



JURNAL

PENELITIAN, PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA



ISSN 2721-7795 |
(ONLINE)



Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran

Volume 4. Nomor 2. Agustus 2023

ISSN

2721-7795

Editor-in-Chief

Asrar Aspia Manurung

Managing Editor

Dian Novita Sitompul

Editorial Board

Ali Mahmudi

Nurulhuda Abd Rahman

Mutia Febriyana

Aisyah Aztri

Muhammad Fauzi Harahap

Ahmad Taufik Al-Afkari

Metrilitna Br Sembiring

Reviewer

Akrim

Aswasulasikin

Ahmad

M. Romi Syahputra

Faisal R Dongoran

Marah Doly Nasution

Dewi Kesuma Nasution

Nuraini Sri Bina

Budi Halomoan Siregar

Endi Zunaedy Pasaribu

Penerbit

Universitas Muhammadiyah

Sumatera Utara

Daftar Isi

I	Konektivitas Belajar Himpunan Matematika dengan Aljabar Abstrak Alfauzan Ramadhanny Simangunsong, Ellis Mardiana Panggabean, Irvan	85
II	Analisis Penerapan Nilai-nilai Demokrasi dalam Kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) di SMA Negeri Gondangrejo Alifia Azzahra, Bambang Sumardjoko	91
III	Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbasis STEM pada Materi Kalor dan Perpindahannya di Kelas V SD Negeri Ploso Luthfi Munawwarah, Cyrenia Novella Krisnamurti, Maria Magdalena Sri Wahyuni	97
IV	Studi Kasus: Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran di Perguruan Tinggi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Arlina, Raudhatul Munawwarah, Siti Hajar Hasibuan, Dwi Yudha Lesmana, Syukur Manik	103
V	Problem Based Learning Berbasis Flipped Classroom: Efektivitas dan Penerapannya pada Materi Lingkaran Kelas VIII Isti Hari Wahyuni, Sari Saraswati	108
VI	Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Neliwati, Hikmah Bayani Situmorang, Putri Maymuhamna Rahayu, Raudhatul Munawwarah	117
VII	Strategi Pengelolaan Kelas melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari Nia Karnia, Jeani Rida Dwi Lestarim Lukman Agung, Maya Aprida Riani, Muhammad Galih Pratama	121
VIII	Karakteristik Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Tingkat Tinggi dalam Pemecahan Masalah Segitiga Segiempat Ditinjau dari Gender Indana Zulfa Martania, Lady Agustina, Rohmad Wahid Rhomdani	137
IX	Pengembangan E-Modul Sistem Peredaran Darah berbasis Gender untuk Kelas VIII MTs Duwi Neli Astuti, Indah Wigati, Asnilawati	144
X	Hasil Belajar Matematika Siswa SD Menggunakan Media Realia dalam Pembelajaran Berbasis Lingkungan Yunus Shobrun	153

Konektivitas Belajar Himpunan Matematika dengan Aljabar Abstrak

Alfauzan Ramadhanny Simangunsong¹, Ellis Mardiana Panggabean², Irvan³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

¹alfauzanrasi01@gmail.com

²ellismardiana@umsu.ac.id

³irvan@umsu.ac.id

ABSTRAK

Matematika merupakan sebuah cabang pengetahuan yang memiliki struktur dan sistematika keilmuan yang unik. Keilmuan matematika akan memiliki kesinambungan antara satu dengan yang lainnya bahkan hingga memiliki koneksi antar kajiannya. Artikel ini merupakan sebuah kajian pustaka terkait himpunan dan konektivitas atau hubungannya dengan aljabar abstrak dalam matematika. Untuk itu penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui; (1) himpunan matematika, (2) aljabar abstrak, dan (3) konektivitas himpunan dengan aljabar abstrak dalam matematika. Data dalam kajian yang menyusun artikel ini berjenis data sekunder, dengan metode pengumpulan data studi pustaka dan metode untuk pengajiannya menggunakan studi literatur. Perolehan data yang didapat dikompulsi, dianalisis, dan disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai konektivitas himpunan dengan aljabar abstrak dalam matematika. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa, terdapat koneksi antara belajar himpunan matematika dengan kajian aljabar abstrak.

Kata Kunci: Himpunan, Aljabar Abstrak, Konektivitas Kajian Matematika



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Alfauzan Ramadhanny Simangunsong,

Magister Pendidikan Matematika, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Jl. Kapten Muchtar Basri, No.3 Gelugur Darat II, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia

alfauzanrasi01@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan sebuah kajian keilmuan yang memiliki karakteristik yang unik. Dimana matematika memiliki struktur yang sistematis (Siagian, 2016) (Ramdani, 2006) dan penting untuk peserta didik (Sholihah & Mahmudi, 2015). Kajian sederhana sebagai contoh ketika seseorang ingin mempelajari konsep perkalian, maka ia harus terlebih dahulu belajar konsep penjumlahan, ketika ingin mengetahui konsep pembagian, maka seseorang itu perlu mengetahui konsep dari pada perkalian. Sehingga bentuk operasi akan dapat dipahami melalui konsep yang mendukung konsep-konsep berikutnya. Pada umumnya, belajar matematika identik dengan menghafalkan rumus-rumus tertentu dengan buku panduan yang sangat tebal dan banyak. Itulah yang menyebabkan para pelajar merasa bosan untuk belajar matematika. Padahal matematika sebagai media untuk melatih berpikir kritis, inovatif, kreatif, mandiri dan mampu menyelesaikan masalah sedangkan bahasa sebagai media menyampaikan ide-ide dan gagasan serta yang ada dalam pikiran manusia. Jelas sekali bahwa Matematika sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak dapat menghindari dari Matematika, sekalipun kita mengambil jurusan ilmu sosial tetap saja ada pelajaran Matematika di dalamnya karena mau tidak mau matematika digunakan dalam aktivitas sehari-hari (Radiusman, 2020).

Kajian sederhana pada pemahaman konsep bila diruntut lebih jauh dan mendalam terkait dengan matematika akan bawa kita pada sebuah konsep yang matang untuk dilihat konektivitasnya atau hubungannya antara satu dengan yang lainnya. Kajian ini akan membawa kita pada satu konsep yang mendasari hampir semua cabang matematika yakni himpunan yang menjadi dasar dari perkembangan matematika (Manurung et al., 2019). Himpunan adalah kumpulan benda atau objek-objek, lambang-lambang yang mempunyai arti dan dapat didefinisikan dengan jelas mana yang merupakan anggota himpunan dan mana bukan anggota himpunan. Istilah didefinisikan dengan jelas dimaksudkan agar orang dapat menentukan apakah suatu benda merupakan anggota himpunan yang dimaksud atau tidak.

Konektivitas konsep himpunan ini akan diulas dan dikaji hubungannya (Mumu & Tanujaya, 2018) dengan sebuah alat berpikir logis (Rizqi et al., 2021) yang disebut sebagai aljabar abstrak yang merupakan cabang matematika untuk mengkaji struktur aljabar. Lebih jauh, sistem aljabar terdiri dari suatu kumpulan obyek, satu atau lebih operasi pada kumpulan objek tersebut bersama dengan hukum tertentu yang dipenuhi oleh operasi dalam hal ini adalah Group bersama dengan Operasi Biner. Salah satu alasan yang paling penting untuk mempelajari system tersebut adalah untuk menyatukan sifat-sifat pada topik-topik yang berbeda dalam matematika.

Studi pustaka ini sangat penting dalam sebuah kajian keilmuan matematika yang menjadi dokumentasi ilmiah serta akan berguna sebagai sumber pengetahuan dan untuk terus-menerus dikaji juga dipahami secara

utuh dan menyeluruh. Studi pustaka yang menunjukkan adanya konektivitas himpunan dengan cabang matematika aljabar abstrak nantinya akan menunjukkan betapa benar bahwa matematika terstruktur secara sistematis dalam proses pengkajian keilmuannya, sehingga memberikan pemahaman dan wawasan yang utuh kepada setiap orang dalam hal pengkajian aljabar abstrak yang dikenal sulit dipahami sebagai sebuah cabang keilmuan matematika. Dengan demikian akan terlihat bahwa ilmu matematika memiliki keterkaitan satu sama lain (Novitasari, 2016).

2. PEMBAHASAN

2.1 Himpunan

Himpunan erat kaitannya dengan pengelompokan. Beberapa orang yang telah mengetahui kaitan himpunan dengan pengelompokan ini akhirnya bisa menyimpulkan sendiri meskipun belum biasa menggambarannya secara jelas. Bila diperhatikan sebuah objek di sekeliling, misal ada sekelompok mahasiswa yang sedang belajar di kelas A, setumpuk buku yang berada di atas meja belajar, sehimpunan kursi di dalam kelas A, sekawanan itik berbaris menuju sawah, sederetan mobil yang antri karena macet dan sebagainya, semuanya merupakan contoh himpunan dalam kehidupan sehari-hari (Manurung et al., 2019). Himpunan juga berbicara tentang irisan dan gabungan (Loviasari & Mampouw, 2022).

Dalam kajian matematis ada beberapa jenis himpunan diantaranya: (1) Himpunan Bagian (Subset). Himpunan A dikatakan himpunan bagian (subset) dari himpunan B ditulis $A \subset B$, jika setiap anggota A merupakan anggota dari B . Contohnya misal $A = \{1,2,3,4,5\}$ dan $B = \{2,4\}$ maka $B \subset A$. (2) Himpunan Kosong (Nullset) (Manurung et al., 2019) merupakan himpunan yang tidak mempunyai unsur anggota yang sama sama sekali. (3) Himpunan Semesta biasanya dilambangkan dengan “ U ” atau “ S ” (Universum) yang berarti himpunan yang memuat semua anggota yang dibicarakan atau kata lainnya himpunan dari objek yang sedang dibicarakan. (4) Himpunan Sama (Equal) Bila setiap anggota himpunan A juga merupakan anggota himpunan B , begitu pula sebaliknya. di notasikan dengan $A=B$. (5) Himpunan Lepas ialah suatu himpunan yang anggota-anggotanya tidak ada yang sama. Contohnya $C = \{1, 3, 5, 7\}$ dan $D = \{2, 4, 6\}$ Maka himpunan C dan himpunan D saling lepas. (6) Himpunan Komplemen (Complement set) dapat di nyatakan dengan notasi A^c . Himpunan komplemen jika di misalkan $S = \{1,2,3,4,5,6,7\}$ dan $A = \{3,4,5\}$ maka $A \subset U$. Himpunan $\{1,2,6,7\}$ juga merupakan komplemen, jadi $A^c = \{1,2,6,7\}$. Dengan notasi pembentuk himpunan. (7) Himpunan Ekuivalen (Equal Set) yang anggotanya sama banyak dengan himpunan lain. Himpunan ekuivalen mempunyai bilangan cardinal dari himpunan tersebut, bila himpunan A beranggotakan 4 karakter maka himpunan B pun beranggotakan 4 (Zaimah et al., 2020).

2.2. Aljabar Abstrak

Istilah aljabar abstrak diciptakan pada awal abad ke-20 untuk membedakannya dari bidang yang biasa disebut sebagai aljabar, yang mempelajari aturan untuk memanipulasi rumus dan ekspresi aljabar yang melibatkan variabel dan bilangan real atau kompleks, yang sekarang lebih sering disebut menyukai *aljabar dasar*. Perbedaan ini jarang disebutkan dalam tulisan-tulisan matematika yang lebih baru. Matematika kontemporer dan fisika matematika menggunakan aljabar abstrak secara ekstensif. Misalnya, fisika teoretis bergantung pada aljabar Lie. Bidang-bidang seperti teori bilangan aljabar, topologi aljabar, dan geometri aljabar menerapkan metode aljabar ke bidang matematika lainnya. Secara kasar, dapat dikatakan bahwa teori representasi menghilangkan istilah 'abstrak' dari 'aljabar abstrak' dan mempelajari sisi konkrit dari suatu struktur. Teori kategori adalah formalisme yang kuat untuk mempelajari dan membandingkan berbagai struktur aljabar (Rahayu et al., 2020) ialah aljabar abstrak.

Kajian yang lebih jauh konsep aljabar abstrak secara singkat akan diwakili dengan dua buah konsep yang memiliki notasi dan pembahasan rinci sebagai sebuah konsep utuh dalam kajian matematika. Sehingga terlihatlah bahwa matematika terstruktur dan rapi pada konsep operasi biner dan teori grup (Hanifah & Abadi, 2018) dalam aljabar abstrak.

2.2.1. Operasi Biner

Definisi: Misalkan A himpunan tidak kosong. Operasi biner (\times) pada A adalah pemetaan dari setiap pasangan berurutan x, y dalam A dengan tepat satu anggota $x \cdot y$ dalam A . Himpunan bilangan bulat Z mempunyai dua operasi biner yang dikenakan padanya yaitu penjumlahan ($+$) dan pergandaan (\cdot). Dalam hal ini untuk setiap pasangan x dan y dalam Z , $x + y$ dan $x \cdot y$ *dikawankan secara tunggal* dengan suatu anggota dalam Z (Suryanti, 2017).

a. Sifat Tertutup

Himpunan S dikatakan tertutup terhadap operasi biner (\times), jika untuk setiap $a, b \in S$ berlaku $a \times b \in S$. Misalkan $a/b, c/d \in Q$. Berdasarkan definisi operasi penjumlahan pada bilangan rasional didapat $(ad + bc)/bd$. Karena operasi perkalian dan penjumlahan dalam bilangan bulat bersifat tertutup maka pembilang dan penyebutnya merupakan bilangan bulat. Karena b dan d tidak nol maka bd juga tidak nol. Berarti penjumlahan bilangan rasional bersifat tertutup (Panggabean, 2017).

b. *Sifat Asosiatif.*

Misalkan $a/b, c/d$ dan $e/f \in \mathbb{Q}$. Akan ditunjukkan bahwa sifat asosiatif berlaku.

$$\begin{aligned} \left(\frac{a}{b} + \frac{c}{d}\right) + \frac{e}{f} &= \frac{(ad + bd)}{bd} + \frac{e}{f} \\ &= \frac{[(ad + bc)f + (bd)e]}{(bd)f} \\ &= \frac{[(ad)f + (bc)f + (bd)e]}{(bd)f} \\ &= \frac{[a(df) + b(cf) + b(de)]}{b(df)} \\ &= \frac{a}{b} + \frac{(cf + de)}{df} \\ &= \frac{a}{b} + \left(\frac{c}{d} + \frac{e}{f}\right) \end{aligned}$$

Berarti sifat asosiatif berlaku.

2.2.2. Grup

Definisi: Suatu grup (*group*) $\langle G, x \rangle$ terdiri dari himpunan anggota G bersama dengan operasi biner (x) yang didefinisikan pada G dan memenuhi hukum berikut:

1. Hukum tertutup : $a \times b \in G$ untuk semua $a, b \in G$
2. Hukum asosiatif : $(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$ untuk semua $a, b, c \in G$
3. Hukum identitas : terdapatlah suatu anggota $e \in G$ sehingga $e \times x = x \times e = x$ untuk semua $x \in G$
4. Hukum invers : untuk setiap $a \in G$, terdapatlah $a' \in G$ sehingga $a \times a' = a' \times a = e$

Biasanya lambang $\langle G, x \rangle$ hanya dituliskan G , demikian juga ab artinya $a \times b$ dan a^{-1} adalah lambang untuk invers a (Maysarah, 2018).

Contoh operasi dalam kajian grup sebagaimana berikut ini; Misalkan $G = \{-1, 1\}$ adalah suatu himpunan. Tunjukkan bahwa G adalah suatu grup terhadap perkalian (G, \cdot) .

Penyelesaian :

Daftar Cayley $G = \{-1, 1\}$ terhadap (G, \cdot)

x	-1	1
-1	1	-1
1	-1	1

Dari tabel akan ditunjukkan bahwa $G = \{-1, 1\}$ merupakan suatu grup terhadap perkalian (G, \cdot) , yaitu :

- a. Tertutup
 Ambil sebarang nilai dari G , misalkan -1 dan $1 \in G$. Dapat ditulis :
 $-1 \cdot 1 = -1$
 Karena hasilnya $-1 \in G$, maka tertutup terhadap G
- b. Asosiatif
 Ambil sebarang nilai dari G , misalkan $a = -1, b = -1$ dan $c = 1 \in G$
 $(a \cdot b) \cdot c = (-1 \cdot -1) \cdot 1 = 1 \cdot 1 = 1$
 $a \cdot (b \cdot c) = 1 \cdot (-1 \cdot -1) = 1 \cdot 1 = 1$
 Sehingga $(a \cdot b) \cdot c = a \cdot (b \cdot c) = 1$
 maka G asosiatif
- c. Adanya unsur satuan atau identitas ($e = 1$, terhadap perkalian)
 Ambil sebarang nilai dari G
 - misalkan $-1 \in G$ sehingga $-1 \cdot e = e \cdot (-1) = -1$
 - misalkan $1 \in G$ sehingga $1 \cdot e = e \cdot 1 = 1$
 maka G ada unsur satuan atau identitas
- d. Adanya unsur balikan atau invers
 - Ambil sebarang nilai dari G , misalkan $-1 \in G$, pilih $-1 \in G$, sehingga :
 $-1 \cdot (-1) = 1 = e$, maka $(-1)^{-1} = -1$
 - Ambil sebarang nilai dari G , misalkan $1 \in G$, pilih $1 \in G$, sehingga :
 $1 \cdot 1 = 1 = e$, maka $(1)^{-1} = 1$
 maka G ada unsur balikan atau invers
 Kesimpulan dari point a, b, c dan d, maka :

$G = \{-1, 1\}$ merupakan grup terhadap perkalian (G, \cdot)

3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan studi literatur (Puspananda, 2022) (Putri et al., 2020) dalam tinjauan pustaka yang dilakukan sebagai aktivitas kajian, maka terbentuklah beberapa hal yang ingin diketahui yakni; (1) himpunan, (2) aljabar abstrak, dan (3) konektivitas belajar himpunan dengan aljabar abstrak dalam kajian matematika. Pengkajian dalam studi literatur ini adalah aktivitas ilmiah yang menggunakan data sekunder. Metode pengumpulan data dalam kajian ini adalah studi pustaka. Selanjutnya metode yang digunakan dalam pengkajian ini adalah studi literatur. Data yang di peroleh dikompulsi, dianalisis, dan disimpulkan (Muslim & Perdhana, 2018).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia akan teknologi (Kamarullah, 2017). Matematika (Rahmah, 2018) dalam sebuah kajian yang mendalam sebagai sebuah ilmu pengetahuan memiliki struktur keilmuan yang unik. Secara sederhana matematika menunjukkan bahwa sistematisa berpikir dari yang mudah ke suatu hal yang lebih rumit menjadi sebuah karakteristik yang nyata dari matematika itu sendiri. Terlebih bila kita membahas konektivitas antara himpunan dengan aljabar abstrak yang tentunya memiliki keterkaitan yang bersentuhan langsung (Maysarah, 2018) (Suryanti, 2017). Namun sebelum pembahasan lebih dalam ada beberapah hal yang perlu di pahami mengenai himpunan dan aljabar abstrak tersebut.

4.1. Himpunan

Himpunan dalam matematika merupakan sebuah konsep yang di kaji dalam suatu pembahasan khusus yang menjadikan himpunan sebagai sebuah konsep mandiri. Contohnya dalam konsep penulisan himpunan dengan menyebutkan semua anggota, menyebutkan syarat-syarat anggota, notasi pembentuk himpunan, dan diagram venn (Mahdarena et al., 2016). Kajian konsep operasi himpunan yang terdiri dari gabungan, irisan, komplement, selisih, dan hasil kali kartesius. Pembuktian proporsi himpunan dapat menggunakan diagram venn, tabel keanggotaan, aljabar himpunan, dan definisi, merupakan sebuah kajian konsep yang di bahas secara terpisah dari cabang matematika lain.

Himpunan sangat dekat secara kontekstual dengan kehidupan manusia. Jika diamati semua objek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari ada banyak kelompok-kelompok benda yang dapat identifikasi dengan jelas dan dapat dibedakan mana yang himpunan dan mana yang bukan. Seperti himpunan makanan yang lezat, himpunan para siswa laki-laki dan himpunan bunga yang indah. Dan ini merupakan contoh sederhana dari sebuah himpunan meskipun tidak terdefinisi dengan jelas karena sifatnya yang relatif. Manfaat mempelajari himpunan adalah membantu setiap orang yang mempelajari logika (Rizqi et al., 2021) untuk berpikir secara rasional, kritis, lurus, tetap, tertib, metodis dan koheren, meningkatkan kemampuan berpikir secara abstrak, cermat, dan objektif, menambah kecerdasan dan meningkatkan kemampuan berpikir secara tajam dan mandiri, memaksa dan mendorong orang untuk berpikir sendiri dengan menggunakan asas-asas sistematis, meningkatkan cinta akan kebenaran dan menghindari kesalahan-kesalahan berpikir, kekeliruan serta kesesatan, mampu melakukan analisis terhadap suatu kejadian.

4.2. Aljabar Abstrak

Aljabar abstrak adalah kajian struktur-struktur matematika dengan tingkat berpikir yang tinggi (Junarti et al., 2020). Suatu cabang matematika yang mempelajari struktur aljabar dinamakan aljabar abstrak. Sistem aljabar terdiri dari suatu himpunan obyek, satu atau lebih operasi pada himpunan bersama dengan hukum tertentu yang dipenuhi oleh operasi. Salah satu alasan yang paling penting untuk mempelajari sistem tersebut adalah untuk menyatukan sifat-sifat pada topik-topik yang berbeda dalam matematika. Aljabar abstrak atau struktur aljabar merupakan suatu kajian matematika yang memerlukan kemampuan berfikir logis yang berbeda dengan kemampuan berfikir yang diperlukan untuk mengkaji cabang matematika lain seperti kalkulus misalnya. Liku-liku berfikir logis yang ditemui dalam aljabar abstrak memerlukan latihan yang cukup agar terbentuk cara berfikir yang diperlukan dalam pemecahan masalah yang ada dalam kajiannya.

4.3. Konektivitas Belajar Himpunan dan Aljabar Abstrak

Konektivitas sebuah konsep matematis dengan sebuah cabang keilmuan matematis menjadi diskusi yang hangat saat mengkaji matematika melalui studi pustaka. Selain pemahaman akan terbuka, konsep, wawasan dan pengetahuan juga turut terbuka. Himpunan sebagai sebuah konsep dasar hampir semua cabang matematika menjadi bukti bahwa bila ingin melangkah pada pengkajian yang lebih jauh terkait dengan konsep dan cabang keilmuan matematika lainnya maka perlu memahami konsep himpunan tersebut. Terlebih dalam kajian aljabar abstrak (Maysarah, 2018) yang pada hakikatnya memiliki operasi matematis yang menyentuh langsung konsep daripada himpunan tersebut (Anggraini & Sulaiman, 2014). Selain itu himpunan membantu mengabstraksi

simbol-simbol matematika (Kusumawati & Kurniawan, 2020) dalam kajian aljabar abstrak. Pada kajian yang lebih dalam untuk memahami koneksi himpunan dan aljabar abstrak akan dituliskan dalam diskusi dibawah ini.

4.3.1. Penggunaan Notasi Himpunan dalam Aljabar Abstrak

Pengkajian aljabar abstrak tidak bisa terlepas dalam dari penggunaan notasi matematika yang sebelumnya dikaji dalam konsep himpunan. Notasi dan simbol himpunan (Raihanah et al., 2020) ini sudah menjadi bagian yang tak bisa dipisahkan dari aljabar abstrak itu sendiri. Hal ini membuktikan bahwa apabila akan memulai pengkajian pada cabang matematika aljabar abstrak sebaiknya perlu dasar pemahaman tentang notasi matematika yang baik yang dikaji secara mandiri dalam konsep himpunan matematika.

4.3.2. Penggunaan Variabel dalam Penulisan Notasi Himpunan

Variabel dapat diibaratkan sebagai identitas dari konsep aljabar. Sehingga tidak dapat dipungkiri dalam penulisan simbol himpunan (Saragih, 2019) yang namanya dan nilainya kerap diwakili dengan huruf untuk mempermudah memahami notasi dan mengoperasikannya dalam bentuk perhitungan menjadi sebuah ciri yang menunjukkan bahwa terdapat koneksi antara himpunan dengan aljabar abstrak. Penggunaan variabel dalam notasi himpunan pada operasi aljabar abstrak sendiri juga tidak dapat terlepas.

4.3.3. Terdapat Hukum-hukum Aljabar Himpunan

Terdapat hukum-hukum aljabar himpunan diantaranya: (1) Hukum komutatif : $A \cap B = B \cap A$, $A \cup B = B \cup A$. (2) Hukum asosiatif: $A \cap (B \cap C) = (A \cap B) \cap C$, $A \cup (B \cup C) = (A \cup B) \cup C$. (3) Hukum idempoten: $A \cap A = A$, $A \cup A = A$. (4) Hukum distributif : $A \cap (B \cup C) = (A \cap B) \cup (A \cap C)$, $A \cup (B \cap C) = (A \cup B) \cap (A \cup C)$. (5) Hukum de Morgan : $(A \cap B)^c = A^c \cup B^c$, $(A \cup B)^c = A^c \cap B^c$. dan (6) Jika $A \subseteq B$ maka $A \cap B = A$ dan $A \cup B = B$ (Wibisono, 2019).

Hukum-hukum aljabar himpunan ini tidak terlepas dari operasi-operasi hitung dalam aljabar abstrak. Hal ini menunjukkan bahwa tampak jelas terdapat koneksi antara himpunan dengan aljabar abstrak. Selain itu dalam aljabar abstrak pada beberapa kajian seperti grup, ring, dan lainnya yang dilengkapi operasi biner akan menunjukkan banyak hukum-hukum aljabar himpunan yang menjadi sebuah syarat tertentu, atau dikenal sebagai aksioma. Seperti pada grup, sebuah himpunan dikatakan grup apabila memenuhi sifat tertutup, asosiatif, mempunyai elemen identitas, dan memiliki invers (Panggabean, 2017).

5 KESIMPULAN

Kajian pustaka melalui studi literatur ini menunjukkan bahwa adanya koneksi atau hubungan antara himpunan matematika dengan aljabar abstrak. Pada hakikatnya himpunan merupakan konsep mandiri yang di pelajari penulisannya, operasinya dan yang lainnya dan menjadi dasar dari cabang lanjutan seperti aljabar abstrak. Hal ini menjadikan konsep himpunan menjadi sebuah landasan pada hampir semua cabang kajian matematika. Adapun koneksi atau hubungan antara himpunan matematika dengan aljabar abstrak berdasarkan studi literatur ini ditunjukkan pada beberapa hal diantaranya: (1) penggunaan notasi himpunan dalam aljabar abstrak, (2) Penggunaan variabel dalam operasi hitung aljabar dan penulisan notasi himpunan, dan (3) Terdapat hukum-hukum aljabar himpunan yang menjadi syarat atau aksioma yang harus dipenuhi sebuah himpunan dalam kajian aljabar abstrak agar dapat di identifikasi jenisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. A., & Sulaiman, R. (2014). Ideal Fuzzy Pada Near-Ring. *MATHEdunesa*, 3(3), 36–41.
- Hanifah, & Abadi, A. P. (2018). Pemahaman mahasiswa pada konsep grup. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 01, 85–91.
- Junarti, S., Mulyono, Y. L., & Dwidayati, N. K. (2020). Studi Literatur tentang Jenis Koneksi Matematika pada Aljabar Abstrak. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3, 343–352. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Kusumawati, R., & Kurniawan, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Struktur Aljabar dengan Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Abstraksi dan Menulis Bukti Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 197. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.1010>
- Loviasari, P. A., & Mampouw, H. L. (2022). Profil Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Himpunan Ditinjau Dari Self Efficacy. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 73–84. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1014>
- Mahdarena, M., Siswanto, S., & Sapri, S. (2016). Konsep Himpunan Dan Diagram Venn Pada Smp Negeri 07 Bengkulu Berbasis Multimedia. *Jurnal Media Infotama*, 12(1), 49–60. <https://doi.org/10.37676/jmi.v12i1.272>
- Manurung, M. M., Windria, H., & Arifin, S. (2019). Desain Pembelajaran Materi Himpunan Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Kelas VII. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 19–29. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v5i1.143>
- Maysarah, S. (2018). *Bahan Ajar Struktur Aljabar 1* (1st ed.). UIN Sumatera Utara Medan.
- Mumu, J., & Tanujaya, B. (2018). Desain Pembelajaran Materi Operasi Pada Himpunan Menggunakan Permainan “Lemon

- Nipis." *Journal of Honai Math*, 1(1), 14. <https://doi.org/10.30862/jhm.v1i1.770>
- Muslim, M. I., & Perdhana, M. S. (2018). Glass Ceiling: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Bisnis Strategi*, 26(1), 28. <https://doi.org/10.14710/jbs.26.1.28-38>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Panggabean, E. M. (2017). *Struktur Aljabar 1* (2nd ed.). Citapustaka Media.
- Puspananda, D. R. (2022). Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(1), 51–60. <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Putri, F. A., Bramasta, D., & Hawanti, S. (2020). Studi Literatur tentang Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran The Power of Two di SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 605–610.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahayu, P., Warli, W., & Cintamulya, I. (2020). Scaffolding Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Struktur Aljabar. *JIPMat*, 5(1), 25–35. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.4838>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Raihanah, A., Putri, O. R. U., & Effendi, M. M. (2020). Literasi Digital dan Pemahaman Konsep Himpunan Siswa SMP Menggunakan Media Pembelajaran GUI Matlab. *Jurnal Elemen*, 6(1), 13–24. <https://doi.org/10.29408/jel.v6i1.1309>
- Ramdani, Y. (2006). Kajian pemahaman matematika melalui etika pemodelan matematika. *Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 22(1), 2.
- Rizqi, M. M., Wijayanti, D., & Basir, M. A. (2021). Analisis Buku Teks Matematika Materi Himpunan Menggunakan Model Prakseologi. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 57. <https://doi.org/10.31941/delta.v9i1.1226>
- Saragih, M. J. (2019). Perlunya Belajar Mata Kuliah Aljabar Abstrak Bagi Mahasiswa Calon Guru Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 249–265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.104>
- Sholihah, D. A., & Mahmudi, A. (2015). Keefektifan experiential learning pembelajaran matematika MTs materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 175–185. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i2.7332>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 58–67.
- Suryanti, S. (2017). *Teori Grup (Struktur Aljabar 1)* (1st ed.). UMG Press.
- Wibisono, S. (2019). *Matematika Diskrit Edisi 2*.
- Zaimah, H., Yasri, Setiawati, E., Ulya, N., & Kusmayanti, V. (2020). *Modul Pembelajaran Matematika Madrasah Tsanawiyah Himpunan*. kemenag.go.id

Analisis Penerapan Nilai-Nilai Demokrasi dalam Kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) di SMA Negeri Gondangrejo

Alifia Azzahra¹, Bambang Sumardjoko²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo, Jawa Tengah

¹a220190063@student.ums.ac.id

²bs131@ums.ac.id

ABSTRAK

OSIS sebuah organisasi di lingkungan sekolah yang berfungsi sebagai wadah bagi siswa untuk belajar dan mempraktikkan nilai-nilai demokrasi. Demokrasi dalam OSIS dapat ditunjukkan melalui berbagai acara kesiswaan yang diselenggarakan secara demokratis. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan nilai-nilai demokrasi dalam kegiatan organisasi siswa intra sekolah (OSIS) di SMA Negeri Gondangrejo. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengurus OSIS SMA Negeri Gondangrejo sudah menerapkan nilai-nilai demokrasi dengan baik. Dapat dilihat berdasarkan temuan wawancara dengan informan penelitian dimana dalam kegiatan OSIS mencerminkan nilai-nilai demokrasi yaitu toleransi, kebebasan mengemukakan pendapat, terbuka dalam komunikasi, saling menghargai serta kebersamaan. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam kegiatan OSIS seperti rapat rutin, debat calon ketua OSIS, pemilihan ketua OSIS dan acara-acara kesiswaan.

Kata Kunci: Nilai-nilai demokrasi, Kegiatan OSIS



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Alifia Azzahra
Universitas Muhammadiyah Surakarta,
Jl. A. Yani, Mendungan, Sukoharjo, Jawa Tengah
a220190063@student.ums.ac.id

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini, nilai-nilai demokrasi masyarakat Indonesia menurun yang ditandai dengan munculnya berbagai permasalahan dan konflik demokrasi (Jati, 2021). Seperti buruknya pelaksanaan pemilu yang ditunjukkan dengan adanya manipulasi dan politik uang dalam pemilu, penegakan hukum yang tebang pilih, berita palsu dan ujaran kebencian, rendahnya keadaban politik warga, populisme dan politik identitas, meredupnya sikap kritis warga negara, masalah pelanggaran hak asasi manusia, serta masalah-masalah intoleransi dan menurunnya kebebasan sipil (Khoirunnisa et al., 2022)

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan *The Economist Intelligence Unit* (EIU) tentang Laporan Indeks Demokrasi 2020 menjelaskan bahwa Indonesia memiliki skor 6,3 dalam Indeks Demokrasi EIU, menempatkannya di peringkat 64 dunia. Meski posisi Indonesia masih sama dengan tahun sebelumnya, skor ini turun dari 6,48. Ini merupakan angka terendah Indonesia dalam 14 tahun terakhir (Putra, 2021). Skor indeks kebebasan berpendapat turun dari 66,17 pada 2018 menjadi 64,29 pada 2019, seperti dilansir Indeks Demokrasi Indonesia. Adapun laporan 2021 *Democracy Report* menempatkan Indonesia di urutan 73 dari 179 negara dalam hal kebebasan berdemokrasi. Kesimpulannya, ketiga laporan demokrasi ini mengungkapkan bahwa demokrasi Indonesia yang semula demokrasi elektoral telah berubah menjadi "demokrasi yang cacat" (Jati, 2021).

Dunia pendidikan juga memiliki masalah dengan nilai-nilai demokrasi yang di langgar. Di antara isu-isu tersebut adalah diskriminasi sosial, pertempuran antar siswa, dan intimidasi di kalangan para siswa (Nur & Sudarsono, 2019). Ada beberapa contoh kasus siswa di sekolah sampai saat ini. Sepuluh contoh kasus dikatakan telah terjadi di berbagai sekolah yang berlokasi di seluruh ibu kota. Dalam salah satu kasus, diketahui bahwa sang guru pernah menyuruh murid-muridnya untuk memilih ketua OSIS yang seagama (Dwi, 2022)

Indonesia sebagai negara demokrasi harus mampu meningkatkan nilai-nilai demokrasi pada warga negara nya. Untuk dapat mewujudkan itu semua, perlunya penanaman nilai-nilai demokrasi salah satunya melalui lembaga pendidikan yaitu sekolah. Demokrasi memiliki tempat yang signifikan dalam Pendidikan

(Yolcu, 2015). Sekolah sebagai lembaga pendidikan, dapat membantu siswa mengembangkan nilai-nilai demokrasi.

Seperti yang kita ketahui bersama, pelaksanaan pendidikan demokrasi di sekolah salah satunya diberikan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) (Budi Juliardi, 2015). Pendidikan kewarganegaraan berfungsi sebagai media untuk pelaksanaan pendidikan demokrasi yang representatif dimana demokrasi diajarkan dalam konteks kenegaraan dan kebangsaan untuk menciptakan "*smart and good citizen*" sejenis kewarganegaraan yang demokratis (Dwiningsih, 2021). Penerapan budaya atau nilai demokrasi ini biasanya hanya dilakukan di kelas dalam proses pembelajaran. Pihak sekolah juga memberikan fasilitas kepada siswa dalam bentuk organisasi agar mereka dapat mempraktekkan nilai demokrasi yang telah diajarkan. Dalam rangka membekali siswa yang nantinya akan terjun langsung dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, organisasi ini berupaya menjadikan siswa lebih demokratis, akuntabel, dan santun (Aulawi & Srinawati, 2019).

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) adalah salah satu organisasi di sekolah yang inisiatifnya mempromosikan prinsip-prinsip demokrasi. Karena anggota OSIS dituntut untuk menjaga norma-norma demokrasi, OSIS bertindak sebagai wadah bagi siswa untuk belajar tentang dan menjalankan demokrasi dalam konteks lingkungan sekolah. (Shalihudin & Hermanto, 2021). Mengingat dalam kegiatan OSIS menjadi salah satu wadah penerapan nilai demokrasi. Untuk mengetahui lebih jauh bagaimana pelaksanaan penerapan nilai-nilai demokrasi dalam kegiatan OSIS. Maka peneliti menyusun artikel tentang "Analisis Penerapan Nilai-Nilai Demokrasi dalam Kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah di SMA Negeri Gondangrejo".

2. PEMBAHASAN

Penelitian yang terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan mempunyai relevansi dan kesesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini. Penelitian yang terdahulu berguna untuk membantu peneliti dalam memperluas dan memperdalam kajian penelitian yang akan dilakukan. Salah satu diantaranya penelitian Lestari & Yani (2016) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa OSIS merupakan salah satu organisasi sekolah yang dapat digunakan untuk mempromosikan budaya demokrasi.

Penelitian Nastiti & Suyanto (2016) menyatakan bahwa OSIS, salah satu forum yang sangat mendukung siswa mengembangkan ide-ide demokrasi. Siswa harus mampu bertindak dan melaksanakan tanggung jawab sesuai dengan bidang yang telah dibuat dalam program kerja untuk dapat berpartisipasi dalam OSIS. Penelitian Agustina (2022) menyatakan bahwa untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan demokratis siswa, perlu mengadopsi praktik demokrasi termasuk pertemuan kelas, pemilihan ketua kelas, dan pemilihan ketua OSIS.

Penelitian Hamdi et al (2019) menyatakan bahwa penanaman atau pembentukan nilai-nilai demokrasi sebenarnya tidak hanya dapat dilaksanakan melalui pembelajaran PPKn di kelas namun dapat pula ditanamkan atau dibentuk melalui kegiatan diluar kelas yaitu melalui organisasi. Adapun organisasi yang diselenggarakan di ruang lingkup sekolah adalah Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS).

2.1 Nilai-Nilai Demokrasi

Menurut Syaiful Arif (2012), nilai demokratis adalah pandangan hidup yang mempertimbangkan tidak hanya kepentingan sendiri tetapi juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari keluarga, sekolah, dan masyarakat luas. Prinsip demokrasi merupakan prinsip yang harus dijunjung tinggi dalam kehidupan demokrasi sebagai makhluk sosial agar dapat menyikapi setiap permasalahan lingkungan hidup yang terjadi. (Suseno, 2013).

Menurut Zamroni (2001) nilai demokrasi meliputi toleransi, kebebasan mengemukakan pendapat, terbuka dalam komunikasi, saling menghargai, dan kebersamaan. Berdasarkan teori yang disampaikan Zamroni, peneliti akan meneliti lima indikator sebagai berikut:

2.1.1 Toleransi

Toleransi adalah pola pikir yang menjunjung tinggi dan menghormati hak-hak setiap orang, termasuk kebebasan untuk menjalankan agama dan kepercayaannya sendiri, kemampuan untuk menyuarakan ide-ide mereka, hak untuk menjalin hubungan sosial di masyarakat, dan hak-hak lainnya (Novianty & Firmansyah, 2020).

2.1.2 Kebebasan Mengemukakan Pendapat

Perbedaan pandangan setiap individu harus dihargai dalam kehidupan berdemokrasi. Nilai menghargai pendapat setiap orang menunjukkan sikap menjunjung tinggi keberagaman pendapat dalam kehidupan berdemokrasi (Hamdi et al., 2019)

2.1.3 Terbuka dalam Komunikasi

Salah satu prinsip kehidupan demokrasi adalah sikap terbuka. Tanpa kemauan untuk terbuka, kehidupan bermasyarakat terdiri dari saling merendahkan dan menghina satu sama lain.

2.1.4 Saling Menghargai

Menurut Poerwadaminta (Hamdi et al., 2019), menjelaskan bahwa menghargai adalah menghormati pendapat orang lain. Saling menghargai merupakan sikap menjunjung tinggi hak-hak orang lain serta memberi kesempatan yang sama terhadap orang lain.

2.1.5 Kebersamaan

Demokrasi menuntut orang untuk tumbuh sebagai makhluk sosial dalam masyarakat, yang termasuk bekerja sama untuk memecahkan masalah atau terlibat dalam kegiatan untuk kepentingan semua.

2.2 Organisasi Siswa Intra Sekolah

Organisasi siswa intra sekolah merupakan satu-satunya organisasi siswa yang hadir dalam lingkungan akademik adalah organisasi intra-sekolah. OSIS didirikan dengan tujuan menginstruksikan siswa tentang bagaimana berhasil merencanakan dan melaksanakan kegiatan sekolah yang berhubungan dengan siswa. (Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, 2008). Organisasi ini bersifat intra sekolah, artinya tidak ada hubungan organisasi dengan OSIS di sekolah lain, dan bukan merupakan bagian dari organisasi lain di sekolah. Sebagai wadah tunggal bagi organisasi kesiswaan di sekolah untuk mencapai tujuan pembinaan dan pengembangan siswa sejalan dengan visi dan misi sekolah. di luar sekolah (Sari Putri Pujianti & Fajar Suhendar, 2019)

3 METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami suatu fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti tindakan, sudut pandang, motivasi, perilaku, dan lain sebagainya yang diuraikan secara kalimat maupun bahasa pada konteks khusus yang alamiah (Moleong, 2014). Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah penerapan nilai-nilai demokrasi dalam kegiatan organisasi siswa intra sekolah (OSIS).

Penelitian dilakukan di SMA Negeri Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh hasil yang akurat terkait fakta dan kondisi nyata di lapangan (Moleong, 2018). Wawancara dilakukan dengan subjek kajian yaitu kepala sekolah, pembina OSIS dan pengurus OSIS. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model interaktif dari Miles dan Huberman (1994). Teknik analisis model interaktif meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data (*data verification*). Verifikasi data dilakukan untuk menghubungkan data dengan teori agar dapat ditarik kesimpulan.

Dalam penelitian ini, teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah dengan teknik triangulasi. Triangulasi yang sering digunakan untuk merujuk pada perbandingan data adalah proses pembuktian kebenaran data dengan menggunakan sumber selain data itu sendiri (Moleong, 2016). Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan melalui wawancara dengan pembina OSIS, kepala sekolah, dan sejumlah pengurus OSIS lainnya. Kemudian memperoleh pemahaman umum tentang bagaimana nilai-nilai demokrasi diterapkan dalam kegiatan OSIS SMA Negeri Gondangrejo. Penjelasan temuan di bawah ini:

4.1 Toleransi

Harmoni di antara perbedaan adalah toleransi. Oleh karena itu, toleransi berarti bahwa orang bersedia hidup dengan aturan yang telah ditetapkan sebagai individu dan sebagai masyarakat demokrasi (Sahal et al., 2018). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan OSIS di SMA Negeri Gondangrejo menunjukkan adanya sikap toleransi yaitu dengan bekerjasama dan saling menghargai dengan antar pengurus OSIS tanpa melihat perbedaan agama, suku, jabatan dan seksi bidang.

Toleransi adalah kapasitas untuk menghormati, mengizinkan, dan percaya bahwa pendapat dan sudut pandang yang berbeda dari orang lain harus dihargai (Mahpudiz et al., 2021). Mengingat bahwa selalu ada perbedaan dalam kegiatan apa pun, jelas bahwa toleransi adalah kualitas penting dari suatu organisasi. Toleransi diperlukan untuk mencegah konflik antara sesama pengurus OSIS.

4.2 Kebebasan Mengemukakan Pendapat

Dalam melaksanakan kegiatan OSIS tidak terlepas dari adanya pendapat setiap pengurus. Sangat dimungkinkan apabila antar pengurus ada perbedaan pendapat. Menurut temuan penelitian, baik anggota maupun ketua dewan OSIS tidak menerima perlakuan yang berbeda. Kebebasan untuk menyuarakan pendapat selama kegiatan pertemuan biasa, seperti mengungkapkan tujuan atau ide, dimiliki oleh semua petugas OSIS.

Pengurus OSIS juga menunjukkan bahwa semua dipersilakan untuk berbagi pemikiran dan menawarkan saran. Setiap pengurus berhak untuk berpartisipasi dan menyuarakan pandangannya dalam proses pengambilan keputusan dalam rapat atau forum diskusi. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat dari Marwandianto dan Nasution (2020) Negara demokratis harus menjamin hak dasar setiap orang atas kebebasan berpikir dan berbicara.

4.3 Terbuka dalam Komunikasi

Terbuka dalam komunikasi adalah proses berkomunikasi dengan orang lain secara terbuka, bebas dari tekanan dan kepedulian terhadap reaksi dari orang lain. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terbuka dalam komunikasi pada kegiatan OSIS di SMA Negeri Gondangrejo salah satunya saat debat calon ketua OSIS di depan seluruh pemilih atau warga sekolah. Pengurus OSIS juga menunjukkan sikap terbuka dalam komunikasi, tanpa ragu atau takut salah dalam menyampaikan pendapat saat rapat.

Bersikap terbuka dalam komunikasi mengandung arti bahwa semua warga negara harus diperlakukan sama dalam hal kritik, masukan, dan perbedaan pendapat tidak semata-mata atas dasar pilihan politik, apalagi keinginan individu (Lestari & Yani, 2016). OSIS lebih lanjut menunjukkan transparansinya dengan mengkomunikasikan kemajuan organisasi secara teratur, terutama sebelum dan sesudah kegiatan OSIS diadakan. Selain itu, telah ada komunikasi yang baik antara OSIS dan sekolah. Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa setiap individu memiliki hak untuk berkomunikasi secara terbuka untuk mengungkapkan aspirasi nya.

4.4 Saling Menghargai

Menghormati hak satu sama lain dan memberi mereka kesempatan yang sama adalah tanda saling menghargai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Poerwadaminta (Hamdi et al., 2019), yang menjelaskan bahwa menghargai adalah menghormati pendapat orang lain. Saling menghargai merupakan sikap menjunjung tinggi hak-hak orang lain serta memberi kesempatan yang sama terhadap orang lain. Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa dalam kegiatan OSIS penerapan nilai demokrasi saling menghargai ditunjukkan dengan mendengarkan setiap pendapat pengurus OSIS serta tidak memotong pembicaraan saat kegiatan rapat atau musyawarah sedang berlangsung.

4.5 Kebersamaan

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat bertahan hidup sendiri, sehingga membutuhkan kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari. Kebersamaan disini diartikan sebagai sikap seseorang terhadap individu lain atau terhadap organisasi dan komunitas, serta kesediaan mereka untuk bekerja bersama memecahkan masalah atau berkolaborasi secara bersama-sama demi kepentingan bersama.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa dalam kegiatan OSIS penerapan nilai demokrasi kebersamaan ditunjukkan dengan mempersiapkan acara sekolah seperti kegiatan pemilihan ketua OSIS dimana seluruh pengurus OSIS secara bersama-sama mempersiapkan tempat, kotak suara serta bilik pemungutan suara.

Gambar 1. Kegiatan Rapat Rutin OSIS SMA Negeri Gondangrejo



Gambar 2. Debat Calon Ketua OSIS



Gambar 3. Pemungutan Suara Pemilihan Ketua OSIS



5 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengurus OSIS SMA Negeri Gondangrejo sudah menerapkan nilai-nilai demokrasi dengan baik. Dapat dilihat setiap kegiatan OSIS menunjukkan nilai-nilai demokrasi yaitu toleransi, kebebasan mengemukakan pendapat, terbuka dalam komunikasi, saling menghargai serta kebersamaan. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam kegiatan OSIS seperti rapat rutin, debat calon ketua OSIS, pemilihan ketua OSIS dan acara-acara kesiswaan. Dalam hal ini penerapan nilai-nilai demokrasi dalam kegiatan OSIS SMA Negeri Gondangrejo terlihat dengan adanya hak dan kebebasan yang sama untuk mengekspresikan pikiran mereka dan mendorong semangat persatuan dalam semua kegiatan, dengan menghormati satu sama lain antar pengurus, dan pemimpin OSIS. Demokrasi sendiri tidak hanya dipelajari dalam teori, tetapi juga penerapannya di kehidupan sehari-hari. Nilai demokrasi biasanya hanya ditanamkan melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk mengaplikasikan nilai-nilai demokrasi yang telah diajarkan maka sekolah menawarkan fasilitas kepada siswa dalam bentuk organisasi, salah satunya adalah OSIS, sehingga mereka dapat mempraktikkan nilai-nilai demokrasi yang telah mereka pelajari. Sekolah juga berperan dalam menerapkan nilai-nilai demokrasi pada OSIS SMA Negeri Gondangrejo dengan memberikan dukungan dan pembinaan baik dari kepala sekolah maupun pembina OSIS.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Y. (2022). *Penanaman Budaya Demokrasi Di Smp Negeri 3 Cianjur (Studi Tentang Proses Pembentukan Kemampuan Kepemimpinan Demokratis Siswa)*. 12(1), 58–68.
- Arif, S. (2012). *Demokrasi*. Pustaka Belajar.
- Aulawi, A., & Srinawati, S. (2019). Implementasi Nilai-Nilai Demokrasi Dalam Pengambilan Keputusan Organisasi Untuk Meningkatkan Organisasi Siswa Intra Sekolah (Osis) Di Smk Darus Syifa Kota Cilegon. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik*, 2(1), 38–50. <https://doi.org/10.47080/propatria.v2i1.489>
- Budi Juliardi. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal BHINNEKA TUNGGAL IKA*, 2(2), 119.
- Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah. (2008). *Pedoman Pembinaan Organisasi Siswa Intra Sekolah*. Depdiknas.
- Dwi, I. R. M. (2022). *5 Fakta Temuan Kasus Diskriminasi Siswa di Jakarta, Sekolah Mana Saja?* Suara.Com. <https://www.suara.com/news/2022/08/11/174946/5-fakta-temuan-kasus-diskriminasi-siswa-di-jakarta-sekolah-mana-saja>
- Hamdi, I., Soetrisnaadisendjaja, D., & Lestari, R. Y. (2019). Pembentukan Nilai-Nilai Demokrasi Melalui Kegiatan

- Organisasi Di Sekolah. *Untirta Civic Education Journal*, 4(1), 100–120.
- Jati, W. R. (2021). Fenomena Kemunduran Demokrasi Indonesia 2021. *The Habibie Center THC Insights*, 27, 6. www.habibiecenter.or.id
- Khoirunnisa, I., Murdiono, M., Pendidikan, D., Uny, K., & Indonesia, Y. (2022). Penumbuhan Budaya Demokrasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pengembangan Media Uno Stacko yang berarti tanpa mengikutsertakan “ rakyat ”. *11(02)*, 171–185.
- Lestari, D. P., & Yani, M. T. (2016). Implementasi Budaya Demokrasi dalam Kegiatan OSIS di SMPN 1 TARIK Kabupaten SIDOARJO. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 02(04), 533–547. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/view/15158%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/download/15158/13724>
- Mahpudiz, A., Kulyawan, R., & Riandana, T. E. (2021). Menguatkan pendidikan toleransi dan demokrasi bagi pemilih pemula dalam perspektif pendidikan kewarganegaraan global untuk menumbuhkan warga negara cerdas. *Seminar Nasional Kewarganegaraan*, 3, 1–8. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/snk/article/view/8651>
- Marwandianto, M., & Nasution, H. A. (2020). Hak Atas Kebebasan Berpendapat dan Berekspresi dalam Koridor Penerapan Pasal 310 dan 311 KUHP. *Jurnal HAM*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.30641/ham.2020.11.1-25>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: an expanded sourcebook (second)*. SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2014). *Metode penelitian kualitatif edisi revisi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasin (Issue March)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nastiti, H., & Suyanto, T. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Demokrasi Dalam Kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah Di Sma Khadijah Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1(4), 282–297.
- Novianty, F., & Firmansyah, S. (2020). Peran Dosen Program Studi Ppkn Dalam Mengembangkan Budaya Demokrasi Pancasila Dalam Pemilu Serentak Tahun 2019. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 70. <https://doi.org/10.31571/pkn.v4i1.1793>
- Nur, S., & Sudarsono, S. (2019). Implementasi Pendidikan Demokrasi Dalam Pembelajaran IPS Study Kasus Sma Negeri 6 Takalar. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 95–103. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v6i2.2585>
- Putra, R. A. (2021). *Indeks Demokrasi Indonesia Catat Skor Terendah dalam Sejarah*. Made for Minds. <https://amp.dw.com/id/indeks-demokrasi-indonesia-catat-skor-terendah-dalam-sejarah/a-56448378>
- Sahal, M., Musadad, A. A., & Akhyar, M. (2018). Tolerance in Multicultural Education: A Theoretical Concept. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(4), 115. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.212>
- Sari Putri Pujianti, L., & Fajar Suhendar, I. (2019). Peranan Osis Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Kewarganegaraan Di SMA Plus PGRI Ciranjang. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan*, 9(2), 2622–8718.
- Shalihudin, F., & Hermanto, F. (2021). Peran Pendidikan Politik Dalam Membangun Sikap Demokratis Siswa Melalui Organisasi Siswa Intra Sekolah Di Smp Negeri 22 Semarang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 3(1), 75–82. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v3i1.45453>
- Suseno. (2013). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Twiningsih, A. (2021). *Edu dikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 6(2), 163–175.
- Yolcu, E. (2015). Analyzing the Awareness of Pre-Service Teachers’ Towards Democracy Inclusion in Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 1866–1873. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.248>
- Zamroni. (2001). *Pendidikan Untuk Demokrasi*. Bilgraf Publising.

Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis STEM pada Materi Kalor dan Perpindahannya di Kelas V SD Negeri Ploso

Luthfi Munawwaroh¹, Cyrenia Novella Krisnamurti², Maria Magdalena Sri Wahyuni³

^{1,2,3} Universitas Sanata Dharma, Sleman, Indonesia

¹luthfim16@gmail.com

²cyreniavella@usd.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis STEM pada peserta didik kelas V SD Negeri Ploso, Sentolo, Kulon Progo Tahun Ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana guru sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti sebagai pengamat. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, yaitu pada bulan Mei. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Ploso yang terdiri dari 4 peserta didik. Objek penelitian adalah keterampilan berpikir kritis peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik, yaitu pada siklus I sebesar 63,3% (kategori cukup), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 76,7% (kategori baik). Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 13,4%. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis STEM dalam mata pelajaran IPA dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri Ploso.

Kata Kunci: Keterampilan berpikir kritis, *Project Based Learning*, STEM



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Luthfi Munawwaroh
Universitas Sanata Dharma
Jl Affandi, Mrican, Condongcatur, Yogyakarta
Luthfim16@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran dengan paradigma baru atau saat ini disebut dengan kurikulum merdeka belajar memastikan praktik pembelajaran untuk berpusat pada peserta didik. Penerapan kurikulum merdeka belajar adalah untuk menjawab tantangan pendidikan di tengah era revolusi industri 4.0. (Zarkasi, 2022). Dengan paradigma baru ini, guru (pendidik) diberikan keleluasaan untuk merumuskan rancangan pembelajaran dan asesmen yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pada pembelajaran paradigma baru, terdapat enam dimensi Profil Pelajar Pancasila yang merupakan kemampuan, kompetensi, atau karakter yang harus dikembangkan sebagai penuntun dan pemandu segala kebijakan pendidikan termasuk pembelajaran dan asesmen. (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021)

Salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan adalah bernalar kritis. Kemampuan bernalar kritis atau berpikir kritis adalah kemampuan memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi. Elemen dari berpikir kritis adalah memperoleh dan memproses informasi, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, refleksi pemikiran dan proses berpikir, serta mengambil keputusan (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021). Indikator keterampilan berpikir kritis diklasifikasikan menjadi lima menurut Ennis (1985) yakni 1) memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*) yang meliputi memfokuskan pertanyaan, menganalisis argument, bertanya dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan atau tantangan; 2) membangun keterampilan dasar (*basic support*) yang meliputi mempertimbangkan sumber dan melakukan pertimbangan observasi; 3) penarikan kesimpulan (*inference*) yang meliputi menyusun dan mempertimbangkan deduksi dan induksi dan menyusun keputusan dan mempertimbangkan hasilnya; 4) memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*) meliputi mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi, dan mengidentifikasi asumsi; 5) mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*) yang meliputi menentukan suatu tindakan dan berinteraksi dengan prang lain. Sementara itu, Fisher (2009) mengungkapkan bahwa indikator keterampilan berpikir kritis meliputi 1) mengidentifikasi elemen-elemen dalam kasus yang dipikirkan khususnya alas an-alasan dan kesimpulan; 2) mengidentifikasi dan mengevaluasi asumsi-asumsi; 3) mengklarifikasi dan menginterpretasi pernyataan

pernyataan dan gagasan-gagasan; menilai ekseptabilitas khususnya kredibilitas; 4) mengevaluasi argument-argumen yang beragam jenisnya; 5) menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan penjelasan-penjelasan; 6) menganalisis dan membuat keputusan; 7) menarik inferensi-inferensi; serta 8) menghasilkan argument-argumen.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, masalah umum yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran adalah mengenai masih rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini didukung dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa ketika melakukan pembelajaran, peserta didik cenderung belum aktif bertanya, berdiskusi, maupun melakukan analisis pemecahan masalah terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Ketika diminta untuk mengemukakan pendapat, peserta didik masih ragu-ragu untuk mengungkapkan. Adapun, selama pembelajaran, peserta didik cenderung hanya membaca materi dari buku, dan kesulitan dalam memecahkan masalah. Bahkan ketika guru menjelaskan dengan kontekstual mengenai perpindahan panas, peserta didik diajak mengidentifikasi perpindahan panas yang terjadi akan tetapi masih kesulitan dalam melakukan identifikasi dan belum paham dalam pengklasifikasiannya. Tidak hanya kemampuan berpikir kritis peserta didik, hasil belajar peserta didik pada materi kalor dan perpindahannya masih belum mencapai KKM. Nilai KKM yang harus dicapai peserta didik adalah 75. Sementara rata-rata analisis hasil belajar melalui ulangan harian baru mencapai 72. Menindaklanjuti permasalahan tersebut, maka guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif dengan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, guru sebagai pelaksana pembelajaran harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan baik, mengingat pembelajaran yang baik dapat dilihat dari RPP yang baik pula. Agar tujuan pelaksanaan pembelajaran tersebut tercapai, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based learning (PjBL)* berbasis STEM (Dywan dan Airlanda, 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut. “Bagaimana deskripsi penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri Ploso tahun ajaran 2022/2023?” dan “Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM pada peserta didik kelas V SD Negeri Ploso tahun ajaran 2022/ 2023?”

Kemudian berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah 1) untuk mendeskripsikan RPP menggunakan model pembelajaran *Project Based learning (PjBL)* dengan pendekatan STEM pada mata pelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Ploso, 2) untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based learning (PjBL)* dengan pendekatan STEM pada mata pelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Ploso, 3) untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir peserta didik kelas V SD Negeri Ploso setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan pendekatan STEM pada muatan pelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya, dan 4) untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Ploso setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan pendekatan STEM pada muatan pelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya.

2. PEMBAHASAN

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran paradigma baru yang berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah *Project Based Learning (PjBL)*. *Project Based Learning* atau model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas karena memberikan praktek secara langsung bukan hanya abstrak sehingga apabila menemukan masalah dalam pembelajaran peserta didik mampu menganalisis masalah, memberikan tanggapan kritis terhadap masalah, dan menemukan solusi serta memudahkan guru dalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik (Dywan dan Airlanda, 2020). Kemudian, sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* ada enam tahap yaitu; 1) penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential questions*), 2) mendesain pelaksanaan proyek (*design a plan for the project*), 3) menyusun jadwal (*create a schedule*), 4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), 5) menguji hasil (*asses the outcome*), dan 6) mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*) (Suryaman, 2020). Dalam pelaksanaan pembelajaran, sintaks satu sampai tiga dibelajarkan pada pertemuan pertama. Sedangkan sintaks empat sampai enam dibelajarkan pada pertemuan selanjutnya.

Sementara itu, STEM (*Science, Technology, Engineering, and Math*) mengajarkan dan melatih peserta didik untuk terlibat dalam pemikiran kritis, penyelidikan, pemecahan masalah, kolaborasi, dan rekayasa sebagai pemikiran desain. Sedangkan, STEM merupakan kolaborasi yang serasi dari empat disiplin ilmu dalam suatu pembelajaran yang erat kaitan dengan penyelesaian masalah di kehidupan nyata. STEM memberikan dasar pemikiran secara sistematis terhadap materi atau permasalahan yang sedang dibahas. PjBL dan STEM saling melengkapi dengan kekurangan dan kelebihan sehingga peserta didik mampu memahami konsep pembuatan produk yang dibantu oleh model pembelajaran PjBL serta proses perancangan dan redesign (*engineering design process*) sehingga tercipta hasil produk yang sesuai (Lutfi, Ismail, Andi Asmawati Azis, 2018).

PjBL berbasis STEM dapat diartikan bahwa PjBL yang terintegrasi dengan STEM dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, pembelajaran yang bermakna, dan membantu peserta didik dalam memecahkan suatu masalah serta menunjang karir di masa yang akan datang. PjBL berbasis STEM juga memberikan tantangan dan motivasi bagi para peserta didik, karena hal tersebut mampu melatih peserta didik berpikir kritis, analisis dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Tseng, dkk: 2013 dan Capraro, dkk. 2013, dalam Afriana; 2016). Dengan demikian perpaduan antara model *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang mendukung pencapaian keberhasilan belajar dalam penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Hal ini didukung dengan adanya penelitian yang dikemukakan oleh Dywan dan Airlanda (2020) menyatakan penggunaan model pembelajaran PjBL berbasis STEM lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV muatan pembelajaran IPA. Hasil penelitian dilihat dari pre-test ke post-test pada kelompok eksperimen yang meningkat sebesar 13,38 sedangkan pada kelompok kontrol meningkat sebesar 7,51. Hal ini berarti penggunaan model pembelajaran PjBL berbasis STEM lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV muatan pembelajaran IPA. Penelitian lain yang dikemukakan oleh Afifah dkk (2019) menyatakan model PjBL berbasis STEM dapat meningkatkan penguasaan konsep (sedang) dan peningkatan keterampilan berpikir kritis (tinggi). Dengan menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* yang dipadukan dengan pendekatan STEM dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang disebabkan karena aktivitas yang dilaksanakan dalam pembelajaran lebih berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik, yang mampu menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis. Dengan demikian, penggunaan model *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM (*Science, Technology, Engineering and mathematics*) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart. Hopkins (dalam Wiriatmadja, 2010) mengemukakan bahwa PTK merupakan penelitian yang mengombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif yakni tindakan atau usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan. Sementara itu, Ebutt (dalam Wiriatmadja, 2010) juga menyatakan bahwa PTK merupakan penelitian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh guru dengan melakukan usaha atau tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi tentang hasil dari usaha atau tindakan tersebut. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah penelitian mengenai usaha atau tindakan yang dilakukan guru dalam upaya memperbaiki atau melakukan perubahan dalam pembelajaran dengan memperhatikan refleksi kolaboratif (peneliti berperan sebagai guru dan guru mitra sebagai observer) tentang hasil dari tindakan yang telah dilakukan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas (mutu) pembelajaran melalui beberapa siklus. Adapun dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan dalam satu siklusnya terdiri dari dua pembelajaran. Setiap pembelajaran dialokasikan 2-3 jam pembelajaran (jp).

Dalam Penelitian Tindakan Kelas untuk satu siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dan untuk tiap siklusnya dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai oleh peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, yaitu pada bulan Mei. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Ploso yang terdiri dari 4 peserta didik. Objek penelitian adalah keterampilan berpikir kritis peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik diketahui dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

berbasis STEM. Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel 1
Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran PjBL Berbasis STEM

Siklus I	Siklus II
63,3%	76,7%
Cukup	Baik

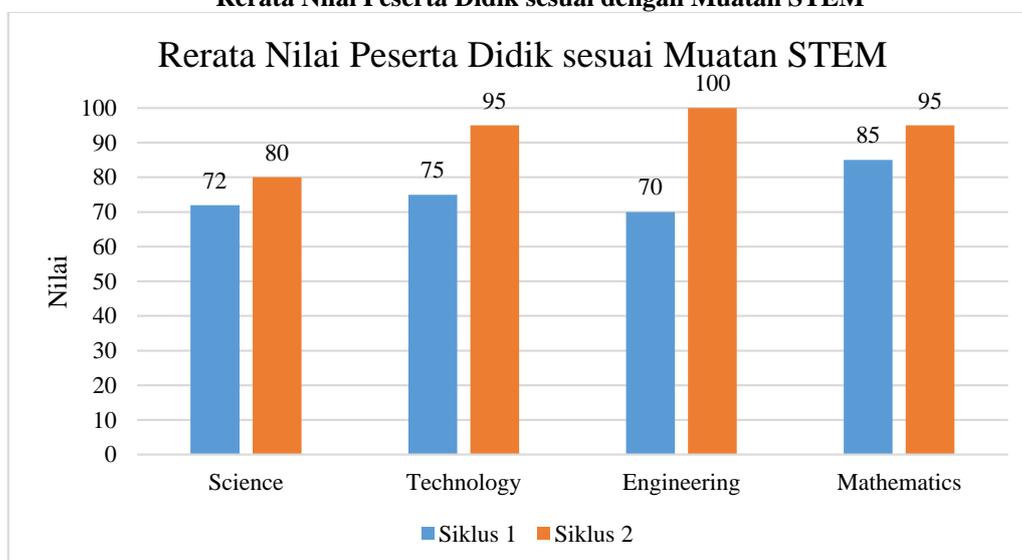
Berdasarkan tabel di atas persentase hasil observasi keterampilan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM pada siklus I masih 63,3% dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II mencapai 76,7% dengan kategori baik. Hasil observasi keterampilan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 13,4%. Peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik diketahui dari hasil evaluasi peserta didik pada siklus I dan II sebagai berikut:

Tabel 2
Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I dan II Mata Pelajaran IPA Materi Panas dan Perpindahannya

Kriteria	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	72,5	80
Nilai tertinggi	85	95
Tuntas KKM	2	3
Belum tuntas KKM	2	1
Persentase ketuntasan KKM	50%	75%

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM mengalami peningkatan. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari siklus I sebesar 72,5 menjadi 80 pada siklus II. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa peserta didik yang telah lolos KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada siklus I sebanyak 2 peserta didik dari seluruh jumlah peserta didik dengan persentase 50%. Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan 3 peserta didik sehingga persentase ketuntasan KKM mencapai 75%. Pencapaian hasil belajar klasikal pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan karena peserta didik mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 75 . Jika dijabarkan secara detail mengenai hasil belajar peserta didik dalam setiap unsur atau muatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) maka keberhasilan peserta didik adalah sebagai berikut.

Gambar 1
Rerata Nilai Peserta Didik sesuai dengan Muatan STEM



Berdasarkan diagram di atas, rata-rata nilai peserta didik pada muatan sains (*science*) pada siklus I adalah 72 dengan kategori baik dan pada siklus II rata-rata nilai peserta didik adalah 80 dengan kategori baik.

Sementara itu, rata-rata nilai peserta didik pada muatan teknologi (*technology*) pada siklus I adalah 75 dengan kategori baik dan pada siklus II rata-rata nilai peserta didik adalah 95 dengan kategori sangat baik. Rata-rata nilai peserta didik pada muatan teknik/motorik (*engineering*) pada siklus I adalah 70 dengan kategori cukup dan pada siklus II rata-rata nilai peserta didik adalah 100 dengan kategori sangat baik. Pada muatan matematika (*mathematics*) rata-rata nilai peserta didik pada siklus I adalah 85 dengan kategori sangat baik dan pada siklus II rata-rata nilai peserta didik adalah 95 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan peningkatan nilai yang cukup signifikan pada muatan STEM. Selain peningkatan tersebut, hasil observasi aktivitas guru menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3
Hasil Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran PjBL Berbasis STEM

Aktivitas Guru			
Siklus I		Siklus II	
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV
82,50%	87,50%	100%	100%

Hasil observasi keterampilan guru siklus I pertemuan I memperoleh persentase 82,50% dengan kriteria baik. Siklus I pertemuan II terjadi peningkatan skor menjadi 87,50% dengan kriteria sangat baik. Siklus II pertemuan I dan II memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Keterampilan guru siklus I pertemuan I ke siklus I pertemuan II mengalami kenaikan persentase dikarenakan pada menutup pelajaran guru telah mengalami ketuntasan dalam semua deskriptornya.

Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM dalam pembelajaran IPA membuat pembelajaran IPA menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keterampilan berpikir kritis peserta didik karena model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM melibatkan peserta didik berperan aktif untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi. Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM menitikberatkan peserta didik aktif secara mental maupun fisik. Aktivitas mental yang dilakukan dalam model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan sehingga mudah diingat peserta didik. Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat Dywan dan Airlanda (2020) menyatakan penggunaan model pembelajaran PjBL berbasis STEM lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada muatan pembelajaran IPA. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Afifah dkk (2019) menyatakan model PjBL berbasis STEM dapat meningkatkan penguasaan konsep (sedang) dan peningkatan keterampilan berpikir kritis (tinggi). Dengan menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* yang dipadukan dengan pendekatan STEM dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang disebabkan karena aktivitas yang dilaksanakan dalam pembelajaran lebih berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik, yang mampu menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis.

Sementara itu, pengamatan aktivitas peserta didik dilaksanakan pada siklus I dan II, yaitu ketika kegiatan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM, hasil analisis peserta didik dikatakan aktif apabila rata-rata persentase seluruh aktivitas peserta didik $\geq 75\%$. Berikut hasil

Tabel 4
Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran PjBL Berbasis STEM

Aktivitas Guru			
Siklus I		Siklus II	
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV
64,28%	75,00%	78,57%	89,28%

Bila ditinjau dari hasil observasi, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan I dan II persentase rata-rata keaktifan peserta didik 64,28% dalam kategori cukup dan 75,00% yang termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II pertemuan I dan II persentase rata-rata aktivitas keaktifan peserta didik 78,57% dan 89,28% termasuk dalam kategori baik dan sangat baik.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa : a) penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Ploso dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM mengalami peningkatan. b) Rata-rata persentase keterampilan berpikir kritis pada pada siklus I sebesar 63,30% (kategori cukup) meningkat pada siklus II menjadi 76,7%

(kategori baik) pada siklus I. c) Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM pada siklus I terdapat beberapa kekurangan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan berupa pemberian penguatan kepada peserta didik agar berani dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, mendorong peserta didik untuk memerhatikan dengan seksama siapapun yang sedang menyampaikan pendapat, memotivasi peserta didik untuk aktif dengan cara memberikan pujian ataupun penghargaan kepada peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara bebas mengungkapkan pendapatnya. Guru lebih intensif dalam membimbing peserta didik. Peneliti dan guru melakukan diskusi mengenai langkah pembelajaran yang belum terlaksana. Setelah dilaksanakan perbaikan, terjadi peningkatan pada siklus II berupa rata-rata persentase keterampilan berpikir kritis meningkat menjadi 76,7% (kategori sangat baik). Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: (1) bagi pihak sekolah, hendaknya melakukan pembinaan kepada para guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi misalnya model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, (2) bagi guru, hendaknya model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM dapat digunakan guru sebagai variasi model pembelajaran sekaligus untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Guru hendaknya rajin memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, (3) bagi peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis STEM serta mengembangkannya lebih lanjut agar dapat lebih baik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. N., Ilmiyati, N., & Toto, T. (2019). Model Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Quagga: *Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 11(2), 73-78.
- Dywan, A. A., & Airlanda, G. S. (2020). Efektivitas model pembelajaran project based learning berbasis STEM dan tidak berbasis STEM terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 344-354.
- Elisabet, E., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Journal of Education Action Research*, 3(3), 285-291.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. Chicago: University of Illinois
- Fisher, A. (2019). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Imaduddin, M., Sholikhati, S., & In'ami, M. (2021). STEM Education Research in Indonesian Elementary Schools: A Systematic Review of Project-Based Learning. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 9(2), 201-228.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Pembelajaran Paradigma Baru*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Teknologi.
- Lutfi, Ismail, Azis, A.A., (2018). Pengaruh Project Based Learning Terintegrasi STEM terhadap Literasi Sains, Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya*, 189-194.
- Rahmi, R. P., Meli, N., & Kusdar, K. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis STEM untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 15(1), 102-110.
- Siswati, S. (2022). Merdeka Belajar: Menciptakan Siswa Bernalar Kritis, Kreatif Dan Mandiri. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(6), 289-296.
- Sucipto, H. (2017). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 1(1), 77-86.
- Suyaman, Maman, (2020), *Model-model Pembelajaran Sastra Berbasis Jejaring*, Naskah Tidak Diterbitkan
- Zarkasi, T., Muslihatun, M., & Fajri, M. F. M. (2022). Madrasah dalam Platfom Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Gema Nurani Guru*, 1(2), 71-79.

Studi Kasus: Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran di Perguruan Tinggi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU

Arlina¹, Raudhatul Munawwarah², Siti Hajar Hasibuan³, Dwi Yudha Lesmana⁴, Syukur Manik⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

¹Arlina@uinsu.ac.id, ²raudhatulmunawwarah11@gmail.com, ³sitihajarhasibuan202@gmail.com,

⁴Duwiyuda1432@gmail.com, ⁵syukurmanik22@gmail.com

ABSTRAK

Banyak peneliti baru-baru ini menjadi tertarik pada penggunaan media sosial sebagai alat untuk belajar di pendidikan tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai seberapa baik media sosial dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa, proses pembelajaran, dan interaksi antara mahasiswa dan dosen dalam pengaturan pendidikan tinggi. Survei dan pengamatan langsung terhadap mahasiswa dan dosen yang memanfaatkan media sosial untuk pembelajaran dimasukkan sebagai bagian dari metodologi penelitian. Temuan penelitian ini menawarkan informasi baru yang signifikan tentang keuntungan dan kesulitan penggunaan media sosial di pendidikan tinggi. Hasilnya menunjukkan bahwa media sosial adalah alat yang berharga untuk meningkatkan pembelajaran. Mahasiswa mengklaim bahwa menggunakan media sosial telah meningkatkan rasa keterlibatan mereka dalam pendidikan mereka. Melalui jaringan media sosial, mereka dapat berkomunikasi dengan teman sekelas dan profesor, meminta masukan, dan mengambil bagian dalam percakapan. Interaksi media sosial juga membantu meningkatkan hubungan antara mahasiswa dan profesor, menutup kesenjangan hierarki, dan menumbuhkan tempat kerja yang inklusif. Namun, penggunaan media sosial untuk pembelajaran berpotensi memiliki kekurangan. Saat menggunakan media sosial, beberapa mahasiswa mengalami kesulitan menjaga perhatian mereka dan mengatur waktu mereka. Kekhawatiran tentang privasi dan keamanan sering muncul saat menggunakan media sosial di lingkungan pendidikan. Pengetahuan mendalam tentang kelebihan dan kesulitan memanfaatkan media sosial sebagai sarana pembelajaran di perguruan tinggi disediakan oleh penelitian ini. Aplikasi praktis studi ini adalah persyaratan untuk memasukkan media sosial ke dalam desain pembelajaran yang efisien sambil memperhatikan kontrol waktu dan privasi mahasiswa. Potensi penggunaan media sosial yang lebih besar di lingkungan pendidikan tinggi membutuhkan lebih banyak studi.

Kata Kunci: Media Sosial, Pembelajaran, Perguruan Tinggi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Arlina

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

Arlina@uinsu.ac.id

1. PENDAHULUAN

Media sosial telah berkembang menjadi komponen penting dari kehidupan sehari-hari di dunia digital yang semakin canggih. Cara kita berkomunikasi, berbagi informasi, dan mengakses berbagai jenis konten telah berubah sebagai akibat dari platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan LinkedIn. Media sosial memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi selain digunakan untuk komunikasi dan kesenangan pribadi.

Era baru dalam pendidikan tinggi telah dimulai. Statistik penggunaan internet dan media sosial di Indonesia menunjukkan pentingnya kemampuan untuk meramalkan bagaimana internet dan mahasiswa yang menggunakannya akan berkembang. Kesulitannya adalah bagaimana mengintegrasikan media sosial dengan benar dengan pengajaran di berbagai universitas dan perguruan tinggi India (Bharucha, 2018)

Penciptaan lingkungan belajar yang mutakhir dan menarik sangat penting untuk pendidikan tinggi sebagai institusi pendidikan tinggi. Banyak lembaga telah mulai menggunakan media sosial ke dalam proses pembelajaran mereka dalam upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini memungkinkan penggunaan media sosial sebagai alat untuk belajar yang mendorong kolaborasi mahasiswa dan pengembangan keterampilan (Apriansyah, 2018).

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana mahasiswa bereaksi karena membuat pembelajaran lebih efisien, aktif, dan kreatif sementara juga menarik perhatian

mahasiswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Akibatnya, peran dosen memainkan peran penting dalam proses pengajaran. Tentu saja, media pembelajaran yang efektif akan membantu dalam berhasil memberikan pengetahuan kepada mahasiswa. Pada titik ini, memiliki pemahaman tentang media sosial khususnya sangat penting bagi instruktur dan mahasiswa (Nur, 2021).

Studi kasus mahasiswa yang telah menggunakan media sosial sebagai alat pembelajaran di pendidikan tinggi mungkin menawarkan informasi mendalam tentang bagaimana menggunakan media sosial untuk meningkatkan pembelajaran mahasiswa dan mengatasi masalah potensial. Kami akan memeriksa beberapa contoh penggunaan media sosial yang efektif di pendidikan tinggi dalam studi kasus ini. Kami akan memeriksa bagaimana media sosial digunakan untuk memfasilitasi diskusi online, bertukar pengetahuan dan bahan studi, mendorong kolaborasi teman sebaya, dan memberi mahasiswa kesempatan untuk berbicara dengan profesor dan pakar dalam mata pelajaran terkait.

Kita akan dapat memahami keuntungan dan potensi mengadopsi media sosial sebagai metode pembelajaran di perguruan tinggi melalui penelitian studi kasus ini. Kami juga akan mencatat hambatan potensial seperti masalah keamanan data dan privasi, keraguan tentang kebenaran informasi, dan modifikasi pada kurikulum dan gaya instruksi yang diperlukan untuk memaksimalkan penggunaan media sosial dalam pendidikan. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana media sosial digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi, diharapkan kita dapat menciptakan strategi kreatif dan efisien untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa, memberi mereka keterampilan kesiapan dunia digital, dan mempromosikan pertukaran pengetahuan yang lebih besar dalam komunitas akademik (Setiyani, 2010).

2. PEMBAHASAN

2.1 Peran Media Sosial dalam Pendidikan Tinggi

Dalam beberapa tahun terakhir, media sosial telah memainkan peran yang semakin signifikan dalam pendidikan tinggi. Cara universitas dan perguruan tinggi terlibat dengan siswa telah berubah secara signifikan berkat media sosial, yang menawarkan forum untuk pertukaran pengetahuan, meningkatkan akses ke sumber daya pendidikan, dan memudahkan siswa dan staf untuk bekerja sama.

Lingkungan komunikasi dan interaksi dalam pendidikan tinggi telah berubah sebagai akibat dari media sosial. Mereka menawarkan platform yang memungkinkan komunikasi, berbagi informasi, dan interaksi antara mahasiswa dan dosen di ruang kelas. Media sosial memungkinkan untuk membangun komunitas belajar di luar batas-batas ruang kelas konvensional (Junco, 2012b). Selain itu, mereka membuatnya mudah untuk memperoleh alat dan informasi pembelajaran terkait, meningkatkan potensi belajar (Kabilan et al., 2010).

Beberapa fungsi utama media sosial dalam pendidikan tinggi adalah sebagai berikut:

- a. Komunikasi langsung dan keterlibatan dengan siswa dimungkinkan melalui platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan lainnya.
- b. Pembelajaran dan berbagi informasi: Perguruan tinggi dan profesor dapat membuat sumber daya pendidikan seperti presentasi, publikasi akademik, dan materi pembelajaran tersedia bagi siswa melalui media sosial.
- c. Pemasaran dan rekrutmen: Untuk menarik calon siswa, perguruan tinggi mengadopsi media sosial sebagai alat pemasaran.
- d. Dukungan dan peluang kerja: Media sosial sangat penting untuk membantu siswa mengembangkan jaringan profesional mereka dan memperluas pilihan pekerjaan mereka.
- e. Kebebasan berekspresi dan aktivisme: Mahasiswa dan fakultas dapat menyuarakan pendapat, mengatur gerakan sosial, dan mempromosikan penyebab signifikan melalui media sosial.

2.1.1 Manfaat Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran

Ada beberapa keuntungan menggunakan media sosial untuk pembelajaran di perguruan tinggi. Menurut penelitian, media sosial dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dengan memberi mereka tempat untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan bertukar pikiran (Junco, 2012b). Media sosial juga memudahkan mahasiswa dan profesor untuk berkomunikasi, yang mempercepat aliran pengetahuan dan umpan balik (Anderson & Dron, 2011).

Penggunaan media sosial untuk belajar menawarkan beberapa keuntungan penting. Beberapa keuntungan termasuk yang berikut (Hew & Cheung, 2013):

- a. Tingkatkan partisipasi dan keterlibatan: Media sosial dapat meningkatkan partisipasi siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa dapat terlibat dalam debat, berbagi ide, dan berbagi materi dengan dosen dan siswa lain melalui platform seperti papan diskusi, kelompok belajar, atau ruang kelas virtual. Akibatnya, siswa lebih termotivasi dan terdorong untuk belajar bersama.
- b. Akses mudah dan cepat ke sumber daya pendidikan: Siswa dapat menggunakan media sosial untuk mengakses berbagai sumber daya instruksional dengan cepat dan mudah. Melalui platform media sosial, universitas dan fakultas dapat menyebarkan sumber daya instruksional, video ceramah, e-book,

dan publikasi akademik. Siswa dapat belajar dengan bebas dan memiliki akses ke informasi terbaru karena ini.

- c. Kolaborasi dan pembelajaran bersama: Media sosial membantu mahasiswa dan profesor bekerja sama. Siswa dapat berkolaborasi dalam proyek kelompok, berdiskusi, bertukar umpan balik, dan saling membantu dalam memahami materi kursus dengan menggunakan situs media sosial. Ini mempromosikan pembelajaran kolaboratif dan memperluas perspektif siswa.
- d. Pembelajaran seumur hidup: Media sosial menawarkan suasana untuk pendidikan berkelanjutan. Melalui media sosial, mahasiswa dapat tetap berhubungan dengan instruktur, alumni, dan pakar di bidangnya. Melalui media sosial, mahasiswa dapat tetap berhubungan dengan instruktur, alumni, dan pakar di bidangnya. Setelah lulus, mereka dapat terus berpartisipasi dalam komunitas belajar, menghadiri webinar atau konferensi, dan tetap terkini di bidang studi mereka.
- e. Pengembangan keterampilan digital: Penggunaan media sosial di kelas membantu dalam pengembangan keterampilan digital yang berlaku di tempat kerja. Siswa mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana mengatur informasi, bekerja sama secara digital, dan menggunakan teknologi untuk alasan akademis selain komunikasi online yang sukses.

2.1.2. Tantangan Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran

Penggunaan media sosial dalam studi perguruan tinggi memiliki kelebihan, tetapi juga memiliki kekurangan. Manajemen waktu yang efektif adalah salah satunya. Fokus mahasiswa dan produktivitas belajar sering terganggu oleh godaan untuk menghabiskan banyak waktu di media sosial (Junco, 2012b). Mengingat bahwa menggunakan media sosial memerlukan berbagi informasi pribadi, masalah privasi dan keamanan juga menjadi perhatian (Kabilan et al., 2010).

Devi dan Mufliah melakukan studi kasus pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, untuk meneliti bagaimana media sosial digunakan sebagai sarana pembelajaran di perguruan tinggi. Menurut temuan penelitian, mayoritas mahasiswa menggunakan media sosial untuk kegiatan akademik termasuk berbicara dengan profesor dan teman-teman tentang pekerjaan rumah atau materi kuliah (A, 2019).

Penggunaan media sosial sebagai alat untuk belajar di institusi akademik masih menghadapi beberapa tantangan. Beberapa tantangan ini termasuk tidak adanya aturan yang mengatur konten buatan pengguna yang dibagikan atau dikomentari dan dapat menyebarkan informasi palsu atau menyakiti orang lain. Hal ini konsisten dengan penelitian oleh Junco yang menemukan bahwa partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas dan keterlibatan dalam proses belajar-mengajar meningkat semakin sering mereka menggunakan Facebook untuk tujuan akademik. Alhasil, dosen dan mahasiswa harus bersinergi mengembangkan platform digital yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media sosial. Untuk mencegah penyebaran informasi palsu dan membahayakan pihak ketiga, juga harus ada aturan yang lebih kuat yang mengatur konten yang diposting atau dikomentari pengguna (Junco, 2012a).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengevaluasi penggunaan media sosial sebagai sarana pembelajaran di perguruan tinggi dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Untuk sepenuhnya memahami konteks dan pengalaman menggunakan media sosial dalam pembelajaran, studi kasus dieksplorasi. Peserta penelitian adalah mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah UIN SU. Dengan mempertimbangkan kriteria inklusi seperti partisipasi aktif dalam penggunaan media sosial sebagai sarana pembelajaran, sampel dipilih menggunakan pendekatan purposive sampling. Berdasarkan ketersediaan dan kemauan peserta yang sesuai dengan kriteria inklusi, jumlah sampel yang dikumpulkan ditentukan. Kami akan menggunakan teknik analisis kualitatif untuk memeriksa data yang dikumpulkan. Untuk sepenuhnya memahami, data pengamatan akan dikenakan analisis kualitatif.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran

Sekitar 80% mahasiswa berpikir menggunakan media sosial sebagai alat pembelajaran di pendidikan tinggi adalah ide yang bagus. Mereka melihat media sosial sebagai sumber daya yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif dalam proses pendidikan.

Penggunaan media sosial oleh dosen untuk keperluan akademik masih tergolong rendah, hanya sekitar 30% dari total responden yang menyatakan bahwa dosen mereka menggunakan media sosial untuk berkomunikasi atau memberikan materi kuliah

Menurut temuan penelitian, sebagian besar mahasiswa memandang penggunaan media sosial sebagai alat untuk belajar di perguruan tinggi dengan baik. Perspektif yang menguntungkan ini menunjukkan bahwa mahasiswa melihat penggunaan media sosial memiliki manfaat tambahan, seperti meningkatkan keterlibatan dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menemukan media sosial dapat membantu kerja tim dan komunikasi interpersonal di kelas (Junco et al., 2011).

4.1.1 Manfaat Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran

Mahasiswa mendapatkan banyak keuntungan dari menggunakan media sosial untuk belajar. Mahasiswa mengklaim bahwa media sosial memungkinkan mereka untuk berkomunikasi lebih aktif dengan guru dan sesama mahasiswa. Mereka mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran, dan proyek kelompok dibuat lebih kolaboratif sebagai hasilnya.

Ada banyak keuntungan penting bagi mahasiswa yang menggunakan media sosial untuk belajar. Mahasiswa memperoleh keuntungan dengan berpartisipasi lebih aktif dan aktif dalam percakapan kelas dengan rekan-rekan mereka. Media sosial juga mendorong partisipasi mahasiswa dan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran (Wang et al., 2012). Media sosial dapat meningkatkan kemahiran bahasa dan mempromosikan interaksi dalam bahasa target dalam konteks pelatihan bahasa (Kabilan et al., 2010).

4.1.2. Tantangan Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran

Penggunaan media sosial dalam pendidikan memiliki kelebihan, tetapi juga memiliki kekurangan. Mahasiswa menyebutkan potensi gangguan dan mengalami kesulitan mengatur waktu mereka dengan sukses. Beberapa mahasiswa juga khawatir tentang masalah keamanan dan privasi ketika menggunakan media sosial sebagai alat untuk belajar.

Penggunaan media sosial dalam pendidikan memiliki banyak keuntungan, tetapi juga memiliki kelemahan tertentu. Mahasiswa menyebutkan potensi gangguan dan mengalami kesulitan mengatur waktu mereka dengan sukses. Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menghambat pembelajaran dan memiliki efek yang merugikan pada nilai (Junco, 2012b). Kekhawatiran tentang privasi dan keamanan juga menjadi masalah, terutama ketika menyangkut posting informasi pribadi di situs media sosial (Kabilan et al., 2010).

4.1.3 Rekomendasi Untuk Penggunaan Sosial dalam Pembelajaran

Beberapa saran mengenai penggunaan media sosial dalam pembelajaran perguruan tinggi dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian ini. Agar anak-anak dapat menggunakan media sosial secara efektif, pertama-tama harus ada norma dan batasan yang jelas. Kedua, untuk memaksimalkan penggunaan media sosial dalam konteks pembelajaran, diperlukan pemberian instruksi dan pembinaan kepada mahasiswa. Ketiga, untuk melindungi informasi pribadi mahasiswa, institusi harus mematuhi standar privasi dan keamanan yang ketat.

Beberapa saran penggunaan media sosial dalam pembelajaran di perguruan tinggi dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian dan tinjauan pustaka. Universitas harus terlebih dahulu menetapkan kebijakan dan prosedur yang tepat seputar penggunaan media sosial untuk tujuan pendidikan. Penggunaan, etika, dan kebijakan privasi yang harus dipatuhi oleh mahasiswa dan profesor harus diklarifikasi oleh pedoman ini. Kedua, agar mahasiswa dan dosen lebih memahami potensi dan pengguna, diperlukan pelatihan dan pembinaan.

5. KESIMPULAN

Menurut temuan penelitian dan tinjauan literatur, menggunakan media sosial sebagai alat pembelajaran di universitas memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengalaman pendidikan mahasiswa. Mayoritas mahasiswa memiliki pendapat positif tentang menggunakan media sosial untuk belajar dan mengakui manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif. Media sosial memiliki manfaat pendidikan yang telah terbukti signifikan. Mahasiswa dapat terlibat lebih aktif dengan dosen dan rekan-rekan mereka, mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran, dan mendorong kerja tim dalam proyek kelompok. Penggunaan media sosial juga telah terbukti membantu pemerolehan bahasa dan mempromosikan komunikasi dalam bahasa target. Ada sejumlah rekomendasi yang dapat dibuat untuk berdasarkan temuan studi dan evaluasi literatur.

Beberapa saran dapat diberikan untuk meningkatkan penggunaan media sosial sebagai sarana pembelajaran di perguruan tinggi. Agar mahasiswa dapat menggunakan media sosial secara efektif, harus ada kebijakan dan aturan yang jelas yang mengatur penggunaannya. Untuk membantu mahasiswa memahami dan menggunakan media sosial secara efektif, pelatihan dan pembinaan juga diperlukan. Untuk melindungi privasi informasi pribadi mahasiswa, perguruan tinggi harus mematuhi peraturan privasi dan keamanan yang ketat. Perguruan tinggi harus terus menciptakan metode dan kebijakan yang sesuai untuk mengatasi isu-isu terkini dan memaksimalkan potensi penggunaan media sosial sebagai sarana pembelajaran. Akibatnya, penggunaan media sosial dapat meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa, meningkatkan standar pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- A, D. S. and M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Keterlibatan Mahasiswa Dalam Pembelajaran (Studi Kasus Pada Mahasiswa FISIP UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). *Jurnal Ilmiah Educativ*, 5(2).
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3), 80–97. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.890>
- Apriansyah. (2018). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Sumsel. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 1(2), 64–70.

- Bharucha, J. (2018). (2018). Exploring education-related use of social media: Business students perspectives in a changing India. *Education + Training*, 60(2).
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2013). Use of Web 2.0 technologies in K-12 and higher education: The search for evidence-based practice. *Educational Research Review*, 9, 47–64. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2012.08.001>
- Junco, R. (2012a). The relationship between frequency of Facebook use, participation in Facebook activities, and student engagement. *Computers and Education*, 58(1), 162–171. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.08.004>
- Junco, R. (2012b). Too much face and not enough books: The relationship between multiple indices of Facebook use and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 187–198. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.08.026>
- Junco, R., Heiberger, G., & Loken, E. (2011). The effect of Twitter on college student engagement and grades. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(2), 119–132. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2010.00387.x>
- Kabilan, M. K., Ahmad, N., & Abidin, M. J. Z. (2010). Facebook: An online environment for learning of English in institutions of higher education? *Internet and Higher Education*, 13(4), 179–187. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.07.003>
- Nur, A. M. (2021). Penggunaan Aplikasi Whatsapp Dalam Media Komunikasi di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Universitas Al-Wasliyah Labuhan Batu). *Communication & Social Media*, 1(2), 42–48. <https://doi.org/10.57251/csm.v1i2.318>
- Setiyani, R. (2010). (2010). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Pembelajaran. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI DINAMIKA PENDIDIKAN*, 7(2), 117–133.
- Wang, Q., Woo, H. L., Quek, C. L., Yang, Y., & Liu, M. (2012). Using the Facebook group as a learning management system: An exploratory study. *British Journal of Educational Technology*, 43(3).

***Problem Based Learning* Berbasis *Flipped Classroom*: Efektivitas dan Penerapannya pada Materi Lingkaran Kelas VIII**

Isti Hari Wahyuni¹, Sari Saraswati²

^{1,2}Universitas Hasyim Asyari Tebuireng, Jombang, Jawa Timur

²sarisaraswati@unhasy.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas dan penerapan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* pada materi lingkaran. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, observasi dan angket. Instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar, lembar observasi peserta didik dan guru digunakan untuk mengumpulkan data hasil pengamatan selama diterapkan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom*, sedangkan data respon peserta didik dikumpulkan melalui angket. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 76,67%, 2) aktivitas peserta didik tergolong kategori aktif dengan rata-rata persentase sebesar 71,9%, 3) respon peserta didik terhadap pembelajaran tergolong positif secara keseluruhan, dan 4) kemampuan guru mengelola pembelajaran tergolong sangat baik.

Kata Kunci: Efektivitas, *Flipped classroom*, lingkaran, *problem based learning*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Sari Saraswati, M.Pd

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

JL. Semanggi Dsn Bendungan, Kec Kudu, Jombang

sarisaraswati@unhasy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Format dalam sistem pendidikan, kurikulum merupakan salah satu komponen yang penting. Kurikulum direncanakan dan dikembangkan untuk menyiapkan potensi peserta didik dan perkembangan jiwa dalam menghadapi tantangan dan perubahan zaman (Suryadien, 2022). Kurikulum dapat dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran (Wahzudik, 2018), demikian juga dalam pembelajaran matematika. Menurut Sholicah et al. (2022), matematika menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang mana peserta didik tidak hanya dibekali dengan kemampuan menghitung dan menggunakan rumus saja, namun juga dapat memanfaatkan keterampilan bernalar dan analisisnya untuk pemecahan masalah, mengembangkan pemikiran kritis, kreatif, sistematis, dan logis (Yenusi et al., 2019).

Beberapa materi dalam pelajaran matematika dianggap sulit oleh peserta didik, salah satunya adalah materi lingkaran. Manalu et al. (2020), mengungkapkan bahwa salah satu matematika yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah geometri terutama pada materi lingkaran. Hal ini terlihat hasil ulangan harian peserta didik kurang dari KKM, hanya 9% yang mencapai KKM. Dibuktikan juga dengan peserta didik yang banyak melakukan kesalahan dalam memecahkan masalah baik dari segi konsep, menuliskan satuan bahkan perhitungan.

Meskipun matematika memiliki peran cukup penting, namun faktanya peserta didik masih kesulitan dalam menyelesaikan beberapa permasalahan terutama yang menuntut kemampuan pemecahan masalah. Peserta didik kurang mendapat kesempatan untuk mengasah kemampuannya dalam memecahkan masalah. Saat pembelajaran dikelas, guru lebih dominan menggunakan waktunya untuk menuntaskan materi sesuai tuntutan kurikulum dengan sedikit memberikan latihan soal yang berbentuk non-rutin. Bahkan untuk mencapai ketuntasan tersebut, guru banyak yang menerapkan model pembelajaran langsung sehingga pembelajaran hanya terpusat pada guru. Rozali et al. (2022), model pembelajaran langsung menjadikan pembelajaran dikelas sangat pasif karena guru dianggap sebagai satu-satunya sumber ilmu. Di samping itu, peserta didik pun masih kesulitan dalam menyelesaikan soal berbentuk non-rutin yang menuntut kemampuan pemecahan masalah. Akibatnya, keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan soal non rutin kurang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Juita & Yulhendri (2019), bahwa terdapat pengaruh pemberian latihan soal terhadap hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan Fasha (2018) mengungkapkan bahwa kesulitan yang dialami peserta didik dalam pemecahan masalah disebabkan karena belum terbiasa dalam menyelesaikan soal non rutin. Peserta

didik yang tidak terbiasa dalam mengerjakan soal-soal pemecahan masalah menyebabkan masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah (Alawiyah, 2020). Latihan menyelesaikan soal khususnya permasalahan non rutin dapat disisipkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang mengorientasikan peserta didik pada masalah di awal kegiatan pembelajaran adalah *problem based learning* (PBL).

Berdasarkan Husen (2017), *problem based learning* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong proses berpikir kritis peserta didik pada pemecahan masalah. Penggunaan model *problem based learning* dapat menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui kegiatan dan kreativitas peserta didik saat menyelidiki suatu masalah. Aktivitas peserta didik dalam *problem based learning* tidak hanya mendengarkan, mencatat, menghafal dari materi yang disampaikan guru, namun peserta didik terlibat secara aktif berpikir, mengkomunikasikan dan menyimpulkan pengetahuan yang diperolehnya (Amala et al., 2022). Selain itu, penerapan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Luthan et al., 2013). Meskipun demikian, penerapan model *problem based learning* membutuhkan waktu yang cukup lama (Fitriyani et al., 2019). Oleh karena itu, penerapan model *problem based learning* perlu dioptimalkan dalam metode pembelajarannya. Salah satu metode pembelajaran yang mendukung penerapan model *problem based learning* supaya dapat optimal adalah metode *flipped classroom*.

Flipped classroom merupakan metode pembelajaran dimana antara pemberian materi dan tugas dibalik (Pantadean & Eko, 2021). Pada *flipped classroom*, proses pembelajaran yang mencakup pemberian materi dilakukan di rumah, sedangkan pengerjaan tugas dilakukan di kelas. Pembelajaran dalam *flipped classroom* dapat diterapkan secara *online* dan *offline* (tatap muka). Menurut Kurniawati et al. (2019), pada pembelajaran *online*, peserta didik dapat mempelajari sumber belajar yang telah diberikan oleh guru secara mandiri. Sedangkan pada pembelajaran tatap muka digunakan untuk diskusi secara berkelompok, melatih keterampilan, mengasah lebih mendalam pemahaman materi (Savitri, 2022), dan berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami oleh peserta didik (Yulietri., 2015).

Penerapan metode *flipped classroom* akan lebih efektif apabila didukung oleh teknologi khususnya pada saat pembelajaran *online*. Saraswati et al. (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi dapat lebih efektif dan fleksibel sebab peserta didik dapat mengunduh materi pembelajaran kapan dan dimana saja asalkan terdapat jaringan internet yang memadai. Pembelajaran menggunakan teknologi menjadikan peserta didik lebih luwes dalam mengakses materi yang diberikan oleh guru. Peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun kelompok dari sumber belajar yang disediakan guru. Bektas (2021) menjelaskan bahwa *flipped classroom* dapat menjadikan peserta didik lebih siap berada di kelas karena selama di rumah sudah belajar materi pelajaran (pra-pelajaran) dan waktu yang digunakan lebih efisien. Selain itu, penggunaan *flipped classroom* sangat bermanfaat karena peserta didik karena mereka memiliki waktu mengerjakan tugas, latihan soal, proyek ataupun diskusi materi dari sumber belajar yang dipelajari. Hal ini sejalan penelitian Walidah (2020), metode pembelajaran *flipped classroom* memiliki keunggulan yaitu peserta didik dapat mempelajari materi berupa video ataupun modul yang diberikan oleh guru dimana peserta didik dapat menemukan sendiri konsep materi pelajaran sesuai dengan pemahaman masing-masing. Salah satu *platform* pembelajaran yang dapat digunakan dalam menerapkan metode *flipped classroom* adalah *google classroom*.

Google classroom merupakan *platform* yang dirancang guna membantu proses belajar. *Platform* ini cukup dikenal dikalangan guru maupun peserta didik (Arnawa et al., 2021). Pada proses pembelajaran, *google classroom* berguna untuk menyampaikan informasi kepada pengguna berupa teks, gambar, video, *file* dan lain-lain. Pemanfaatan *google classroom* dalam pembelajaran dapat menghemat waktu dan kertas dimana guru dapat membuat kelas dan mengorganisirnya dengan mudah, mendistribusikan tugas secara sistematis (Marbun et al., 2021), serta dapat berkomunikasi dengan bebas. Selain itu, guru maupun peserta didik dapat mengakses *google classroom* dengan mudah. Penggunaan *google classroom* dapat diakses melalui website maupun aplikasi yang ter-*install* pada *handphone*. Sejalan dengan Darmawan et al. (2020), guru dapat memantau peserta didik dalam menerima materi secara *online* melalui *google classroom*.

Penerapan *problem based learning* dengan *flipped classroom* memungkinkan peserta didik untuk melakukan diskusi dalam memecahkan permasalahan dan latihan soal dikelas. Beberapa penelitian seperti Arnata et al. (2020) menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, penerapan *problem based learning* dan *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan hasil penelitian Djonmiarjo (2018); Ario & Asra (2018). Beberapa penelitian tentang penerapan *problem based learning* dan *flipped classroom* yang telah dilakukan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sedangkan penelitian ini, bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar, aktivitas, respon peserta didik, serta kemampuan guru mengelola pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* pada materi lingkaran kelas VIII.

2. PEMBAHASAN

2.1 Model Pembelajaran

Menurut Octavia (2020) mendefinisikan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Sejalan dengan Isrok'atun et al. (2021), model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang menjadi panduan dalam melakukan langkah-langkah kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari uraian diatas, dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2 Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan salah satu model dalam pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Fathurrohman, 2015). Permasalahan tersebut dapat diambil dari buku teks atau dari sumber-sumber lain (Lismaya, 2019). Dalam *problem based learning* bukan hanya tentang pemecahan masalah, tetapi juga tentang membiasakan peserta didik belajar tentang pemecahan masalah, yang merupakan fokus atau titik awal pembelajaran (Amala, 2022).

Penggunaan model *problem based learning* dapat memberikan manfaat bagi peserta didik ketika pembelajaran dikelas, seperti yang diungkapkan Lismaya (2019), melalui model *problem based learning* peserta didik dapat memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang langkah awal pembelajarannya dimulai dengan menggunakan masalah untuk mengumpulkan pengetahuan baru dan memiliki manfaat dapat melatih keterampilan pemecahan masalah peserta didik

2.3 *Flipped Classroom*

Flipped classroom adalah metode pembelajaran dimana antara pemberian materi dan tugas itu dibalik. Pada *flipped classroom* proses pembelajaran dilakukan di rumah, sedangkan pengerjaan tugas serta diskusi kelompok dilakukan di kelas. Metode ini menyediakan berbagai sumber belajar untuk diakses peserta didik sebelum pembelajaran. Peserta didik masuk kelas tidak lagi dengan kepala kosong dan juga bisa sebagai solusi bagi peserta didik jika tidak hadir pada satu pertemuan pembelajaran (Pantadean et al., 2021). Selain sebagai solusi, penerapan metode pembelajaran *flipped classroom* terdapat manfaat baik bagi guru ataupun peserta didik. Penerapan metode pembelajaran *flipped classroom* bagi guru dapat meningkatkan kompetensi digital untuk keperluan dalam pembelajaran (Hadi, 2020). Penggunaan metode pembelajaran *flipped classroom* juga memberikan manfaat bagi peserta didik yaitu siswa dapat mengakses video pembelajaran dimanapun. Kemudian di dalam kelas peserta didik mencoba menerapkan pengetahuan dengan memecahkan masalah dan melakukan praktik. Dari uraian diatas, dapat dibuat kesimpulan tentang metode *flipped classroom* merupakan suatu metode pembelajaran kelas terbalik antara pemberian materi dengan tugas dan menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun berupa video ataupun modul.

3. METODE PENELITIAN

Bagian Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian *one shot case study*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas dan penerapan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* pada materi lingkaran pada sub bab panjang busur dan luas juring. Penelitian ini melibatkan 30 peserta didik kelas VIII MTs Miftahul Ulum Jarak Kulon Jombang.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, observasi, dan angket. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar menggunakan tes uraian sebanyak 2 soal tentang lingkaran. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas peserta didik serta mengamati kemampuan guru menerapkan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom*. Sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data respon peserta didik setelah diterapkan pembelajara menggunakan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom*.

Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Analisis hasil belajar dilihat dari ketercapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 70 dan ketuntasan belajar secara klasikal paling sedikit 75% (Widayanti & Dwi Nur'aini, 2020). Data hasil belajar dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{persentase ketuntasan klasikal} = \frac{\text{banyak peserta didik yang} \geq \text{KKM}}{\text{jumlah speserta didik}} \times 100\%$$

Aktivitas peserta didik dilihat dari rata-rata aktivitas peserta didik secara keseluruhan. Aktivitas peserta didik dianalisis dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X_i}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas peserta didik

X_i = Jawaban “Ya”/”Tidak”

N = Jumlah Peserta didik

Data persentase aktivitas peserta didik yang diperoleh kemudian dikategorika menjadi sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 1
Kategori Aktivitas Peserta Didik

Persentase aktivitas	Kategori
0%-20%	Peserta didik tidak aktif
21%-40%	Peserta didik kurang aktif
41%-60%	Peserta didik cukup aktif
61%-80%	Peserta didik aktif
81%-100%	Peserta didik sangat aktif

Penelitian ini dikatakan berhasil pada aspek pengamatan aktivitas peserta didik apabila kategori persentase aktivitas minimal tergolong aktif (Agustini, 2021).

Angket respon peserta didik dilihat dari persentase tiap pernyataan, dikatakan positif jika respon peserta didik lebih banyak bernilai positif (Siswono et.al, 2017). Data angket respon peserta didik dianalisis dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X_i}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon peserta didik

X_i = Jawaban “Ya”/”Tidak”

N = Jumlah Peserta didik

Kemampuan guru mengelola pembelajaran dilihat dari aspek kegiatan pendahuluan kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kemampuan guru mengelola pembelajaran dianalisis berdasarkan rata-rata keseluruhan aspek dengan rumus berikut:

$$\text{Rata - rata Skor Kemampuan Guru} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{frekuensi aspek yang diamati}}$$

Skor rata-rata kemudian dikonversikan ke dalam kategori berikut:

Tabel 2
Kategori Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Skor	Kategori
$0 \leq KG \leq 1$	Tidak Baik
$1 < KG \leq 2$	Kurang Baik
$2 < KG \leq 3$	Cukup Baik
$3 < KG \leq 4$	Baik
$4 < KG \leq 5$	Sangat Baik

Penelitian ini dikatakan berhasil pada aspek kemampuan guru mengelola pembelajaran apabila kemampuan guru mengelola pembelajaran tergolong minimal baik (Novita, 2014).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian Data tes hasil belajar peserta didik diperoleh setelah penerapan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* pada materi lingkaran dalam satu pertemuan. Data nilai hasil belajar peserta didik disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3
Tes Hasil Belajar

No.	Peserta Didik	Nilai	Keterangan	No.	Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	AMS	100	Tuntas	16	MRA	90	Tuntas
2	AKA	100	Tuntas	17	MRAM	65	Tidak Tuntas

3	ARA	100	Tuntas	18	MFR	65	Tidak Tuntas
4	DK	65	Tidak Tuntas	19	MAS	60	Tidak Tuntas
5	FND	80	Tuntas	20	MAP	65	Tidak Tuntas
6	FP	75	Tuntas	21	MDP	90	Tuntas
7	HBH	75	Tuntas	22	MH	60	Tidak Tuntas
8	IMR	80	Tuntas	23	MIN	65	Tidak Tuntas
9	IB	75	Tuntas	24	MZM	90	Tuntas
10	JA AV	85	Tuntas	25	NWL	75	Tuntas
11	KK	75	Tuntas	26	NIM	100	Tuntas
12	KS	100	Tuntas	27	NFZ	85	Tuntas
13	LZ	80	Tuntas	28	RO	100	Tuntas
14	MR SB	90	Tuntas	29	RM	90	Tuntas
15	MFH	95	Tuntas	30	SNI	85	Tuntas

Rata-rata nilai hasil belajar dari 30 peserta didik diperoleh nilai 82. Berdasarkan Tabel 3, peserta didik yang memperoleh nilai > 70 sebanyak 23, sedangkan 7 peserta didik tidak tuntas sehingga secara klasikal persentase ketuntasan belajar kelas peserta didik mencapai 76,67%. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik secara klasikal telah mencapai ketuntasan karena persentase ketuntasan belajar kelas mencapai lebih dari 75%.

Tabel 4
Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

No	Pernyataan	\sum Jawaban YA	%	\sum Jawaban Tidak	%
1	Mengikuti pembelajaran <i>online</i> pada <i>google classroom</i> .	26	86,67%	4	13,33%
2	Menyelesaikan permasalahan di LKPD.	20	66,67%	10	33,33%
3	Aktif melakukan diskusi secara <i>online</i> dalam <i>google classroom</i>	0	0%	30	100%
4	Melakukan diskusi/bertanya kepada teman atau guru dalam pembelajaran tatap muka.	21	70%	9	30%
5	Menyampaikan pendapat/ide kepada teman atau guru	23	76,67%	7	23,33%
6	Melakukan pengamatan/penyelidikan terhadap masalah	19	63,33%	11	36,67%
7	Mengerjakan/menyelesaikan kegiatan dan beberapa latihan soal	22	73,33%	8	26,67%
8	Mendengarkan/memperhatikan saat teman menyampaikan hasil kerjanya dengan aktif	20	66,67%	10	33,33%
Rata-Rata		71,9%		28,06%	
Kategori		Aktif		Kurang Aktif	

Pengamatan aktivitas peserta didik dilakukan selama proses pembelajaran dilaksanakan. Pengamatan dilakukan oleh satu observer yang mengikuti berjalannya pembelajaran dari mulainya pembelajaran hingga selesai menggunakan lembar observasi. Selanjutnya data hasil observasi dianalisis untuk memperoleh deskripsi aktivitas peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 4, aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* dengan 8 pernyataan yang disediakan. Dapat disimpulkan bahwa data aktivitas peserta didik dengan rata-rata pengamatan aktivitas peserta didik adalah 71,9% dengan kategori aktif.

Setelah dilakukan penerapan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* pada 30 peserta didik selanjutnya diberikan angket untuk mendapatkan data hasil respon peserta didik. Berikut analisis data respon peserta didik terhadap pembelajaran yang diterapkan.

Tabel 5
Hasil Respon Peserta Didik

Pernyataan	\sum Respon		Persentase Respon		Ket
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	
Saya senang mengikuti pembelajaran model <i>problem based learning</i> berbasis <i>flipped classroom</i>	30	0	100%	0%	Positif
Saya tidak aktif belajar dengan adanya pembelajaran secara berkelompok	8	22	26,67%	73,33%	Positif
Saya lebih mudah dalam memahami pelajaran matematika dengan pembelajaran model <i>problem based learning</i> berbasis <i>flipped classroom</i>	23	7	76,67%	23,33%	Positif
Saya merasa tertarik dengan pembelajaran model <i>problem based learning</i> berbasis <i>flipped classroom</i> karena dapat memberikan waktu bagi saya untuk banyak belajar dan latihan soal	26	4	86,67%	13,3%	Positif
Saya bosan mengikuti pembelajaran model <i>problem based learning</i> berbasis <i>flipped classroom</i>	0	30	0%	100%	Positif
Pembelajaran berbasis <i>flipped classroom</i> membuat saya merasa lebih mendalami materi yang diajarkan	24	6	80%	20%	Positif
Pembelajaran berbasis <i>flipped classroom</i> membuat saya merasa lebih mudah mengakses sumber belajar	27	3	90%	10%	Positif
Saya merasa pembelajaran model <i>problem based learning</i> berbasis <i>flipped classroom</i> tidak cocok untuk pembelajaran matematika	6	24	20%	80%	Positif
Saya semakin termotivasi untuk mempelajari materi yang diajarkan setelah diterapkan pembelajaran model <i>problem based learning</i> berbasis <i>flipped classroom</i>	23	7	76,67%	23,33%	Positif
Saya terlatih menyelesaikan soal matematika jika menggunakan pembelajaran <i>problem based learning</i> berbasis <i>flipped classroom</i>	25	5	83,33%	16,67%	Positif

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh persentase respon peserta didik terhadap pembelajaran model *problem based learning* berbasis *flipped*. Respon peserta didik terhadap 10 pernyataan yang telah disediakan secara keseluruhan mendapat respon positif. Dapat disimpulkan bahwa data angket respon peserta didik terhadap pembelajaran model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* adalah positif.

Selanjutnya pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran dilakukan seorang observer selama menerapkan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom*. Berikut data hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 6
Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Aspek Pengamatan	Rata-rata	Kategori
Kegiatan Pendahuluan	4,00	Baik
Kegiatan Inti	4,67	Sangat Baik
Kegiatan Penutup	4,50	Sangat Baik

Rata-Rata	4,39	Sangat Baik
-----------	------	-------------

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh data kemampuan guru mengelola pembelajaran dari aspek pendahuluan, inti dan penutup dengan menerapkan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* pada materi lingkaran secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 4,39 termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa terdapat 7 peserta didik yang belum tuntas. Hasil belajar peserta didik yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar disebabkan karena kesalahan dalam pengaplikasian rumus dan perhitungan pada saat mengerjakan *posttest*. Hal ini ditunjukkan dari jawaban peserta didik yang kurang tepat dalam menentukan jawaban. Terdapat 23 peserta didik yang tuntas dengan mencapai persentase ketuntasan kelas mencapai lebih dari 75%. Penerapan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* menjadikan banyak hasil belajar peserta didik yang melebihi KKM. Seiring dengan penelitian Nafiah (2014), menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan diterapkan model *problem based learning* lebih banyak yang mencapai KKM dengan persentase 76,67%.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor pendukung ketuntasan peserta didik juga dapat dilihat dari respon peserta didik yang ditunjukkan selama pembelajaran. Dari angket peserta didik menunjukkan bahwa seluruh pernyataan mendapat respon positif dari peserta didik bahkan mencapai persentase respon 100% pada pernyataan ke 1 dan 5 (lihat Tabel 5). Hal ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* membuat peserta didik merasa senang dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan antusias peserta didik terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Anak & Luh (2016), pemberian respon positif meningkatkan antusias dan semangat belajar, mengindikasikan peserta didik menikmati pembelajaran yang diterapkan.

Penerapan pembelajaran *problem based learning* berbasis *flipped classroom* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga aktivitas utamanya adalah diskusi untuk menyelesaikan masalah. Berdasarkan Tabel 4, menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik tergolong aktif. Berdasarkan penelitian (Agustin, 2013), pembelajaran menggunakan model PBL dapat melibatkan peserta didik lebih aktif dalam melaksanakan tugas, lebih berani bertanya, bekerjasama dalam kelompok untuk memecahkan masalah. Namun, pada saat pembelajaran *online* peserta didik tidak ada yang melakukan diskusi melalui *platform* yang disediakan. Penerapan model *problem based learning* dapat mendorong peserta didik untuk aktif belajar. Suari (2018) keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Peserta didik mendiskusikan permasalahan sesuai dengan pengetahuan yang didapatkan, kemudian bertukar pikiran untuk menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh persentase respon peserta didik terhadap pembelajaran terdapat pernyataan negatif dan pernyataan positif model *problem based learning* berbasis *flipped classroom*. Respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *flipped classroom* ini juga terlihat pada sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keantusiasan peserta didik ini menjadikan kelas aktif dan juga hidup. Seiring dengan Fitriyani Sinmas et al. (2019) menerapkan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* dapat melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut diperoleh hasil pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran yang tercantum dalam Tabel 6. Hal ini sejalan Prihartini et al. (2019) bahwa sebagai pengelola (manager) pembelajaran, guru memiliki peran dalam menciptakan suasana atau iklim belajar yang kondusif sehingga peserta didik dapat belajar secara nyaman. Pada pembelajaran *online* guru memberikan orientasi, mengarahkan peserta didik pada *platform* pembelajaran, serta menjawab pertanyaan dari peserta didik tergolong baik dalam mengelola pendahuluan pada pembelajaran berlangsung. Rasmita (2019), keterampilan guru pada kegiatan pendahuluan dalam kategori baik menunjukkan bahwa guru telah menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, dimana pada saat pembelajaran dimulai seluruh peserta didik dalam kondisi siap untuk belajar. Pada kegiatan pendahuluan saat pembelajaran tatap muka kemampuan guru mengelola pembelajaran tergolong baik, guru memeriksa kehadiran peserta didik, menyampaikan tujuan, dan juga mengingatkan materi yang telah dipelajari.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbasis *flipped classroom* pada materi lingkaran di kelas VIII diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 76,67% dengan kategori tuntas, aktivitas peserta didik aktif dengan persentase rata-rata 71,9%, respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *flipped classroom* positif secara keseluruhan, dan 4,39 pada rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, V. N. (2013). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal of Elementary Education*, 2(1), 36–44. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.113-120>

- Agustini, M. (2021). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Flipped Classroom melalui Aplikasi Google Classroom. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 280–289. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244420>
- Alawiyah, T. (2020). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Tahapan Pemecahan Masalah Polya pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua di MTs Midanutta'lim. (*Skripsi, Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang*).
- Amala, D. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial di MTs Nurul Qur'an. (*Skripsi, Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang*).
- Amala, D., & Saraswati, S. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII Pada Materi Aritmetika Sosial. *Edumath*, 14(1).
- Anak, A. P. M., & Luh, K. S. W. (2016). *Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar*. 05(02), 1–23.
- Ario, M., & Asra, A. (2018). Pengaruh Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar Kalkulus Integral Mahasiswa Pendidikan Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 82–88. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i2.2477>
- Arnata, I. ., Mardana, I. B. ., & Suwindra, I. N. . (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Flipped Classroom Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI IPA. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 20(1), 36–47.
- Arnawa, I. N., & Setiawan, I. M. D. (2021). Pengaruh Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Tingkat Computer Self-Efficacy. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 34–42. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/29737>
- Bektas, C. (2021). Bibliometric Analysis of Studies Conducted between 2015-2019 on the Flipped Classroom Model. *Internasional Journal of Research in Education and Science*, 7(1), 163–187.
- Darmawan, W., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2020). Pengaruh Blended Learning Berbasis Flipped Classroom pada Mata Pelajaran Prakarya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 171–179.
- Djonomiarjo, T. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan NonFormal AKSARA*, 5(1), 39–46.
- Fasha, D. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Pendekatan Metakognitif. *Didaktik Matematika*, 5(2), 53–64.
- Fathurrohman. (2015). Model-Model Pembelajaran. *UNY*, 1589, 105–112.
- Fitriyani, S. W., Sundaygara, C., & Budi Pranata, K. (2019). Pengaruh PBL Berbasis Flipped Class Terhadap Prestasi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 1(3), 14–20.
- Hadi, H. & (2020). Desain Pembelajaran Flipped Classroom sebagai Solusi Model Pembelajaran PAI Abad 21. *Quality*, 8(1), 149.
- Husen, I. (2017). *Teori Bolu Bantat: Tips dan Trik Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)*. Bitread Publishing.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Juita, F., & Yulhendri, Y. (2019). Pengaruh Kemampuan Numerik dan Intensitas Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka (Spreadsheet). *Jurnal Ecogen*, 2(4), 832. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7860>
- Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Smp. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 8–19. <https://doi.org/10.20527/edumat.v7i1.6827>
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*. Media Sahabat Cendekia.
- Luthan, S., & Putri. (2013). Application of Cooperative Problem-Based Learning Model to Develop Creativity and Foster Democracy, and Improve Student learning Outcomes in Chemistry in High School. *Journal of Education and Practice*, 8(17), 55–60.
- Manalu, A. C. S., Manalu, S., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas IX dalam Menyelesaikan Soal Materi Lingkaran. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 104–112. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.179>
- Marbun, J., & Sinaga, S. J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3299–3305. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1326>
- Nafiah, Y. N. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1), 125–143. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53>
- Novita, R. (2014). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Pada Materi Trigonometri Di Kelas XI IAI SMA Negeri 8 Banda Aceh*. V, 128–135.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Pantadean, Y. R., & Eko, R. (2021). *Flipped Classroom: Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis, Kreatif, Mandiri, dan Mampu Berkolaborasi dalam Pembelajaran yang Responsif*. Andi.
- Prihartini, Y., Buska, W., Hasnah, N., & Ds, M. R. (2019). Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 79–88. <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.327>
- Rasmita, D. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Di Sd Negeri 017 Pasir Emas. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(3). <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i3.7189>
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian Problematika Teacher Centered Learning Dalam Pembelajaran

- Siswa Studi Kasus: Sdn Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, 05(01), 77–85.
- Saraswati, S., & Rodliyah, I. (2020). Blended Learning Berbasis Edmodo: Proses Pengembangan pada Mata Kuliah Kalkulus Dasar. *Jurnal Gantang*, 2, 133–142.
- Savitri, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7243–7248.
- Sholicah & Wahyuni. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Kahoot Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas XI MA Mu'alamat NU Kudus. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 2(2), 66–72.
- Siswono, T. Y. E., & Novitasari, W. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pemecahan Masalah Tipe "What's Another Way". *Jurnal Transformasi*, 1–13.
- Suari, N. putu. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 241. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16138>
- Suryadien, D. D. (2022). Rencana Implementasi Kurikulum Prototipe Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Jurnal PGMI Universitas Garut*, 01, 27–34.
- Wahzudik. (2018). Kendala dan Rekomendasi Perbaikan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesia Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(2), 87–89.
- Walidah, Z. dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom (FC) terhadap Hasil Belajar. *Edumatics: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(02), 72–76.
- Widayanti, R., & Dwi Nur'aini, K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.480>
- Yenusi, Mumu, T. (2019). Analisis Soal Latihan pada Buku Paket Matematika SMA yang Bersesuaian dengan Higher Order Thinking Skill. *Jurnal Of Honai Math*, 2(1), 53–63.
- Yulietri, F. D. (2015). Model Flipped Classroom dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana*, 13(2), 6.

Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah

Neliwati¹, Hikmah Bayani Situmorang², Putri Maymuhamna Rahayu³, Raudhatul Munawwarah⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

¹neliwati@uinsu.ac.id, ²hikmahbayani1601@gmail.com, ³putrimaymuhamna@gmail.com,

⁴raudhatulmunawwarah11@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini ditulis membahas tentang kebijakan kurikulum merdeka belajar di sekolah, tepatnya pada SD Swasta Tunas Harapan Patumbak. Kurikulum merdeka belajar merupakan sebuah kebijakan yang telah ditetapkan oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Ditetapkannya kebijakan ini dalam rangka untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana pada metode ini digunakan guna untuk melakukan penelitian terhadap kondisi obyek yang bersifat alamiah memakai teknik pengumpulan data yang menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian dari informasi yang di dapatkan dari kepala sekolah menunjukkan bahwa kurikulum merdeka belajar ini cocok untuk dipakai dalam proses pembelajaran terkhusus pada pembelajaran PAI. Namun, sangat disayangkan bahwa pada SD Swasta Tunas Harapan Patumbak belum bisa menerapkan kurikulum merdeka belajar ini karena terdapat beberapa faktor penghambat. Akan tetapi, persiapan sudah mencapai 80% untuk menerapkan kurikulum merdeka belajar pada tahun ajaran baru.

Kata Kunci: Kebijakan, Kurikulum Merdeka Belajar, Pendidikan Agama Islam



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Neliwati

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

neliwati@uinsu.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu dari faktor yang sangat penting untuk menentukan kualitas sumber daya manusia sampai kemajuan suatu bangsa. Di mana dalam prosesnya, pendidikan dapat melahirkan suatu pemikiran-pemikiran yang kreatif dan inovatif seimbang dengan kemajuan zaman (Rahayu et al., 2022). Pendidikan merupakan alat bagi setiap pemerintah dalam membangun bangsa dan negaranya. Sebagaimana yang tertera dalam UUD 1945 dikatakan bahwa pemerintah Indonesia didirikan untuk berbagai macam tujuan, termasuk untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Selayaknya juga pada Pasal 3 Tahun 2003 dalam UU Nomor 20 mengenai Pendidikan Nasional dalam membantu mengembangkan keterampilan, membentuk suatu watak serta peradaban bangsa yang berharga sebagai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejalan dengan pesatnya perkembanganteknologi, tuntutan diberikan terhadap setiap bidang yang harus diperbaikijuga semakin meningkat(Susilowati, 2022).

Pendidikan dalam hal pelaksanaan, perencanaan dan evaluasi membutuhkan manajemen yang tepat. Karena tanpa adanya manajemen yang tepat itu, pendidikan tidak akan dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan sebelumnya. Pemerintah melakukan pembaharuan dan perbaikan kurikulum guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Adapun kurikulum yang sedang diusahakan untuk diterapkan sekarang yaitu kurikulum merdeka belajar. Kurikulum Merdeka diartikan suatu susunan belajar yang dapat memberi kesempatan bagi anak agar melakukan pembelajaran dengan santai, tenang, tidak merasa tertekan, gembira serta memperhatikan kemampuan alami yang dimiliki para siswa (Susilowati, 2022). Nadiem mengatakan Kurikulum Merdeka suatu perencanaan yang dibuat agar para siswa bisa dapat mendalami kemampuan masing-masing.

Kurikulum merdeka belajar memberikan kesempurnaandalam pendidikan karakter siswa yang menjadikan pancasila sebagai profilnya. Dengan dipakainya pancasila sebagai profil, akan terdapat beberapa dimensi dan tiap dimensi dijabarkan secara detail ke dalam beberapa elemen yang terdiri dari 6 yaitu, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbhinekaan global, memiliki sikap gotong royong, mandiri, bernalar kritis bahkan kreatif(Rahmadayanti dan Hartoyo, 2022). Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam dunia pendidikan, kurikulum merupakan salah satu aspek penting yang wajib untuk dilaksanakan. Di mana dalam setiap pengembangan kurikulum ini dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan(Hidayat, 2018). Namun, belum semua sekolah dapat mengikuti pesatnya pengembangan kurikulum

dengan semestinya. Seperti kurikulum merdeka belajar yang belum bisa diterapkan pada setiap sekolah. Maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kebijakan kurikulum merdeka belajar di sekolah yang dilakukan pada SD Swasta Tunas Harapan Patumbak.

2. PEMBAHASAN

2.1 Karakteristik Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka telah dilaksanakan sekitar 2.500 pada lembaga pendidikan yang menerapkan Program Sekolah Penggerak. Dilihat dari sejumlah pengalaman, Mendikbud memaparkan bahwa ada beberapa karakter (ciri khas) dari kurikulum Merdeka ini, di antaranya:

1. Pembelajaran berbasis projek menggunakan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

Terhadap pembelajaran berbasis ini kegiatan belajar menjadi semakin aktif dan inovatif, dikarenakan pembelajaran ini memberi hak setiap siswa untuk mampu aktif dalam mencari tau mengenai isu-isu terbaru agar terdukungnya perkembangan pada karakter serta kompetensi Profil Siswa Pancasila. Pada hal tersebut akan menjadi titik balik di masa yang akan datang, dimana mereka harus pula matang dalam bekerja secara kelompok, menciptakan karya baru, berpikir maju, dan sebagainya.

2. Berfokus pada materi mendasar agar mendapatkan waktu cukup dalam mendalami kompetensi dasar

Terciptanya akan kurikulum merdeka, pembelajaran berubah menjadi sederhana karena pembelajaran berfokus terhadap materi esensial yang mampu terjadi berkembangnya kompetensi siswa sedikit demi sedikit. Dengan hal itu proses pembelajarannya menjadi lebih terarah dan teratur, serta lebih asik. Pada pembelajaran ini, standar pencapaian pembelajaran ikut berubah menjadi lebih sederhana dan memberikan guru waktu dalam mengajarkan konsep secara detail.

3. Pembelajaran yang fleksibilitas terdiferensiasi dengan menyesuaikan kemampuan siswa, serta konteks dan muatan lokal

Adanya kurikulum ini, baik siswa, guru dan sekolah diberi kebebasan karena kurikulum ini sifatnya yang merdeka. Bagi siswa, setiap dari mereka diberikan kebebasan untuk memilah sendiri mata pelajaran yang cocok dengan minat dan bakat mereka. Bagi guru, mereka diberi kebebasan untuk menyampaikan materi ke siswa yang sifatnya lebih mengejar ketercapaian materi serta, memperhatikan perkembangan siswa. Sedangkan, sekolah pula diberi wewenang untuk mengatur kurikulum dan pembelajaran sesuai dengan karakteristik yang berlaku.

2.2 Tujuan Penerapan Kurikulum Merdeka

Beberapa kajian nasional dan internasional memperlihatkan bahwasannya Indonesia mengalami krisis pendidikan sejak dulu. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa banyak anak bangsa yang bahkan buta huruf maupun cara berhitung. Ini merupakan masalah pendidikan yang cukup memprihatinkan di sejumlah kelompok sosial di Indonesia. Kondisi ini pun menjadi lebih kompleks dengan menyebarnya virus Covid-19.

Untuk mengatasi berbagai tantangan itu, dibutuhkan adanya perubahan yang terstruktur, salah satunya yaitu kurikulum. Kurikulum menjadi penentu materi yang akan menjadi pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kurikulum juga memberi dampak terhadap kecepatan dan metode pengajaran yang diajarkan guru demi memenuhi kebutuhan siswa. Dengan hal itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan kurikulum merdeka sebagai bagian penting dari usaha pemulihan pembelajaran dari krisis yang Indonesia alami sejak dulu.

Dalam tujuannya sebagai usaha pemulihan pembelajaran, kurikulum merdeka juga memberikan kewenangan teruntuk guru dalam memilih serta menyesuaikan perangkat pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang diperlukan pada sebuah lembaga pendidikan, sehingga peserta didik dapat mendalami konsep dan menguatkan kompetensi dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan minat belajarnya.

3. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana pada metode ini digunakan guna untuk melakukan penelitian terhadap kondisi obyek yang bersifat alamiah dengan teknik pengumpulan data yang menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan dalam analisis data bersifat induktif dengan hasil penelitian yang lebih ditekankan pada makna. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif (Qolbiyah, 2022). Penelitian kualitatif ini berkembang sebagai sebuah metode penelitian dalam konteks permasalahan yang ada seperti fenomena sosial, budaya bahkan tingkah laku manusia (Ahyar et al., 2020). Penelitian kualitatif ini memiliki sifat yang mendasar dan alami. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini harus dilakukan langsung kelapangan (Abdussamad, 2021).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara terkait kebijakan kurikulum merdeka belajar di SD Swasta Tunas Harapan Patumbak. Setelah dilakukannya wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada Bapak

Althaf Haqqi selaku kepala sekolah SD Swasta Tunas Harapan Patumbak. Beliau mengatakan bahwa dalam penyusunan kurikulum dilakukan setiap 5 tahun sekali dan harus sesuai dengan kemampuan siswa maupun kemampuan sekolah.

Seperti dalam penyusunan RPP, silabus dan lain sebagainya harus sesuai dengan kemampuan siswa dan kemampuan sekolah itu sendiri. Penyusunan kurikulum juga harus dilakukan secara bersama-sama yaitu antara pihak sekolah, kepala sekolah, guru dan kepala yayasan. Sebab mereka beranggapan bahwa dengan dilakukannya penyusunan kurikulum secara bersama-sama agar pekerjaan itu akan lebih ringan dan hubungan antara pihak-pihak tersebut akan semakin erat tanpa adanya perelisihan.

Selain itu, SD Swasta Tunas Harapan Patumbak juga menyusun kurikulum setiap tahun ajaran baru. Sebab mereka berpendapat bahwa kurikulum merupakan sebuah bentuk acuan bagi sekolah untuk melakukan proses pembelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya agar terlaksana dengan semestinya. Namun, pada sekolah ini belum bisa menerapkan pada pembelajaran PAI bahkan mata pelajaran lainnya kurikulum merdeka belajar.

Pihak sekolah sangat setuju dengan adanya kurikulum merdeka belajar terlebih pada mata pelajaran PAI. Sebab bagi beliau, adanya kurikulum merdeka belajar dapat membuat siswa dan guru semakin jujur terhadap kemampuan siswa, “dihapusnya KKM membuat persaingan setiap siswa semakin ketat dalam belajar, tidak adanya paksaan bagi setiap siswa untuk memiliki kemampuan yang selaras, dapat meningkatkan kreativitas siswa baik itu intra maupun ekstra” tuturnya.

Kepala sekolah menuturkan bahwa terdapat beberapa faktor yang membuat sekolah ini belum bisa menerapkan kurikulum merdeka belajar diantaranya:

1. Pihak sekolah belum mendapatkan informasi tentang pelatihan dasar kurikulum merdeka belajar serta arahan dari dinas pendidikan kabupaten Deli Serdang.
2. Pihak sekolah belum mampu untuk melakukan transisi atau pertukaran kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar secara cepat.

Akan tetapi hal tersebut tidak akan berlangsung lama, sebab beliau mengatakan bahwa kemungkinan besar pada tahun ajaran 2023/2024 SD Swasta Tunas Harapan Patumbak akan menerapkan kurikulum merdeka belajar pada setiap mata pelajaran yang akan diajarkan dan persiapan sudah diangka 80%.

Pendidikan adalah sebuah proses warisan budaya yang dilakukan oleh orang dewasa kepada orang yang belum dewasa dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku baik itu dari aspek pengetahuan maupun keterampilan (Masykur, 2019). Peningkatan mutu dalam setiap jenjang pendidikan adalah suatu prioritas dalam pembangunan nasional dibidang pendidikan (Hasyim. Farid, 2015). Salah satu aspek yang sangat penting dalam sebuah pendidikan adalah disusunnya kurikulum.

Menurut istilah, kurikulum adalah sesuatu yang disusun sedemikian rupa berkenaan dengan isi mata pelajaran serta keterampilan yang terdiri atas suatu program pendidikan (Muhammad, 2019). Bukan hanya itu, kurikulum juga berisi tentang kesatuan pengetahuan yang terpilih yang dibutuhkan bagi siswa maupun lingkungannya (Mahrus, 2021). Kemudian kurikulum yang disusun haruslah bersifat dinamis, maksudnya kurikulum disusun harus disesuaikan dengan perubahan dan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan kebutuhan masyarakat (udi, 2021).

Kurikulum akan senantiasa mengalami pembaharuan atau pengembangan. Pengembangan kurikulum harus selaras dengan filosofis, tujuan, masalah dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan dalam suatu negara (Tarihoran, 2017). hingga pada saat ini kurikulum berkembang sampai pada tahap kurikulum merdeka belajar. Di mana kurikulum merdeka belajar merupakan bagian dari kebijakan yang baru dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) dan sebagai penyempurna kurikulum 2013. Sedangkan kurikulum 2013 merupakan penyempurna atau pengganti dari kurikulum sebelumnya yaitu KTSP (Baderiah, 2018).

Sejalan dengan itu, pada masa yang akan datang bahwa sistem pembelajaran akan memiliki nuansa yang berbeda yakni yang sebelumnya proses pembelajaran hanya dilakukan di dalam kelas saja, namun kedepannya pembelajaran akan mempunyai warna baru dengan diterapkannya kurikulum merdeka belajar. Sebab dalam kurikulum merdeka belajar ini guru dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam mengajar (Ritaudin & Suprihanto, 2023).

Maka dapat dikatakan bahwa kurikulum merdeka belajar ini cocok untuk diterapkan terkhusus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Misalnya pada pembelajaran yang membahas mengenai Sejarah Peradaban Islam. Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas atau di museum sejarah, akan menjadikan siswa lebih mudah paham karena mereka dapat melihat langsung barang-barang peninggalan bersejarah dan dapat berimajinasi bahwa mereka berada di zaman tersebut. Selain itu, kurikulum merdeka belajar ini mengharuskan siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik dengan sering melakukan diskusi dengan temannya. Hal tersebut baik dalam membentuk karakter siswa dan tidak takut dalam berbicara baik di sekolah maupun di masyarakat (Santosa, 2022).

Studi nasional maupun internasional memperlihatkan bahwasanya di Indonesia sudah mengalami krisis pada pembelajaran (*learning crisis*) yang dapat dikatakan cukup lama (Kemendikbud, 2022). Di mana penelitian

tersebut memperlihatkan sangat banyak dari anak Indonesia yang kurang mampu dalam memahami bacaan sederhana. Mereka juga menunjukkan bahwa adanya kesenjangan antar kelompok sosial yang ada di Indonesia. Maka, kurikulum merdeka belajar sangat dibutuhkan dalam upaya memulihkan kembali pembelajaran dari krisis yang sudah lama di alami (Anggraini et al., 2022).

5. KESIMPULAN

Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum penyempurna dari kurikulum 2013. Pada kurikulum merdeka belajar ini guru di tuntut untuk lebih kreatif lagi dalam proses pembelajaran. Kurikulum merdeka belajar ini memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran, yaitu dengan diadakannya pembelajaran bukan hanya di dalam kelas melainkan juga di luar kelas.

Selain itu, keunggulan dari merdeka belajar ini yaitu mengharuskan siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik dengan sering melakukan diskusi dengan temannya. Hal tersebut baik dalam membentuk karakter siswa dan tidak takut dalam berbicara baik di sekolah maupun di masyarakat. Hal demikianlah yang membuat kepala sekolah di SD Swasta Tunas Harapan Patumbak sangat setuju dengan ditetapkannya kebijakan kurikulum merdeka belajar ini. Dan SD Swasta akan mengimplementasikanx kurikulum merdeka belajar ini pada tahun ajaran baru mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Cetakan 1). CV. Syakir Media Press.
- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Faizah, S. N., Putri, A., & Pandiangan, B. (2022). Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial (JIPSI)*, 1(3), 2829–2723.
- Baderiah. (2018). Buku Ajar Pengembangan Kurikulum. In *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo*.
- Dewi Rahmadayanti dan Agung Hartoyo. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 6–7.
- GFallis, A. (2013). Kebijakan Implementasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hamdan. (2014). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) Teori dan Praktek. In *Aswaja Pressindo*.
- Hasyim. Farid. (2015). *Kurikulum Pendidikan Agama Islam ;FilosofiPengembangan kurikulum transformatif antara KTSP dan Kurikulum 2013* (p. 24).
- Hidayat, A. W. (2018). *TARBIYATUNA*, Vol. 9 No. 2 Desember, 2018 82. *Tarbiyatuna*, 9(2), 82–98.
- Kemdikbud. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–50.
- Mahrus, M. (2021). Desain Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. In *Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.37286/ojs.v7i1.93>
- Masykur, R. (2019). Teori Dan Telaah Pengembangan Kurikulum. In *Aura Publisher* (Issue September).
- Muhammad. (2019). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Cetakan 1). Sanabil.
- Qolbiyah, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(1), 44–48. <http://jpion.org/index.php/jpi/article/view/15>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Ritaudin, A., & Suprihanto, J. (2023). *DINAMIKA IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI KABUPATEN SLEMAN : Antara Kendala dan Solusinya* (Supadiyanto (ed.); Cetakan 1). Zahir Publishing.
- Santosa, S. (2022). Fenomena Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pemanfaatan Digitalisasi Di Era 5.0. *Jurnal Ekonomi, Teknologi Dan Bisnis (JETBIS)*, 1(2), 85–94. <https://doi.org/10.57185/jetbis.v1i2.12>
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85>
- Tarihoran, N. (2017). Pengembangan Kurikulum. In *Loquen Press*. Loquen Press. <http://repository.uinbanten.ac.id/2000/>
- Udi, T. M. (2021). Pengembangan Kurikulum Pai Berbasis Multikultural. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 52–62. <http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/jipi/article/view/3639%0Ahttp://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/jipi/article/download/3639/2581>

Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari

Nia Karnia¹, Jeani Rida Dwi Lestari², Lukman Agung³, Maya Aprida Riani⁴, Muhammad Galih Pratama⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

¹nia.karnia@fai.unsika.ac.id

²2010631110084@student.unsika.ac.id

³2010631110088@student.unsika.ac.id

⁴2010631110090@student.unsika.ac.id

⁵2010631110098@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui praktek pengelolaan kelas melalui metode *role playing*. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian Penggunaan metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat dengan antusias siswa yang memberanikan diri untuk maju kedepan dan alhasil siswa lainpun banyak yang mengajukan diri untuk maju ke depan. Melalui praktik pengelolaan kelas dengan metode *role playing* pada pembelajaran PAI dirasa efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada setiap siswa. Peningkatan yang dapat dilihat seperti keaktifan siswa yang lebih banyak bertanya. Selain itu siswa juga dapat bertanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru nya dengan melaksanakan dan menjalankannya.

Kata Kunci: Pengelolaan Kelas, Metode *Role Playing*, Partisipasi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Lukman Agung

Program Sarjana, Pendidikan Agama Islam, UNSIKA, Indonesia

Jl. HS. Ronggo Waluyo, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat, Indonesia - 41361

2010631110088@student.unsika.ac.id

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan selalu berkembang dan mengalami perubahan dalam mewujudkan generasi muda yang dapat menghadapi era globalisasi. Beragam upaya dilakukan agar tujuan pendidikan di Indonesia dapat tercapai. Diantaranya adalah dengan membuat kurikulum dari taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan Perguruan tinggi. Salah satu pembelajaran yang wajib disampaikan pada siswa adalah pendidikan agama islam. Pendidikan agama islam secara garis besar bertujuan untuk membina manusia agar menjadi hamba Allah SWT yang sholeh dalam kehidupan, perbuatan, perkataan, pikiran dan perasaan. Dengan kata lain agar manusia selalu mengabdikan diri dan menyembah Allah SWT. Seperti pada ayat berikut *Q.S Adz Dzariyat (56)* Artinya:” Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.” Pendidikan agama islam merupakan mata pelajaran yang wajib disampaikan pada semua tingkatan pendidikan termasuk pada siswa sekolah dasar (SD). PAI bisa dipelajari dengan mudah atau bisa juga menjadi sulit hal ini tergantung dari metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru.

Maka dari itu penting bagi seorang pendidikan untuk memilih metode pembelajaran yang tepat agar suasana pembelajaran dan strategi pengelolaan kelas dapat berjalan dengan baik. Ada berbagai macam metode pembelajaran yang dapat di gunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah metode *role playing*. Secara garis besar metode *role playing* adalah bermain peran, dimana seorang siswa memainkan sebuah peran dan siswa lainnya memainkan peran yang lain. Lalu guru memberikan sebuah permasalahan atau sebuah cerita yang memiliki permasalahan. Setelah selesai bermain peran guru dan murid mendiskusikan pesan moral yang dapat diambil dari cerita tersebut.

Kelebihan dari metode *role playing* adalah membuat setiap individu dapat terlibat dalam pembelajaran sehingga kelas menjadi hidup dan setiap siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Namun di sisi lain karena belajar sambil bermain kadang kala ada siswa yang terlewat batas sehingga terlalu aktif dan cenderung mengganggu pembelajaran. Dari pemaparan permasalahan diatas peneliti ingin meneliti bagaimana cara guru untuk memanfaatkan kelebihan dari metode *role playing* namun tetap dapat menerapkan pengelolaan kelas yang baik agar suasana kelas tetap kondusif dan peserta dapat aktif serta partisipatif yang bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran.

2. PEMBAHASAN

2.1 Metode *Role Playing*

2.1.1 Pengertian Metode

Role Playing Metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani (Oemar Hamalik, 2013: 199). Metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan perilaku pura-pura dan menghayati tokoh yang telah diberikan oleh guru. Dan bertujuan untuk melatih keaktifan siswa serta menimbulkan keberanian untuk tampil di depan kelas, dan bertujuan untuk memperkenalkan sejarah dengan cara memainkan tokoh yang ada (Abdurahman, Mulyono, 2012: 45). Sedangkan menurut Amri dalam Ningsih (2014:52) “metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari”. Menurut Komalasari (2014:80), “*Role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan”. Dari beberapa definisi metode *role playing* diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bermain peran. Yang mana dibutuhkan dua orang atau lebih untuk keberlangsungan metode tersebut.

2.1.2 Tujuan Penggunaan

Metode *Role Playing* Setiap model pembelajaran memiliki tujuannya masing-masing. Adapun tujuan *role playing* Menurut Afifi (2017:32) “model *role playing* bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah”. Menurut Kurniasih (2016:68) adalah “untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa.” Metode *Role Playing* membuat siswa dapat memikirkan dan memahami konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku orang lain (Uno, 2011: 26). Selain itu ini juga berguna juga sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara (Uno, 2011: 26).

Menurut Djamarah (2013, h. 70) tujuan penggunaan dari model *role playing* yaitu : 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab. 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. Beberapa tujuan metode *role playing* diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* bertujuan agar siswa dapat aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran, seperti halnya bermain peran yang mana siswa dilatih untuk percaya diri dengan berupa mengungkapkan berbagai ekspresi.

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan

Metode *Role Playing* Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo (1997:82-83), kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing* (Bermain Peran), yaitu : Kelebihan : a. Memperjelas situasi sosial yang dimaksud. b. Menambah pengalaman tentang situasi sosila tertentu. c. Mendapat pandangan mengenai suatu tindakan dalam suatu situasi sosial dari berbagai sudut. Kekurangan : a. Situasi sosial yang didramatisasikan hanyalah tiruan. b. Situasi ini dala kelas berbeda dengan situasi yang sebenarnya di masyarakat.

Menurut Jumanta Hamdayama (2014:191)Kelebihan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) a. Melibatkan seluruh siswa dapat 3) berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memjukan kemampuannya dalam bekerja sama. b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. 2) Kelemahan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) a. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif. b. Banyak memakan waktu. c. Sering kelas lain merasa terganggu oleh tepuk tangan penonton atau pengamat.

2.1.4 Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Berikut adalah langkah-langkah metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) menurut (Ahmad Munjin asih, dkk. 2013 : 79-80): 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2) Siswa membentuk 3 kelompok yang anggotanya 6 orang atau lebih. 3) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 4) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 5) Masing-masing siswa duduk bersama kelompoknya sambil memerhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan. 6) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok

diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas. 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 8) Guru memberikan kesimpulan secara umum dan evaluasi.

Abdurrahman Mulyono (2012 : 48-51) mengemukakan sembilan tahap *Role Playing* (Bermain Peran) yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut : 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi siswa . Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan siswa terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran-peran yang akan dimainkan. Masalah dapat diangkat dari kehidupan siswa , agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka serta memungkinkan berbagai alternatif pemecahan. 2) Memilih peran dalam pembelajaran. Pada tahap ini siswa dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter. 3) Menyusun tahap-tahap peran. Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para siswa dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. 4) Menyiapkan pengamat. Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua siswa turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

Hamzah B. Uno (2011: 26-28) berpendapat bahwa prosedur *Role Playing* (Bermain Peran) terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

- 1) Pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berfikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.
- 2) Memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.
- 3) Menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya, siapa dulu yang akan muncul , kemudian diikuti siapa dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri
- 4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.
- 5) Selanjutnya permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.
- 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.
- 7) Permainan ulang. Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.
- 8) Diskusi dan evaluasi tahap kedua. Dalam hal ini lebih diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat dijadikan bahan diskusi.
- 9) Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

2.2 Strategi Pengelolaan Kelas

2.2.1 Pengertian Pengelolaan Kelas

Secara bahasa, pengelolaan kelas terdiri dari dua kata, yaitu “pengelolaan” dan “kelas”. Pengelolaan merupakan terjemahan dari kata management berasal dari kata “*to manage*” yang berarti mengatur, melaksanakan, mengelola, mengendalikan, dan memperlakukan.

Menurut Sudarsana (2017) pengertian pengelolaan kelas adalah ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Pengelolaan kelas dapat didefinisikan sebagai segala usaha yang dilakukan untuk mewujudkan terciptanya suasana belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan. Atau dapat dikatakan suatu upaya mendayagunakan potensi kelas seoptimal mungkin untuk mendukung proses interaksi edukatif mencapai tujuan pembelajaran.

(Rusydie, 2011) Arikunto (2000) mengatakan bahwa pengelolaan kelas adalah pengadministrasian, pengaturan atau penataan suatu kegiatan (secara umum). Sudirman (dalam Djamarah 2006) "Pengelolaan Kelas adalah upaya dalam mendayagunakan potensi kelas." Kelas mempunyai peranan dan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses interaksi edukatif, agar memberikan dorongan dan rangsangan terhadap anak didik untuk belajar, kelas harus dikelola sebaik-baiknya oleh pembelajar.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengelolaan kelas (*classroom management*) adalah serangkaian tindakan yang dilakukan pengajar dalam upaya menciptakan kondisi lingkungan pembelajaran yang positif dan produktif agar proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan tujuannya.

2.2.2 Tujuan Pengelolaan Kelas

Sudirman (2000) pada hakikatnya terkandung dalam tujuan pendidikan. Tujuan pengelolaan kelas adalah penyediaan fasilitas bagi macam-macam kegiatan belajar pebelajar dalam lingkungan sosial, emosional, dan intelektual dalam kelas. Fasilitas yang disediakan itu memungkinkan pebelajar belajar dan bekerja. Terciptanya suasana sosial yang memberikan kepuasan, suasana disiplin, perkembangan intelektual, emosional, dan sikap serta apresiasi pada pebelajar.

Sementara Arikunto (2000) berpendapat bahwa tujuan pengelolaan kelas adalah agar setiap anak di kelas dapat bekerja dengan tertib sehingga segera tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Degeng (2000) menyatakan bahwa tujuan pengelolaan kelas adalah agar para pebelajar dapat belajar secara optimal dan memberdayakan dirinya sesuai potensi dan karakteristiknya sendiri.

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut, tujuan pengelolaan kelas adalah :

- 1) Setiap pebelajar harus belajar, tidak macet artinya tidak ada anak yang terhenti karena tidak tahu ada tugas yang harus dilakukan atau tidak dapat melakukan tugas yang diberikan padanya.
- 2) Setiap pebelajar terus melakukan belajar tanpa membuang waktu artinya setiap pebelajar akan bekerja secepatnya supaya lekas menyelesaikan tugas yang diberikan padanya.

2.2.3 Pendekatan Dalam Pengelolaan Kelas

- 1) Pendekatan Kekuasaan Pendekatan kekuasaan seperti yang diuraikan oleh Djamarah (2006 : 179) guru menciptakan dan mempertahankan situasi disiplin dalam kelas. Kedisiplinan adalah kekuatan yang menuntut murid untuk mentaatinya. Di dalam kelas ada kekuasaan dan norma yang mengikat untuk ditaati anggota kelas.
- 2) Pendekatan Pengajaran Pendekatan pengajaran, pendekatan ini didasarkan atas suatu anggapan bahwa dalam perencanaan dan pelaksanaannya akan mencegah munculnya masalah tingkah laku murid dan memecahkan masalah itu bila tidak bisa dicegah.
- 3) Pendekatan Kerja Kelompok Pendekatan kerja kelompok, dalam pendekatan ini guru menciptakan kondisi – kondisi yang memungkinkan kelompok yang produktif, selain itu guru juga harus dapat menjaga kondisi itu agar tetap baik.
- 4) Pendekatan elektis atau pluralistic Ketiga pendekatan tersebut oleh guru digabungkan digunakan untuk mengelola kelas. Sehingga tercipta pendekatan elektis atau pluralistic. Menurut Djamarah, Pendekatan elektis yaitu guru kelas memilih berbagai pendekatan tersebut berdasarkan situasi yang dihadapi dalam suatu situasi mungkin dipergunakan salah satu dan dalam situasi yang lain mungkin mengkombinasikan ketiga pendekatan tersebut.

2.3 Partisipasi Siswa

2.3.1 Pengertian Partisipasi

Siswa Partisipasi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *participation* yang secara istilah berarti pengambil bagian atau pengikutsertaan. Kata partisipasi memiliki pengertian yang luas. Suparno (2001: 81) menyatakan bahwa partisipasi atau keterlibatan siswa adalah kegiatan dimana subjek yang belajar ikut serta mempraktikkan sesuatu, baik secara terbuka (*overt*) maupun secara tertutup (*covert*).

Winkel (2005: 276) mengemukakan bahwa partisipasi mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Bentuk partisipasi ini dinyatakan dalam kesediaan untuk memberikan reaksi terhadap rangsang yang disajikan, sebagai contoh adalah kesediaan siswa untuk melaksanakan tugas yang diberikan guru. Partisipasi siswa dalam pembelajaran tidak hanya ditunjukkan oleh gerak siswa secara fisik, tetapi ditunjukkan juga oleh keterlibatan mental dan emosional siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut diungkapkan oleh Suryosubroto (2002: 279-280) yang menyatakan bahwa partisipasi adalah keterlibatan mental, emosi dan fisik seseorang dalam memberikan inisiatif terhadap

kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan serta mendukung tercapainya tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatan tersebut.

Rahmawaty (2006: 2) mendefinisikan partisipasi sebagai keterlibatan mental dan emosional individu dalam situasi kelompok yang mendorong untuk memberi sumbangan terhadap tujuan kelompok serta membagi tanggung jawab bersama. Berdasarkan definisi tersebut terdapat 3 aspek penting partisipasi dalam pembelajaran yaitu keterlibatan siswa, dorongan untuk memberikan sumbangan dan tanggung jawab siswa terhadap proses pembelajaran.

Yamin (2007: 76) mengemukakan bahwa dalam diri seseorang terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Apa pun yang dipelajari siswa dalam kegiatan belajar, siswa harus mengalami sendiri karena tidak ada seorang pun yang dapat menggantikan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pendapat ini didukung oleh Dewey dalam Yamin (2007: 82) yang menjelaskan pentingnya prinsip *learning by doing* dalam pembelajaran, yaitu bahwa siswa perlu terlibat dan berpartisipasi secara spontan dalam pembelajaran. Keinginan siswa akan hal-hal yang belum diketahuinya mendorong siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Peran guru adalah sebagai penyedia sarana bagi siswa untuk dapat belajar. Sinergi antara peran siswa dan guru dalam pembelajaran yang aktif akan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Jadi dari beberapa pengertian di atas mengenai partisipasi siswa dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa adalah keadaan di mana siswa dapat ikut serta dalam suatu kegiatan terutama proses pembelajaran sehingga siswa dapat terlibat dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas.

2.3.2 Manfaat Partisipasi

Suryosubroto (2002: 282) mengemukakan manfaat dari partisipasi, yaitu lebih besarnya kemungkinan memperoleh keputusan yang benar karena banyaknya sumbangan pikiran, melatih untuk bertanggung jawab dan mendorong untuk membangun kepentingan bersama.

Yamin (2007: 78) menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat, berpikir kritis dan memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat di atas menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan kapasitas belajar dan potensi-potensi yang dimiliki siswa secara penuh. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran akan mengembangkan potensi diri dan kreativitas siswa secara optimal, serta dapat melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar yang dijalaninya, Partisipasi siswa dalam pembelajaran akan memberikan peranan yang penting bagi keberhasilan tujuan dari proses pembelajaran yang terkait.

2.3.3 Syarat Terjadinya Partisipasi Siswa

Yamin (2007: 80-81) menjelaskan bahwa peran aktif dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan apabila pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa sedangkan guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar. Selain itu tujuan kegiatan pembelajaran harus tercapai kemampuan minimal siswa (kompetensi dasar), dan pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa. meningkatkan kemampuan minimalnya, mencipta siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep. Yang terakhir adalah adanya pengukuran secara kontinu terhadap berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Partisipasi siswa dapat terjadi apabila dalam proses pembelajaran tercipta suatu kondisi yang dapat merangsang tumbuhnya peran serta dan partisipasi siswa.

Gagne dan Briggs (1979) dalam Yamin (2007: 83) menjelaskan rangkaian kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan aktivitas dan partisipasi siswa meliputi 9 aspek, antara lain memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa menjelaskan tujuan instruksional, mengingatkan kompetensi prasyarat. memberikan stimulus, memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberikan umpan balik, melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran. Seorang guru diharapkan memiliki keterampilan untuk merangsang tumbuhnya partisipasi siswa sehingga peran serta dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan meningkat dan pada akhirnya kegiatan pembelajaran akan lebih berpusat pada siswa.

2.3.4 Pola Partisipasi Siswa

Yamin (2007: 78-79) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah istilah untuk menggambarkan peran yang lebih banyak terletak pada siswa, guru sebagai pembimbing dalam terjadinya pengalaman belajar dan tercapainya indikator yang dikehendaki. Siswa adalah aktor atau subyek yang harus banyak berperan dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri, tidak hanya sebagai siswa yang pasif tetapi sebagai siswa yang berperan membuat perencanaan, pelaksanaan, dan tercapainya suatu hasil (*output*) berdasarkan kreativitas dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Skema hubungan partisipasi antara guru dan siswa menunjukkan bahwa seorang guru harus mampu menciptakan suatu kondisi belajar yang dapat merangsang peran aktif dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran harus berpusat pada siswa, sehingga siswa ikut terlibat secara penuh di dalam kegiatan belajar yang dilakukan. Pola aktivitas dan partisipasi siswa dijelaskan lebih lanjut oleh Yamin (2007: 79) yaitu peran aktif dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran adalah tercapainya suatu indikator dari kompetensi dasar yang telah dikembangkan dari materi pokok. Seorang guru

diharapkan mampu menemukan kemampuan minimal siswa (kompetensi dasar) yang dikembangkan dari materi pokok pembelajaran Selanjutnya kompetensi dasar yang telah diperoleh, akan dijabarkan menjadi beberapa indikator yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Jadi aktivitas dan partisipasi merupakan penekanan pembelajaran kompetensi yang menekankan tercapainya suatu tujuan (indikator) yang dikehendaki.

2.4 Pembelajaran PAI

2.4.1 Pengertian Pendidikan Islam

Pendidikan memiliki pengertian usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia; baik dari aspek rohani maupun jasmani yang dilakukan secara sadar dan bertahap melalui proses yang terarah dan bertujuan pada titik optimal kemampuannya. Peran guru adalah sebagai pendesain dan memanejemeni apa yang distandarkan menjadi pembelajaran yang berhasil dan efektif. Sedangkan pendidikan Islam adalah segala upaya yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan seluruh potensi manusia sesuai dengan fitrahnya agar berkembang secara optimal menuju kedewasaan memegang teguh agama Islam. Pendidikan agama Islam yaitu suatu bidang study atau mata pelajaran yang membahas mengenai ilmu agama Islam yang mencakup materi Aqidah Akhlak, Fiqih, Al-Qur'an Hadist, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Yang diharapkan bermanfaat secara optimal sebagai media pendidikan Islam untuk mencapai tujuan pendidikan agama.

2.4.2 Ruang Lingkup Materi PAI di SD/MI

Pendidikan selalu memiliki keterkaitan mengenai satu dengan yang lain begitu juga dengan pendidikan agama Islam ada 3 aspek dalam pendidikan agama diantaranya yaitu: pertama, aspek hubungan manusia dengan Allah, kedua, aspek hubungan manusia dengan sesama dan yang ketiga, aspek hubungan manusia dengan alam. Hubungan manusia dengan Allah adalah sebuah hubungan yang vertikal antara makhluk dengan Khaliq (Pencipta). Sebagaimana cerminan hakikat manusia seperti yang disebutkan pada ayat berikut.

Yang Artinya: "Dan aku tidak makanan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku". QS adh-Dhariyat [51] ayat 56. Dimana dijelaskan berdasarkan ayat tersebut bahwa hubungan manusia dengan Tuhannya adalah prioritas utama dalam pendidikan Islam. Selanjutnya manusia dengan manusia adalah hubungan horizontal yang menempati prioritas kedua bahwa manusia memiliki misi berperan sebagai khalifah yaitu memakmurkan bumi sedangkan hubungan manusia dengan alam memiliki tiga artian yaitu: pertama mendorong siswa untuk mengenal dan memahami alam sehingga menyadari kedudukannya sebagai manusia memiliki akal dan berbagai manfaat sebanyak-banyaknya dari alam sekitar.

Kedua, pengenalan tersebut akan menumbuhkan rasa cinta kepada alam yang melahirkan rasa keharuan dan kekaguman baik karena keindahan, kekuatan maupun karena keanekaragaman bentuk kehidupan yang terdapat di dalamnya. Ketiga, pengenalan, pemahaman dan cinta akan alam mendorong siswa untuk melakukan penelitian dan eksperimen dalam mengeksplorasi alam.

Menurut Dahlan bahwa bimbingan yang tuntas harusnya mampu mengolaborasikan berbagai aspek kehidupan insani. Langkah tersebut dipadukan menjadi upaya menuntun insan dalam menuntun ke jalan lurus agar mendapat Ridha Allah. Adapun ruang lingkup PAI disekolah dasar dalam Permendiknas No.2 tahun 2008 yaitu :

1) Al-Qur'an Hadist

Al-Qur'an hadist memiliki ruang lingkup seperti pertama, pengetahuan dasar dalam membaca dan menulis Al-Qur'an yang benar sesuai kaidah ilmu tajwid. Kedua, hafalan surat pendek dalam Al-Qur'an dan makna kandungannya serta pengamalannya melalui keteladanan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, pemahaman dan pengamalan melalui keteladanan dan pembiasaan hadis-hadis yang berkaitan dengan kebersihan, niat, menghormati orang tua, persaudaraan, silaturahmi, menyayangi anak yatim, shalat berjamaah, ciri-ciri orang munafik dan amal sholeh. Keempat, memberikan kemampuan dasar kepada siswa dalam membaca, menulis, membiasakan, dan menggemari bacaan Al-Qur'an dan hadis. Kelima, memberikan pengertian, pemahaman, penghayatan agar berpedoman pada isi kandungan ayat Al-Qur'an dan hadist.

2) Fiqih

Fiqih ruang lingkungnya mengenai ibadah bagaimana pengenalan dan pemahaman melaksanakan tata cara rukun Islam yang baik dan benar, serta pengenalan dan pemahaman mengenai hukum halal dan haram, khitan, jual beli, kurban dan pinjam meminjam.

3) Akidah Akhlak

Bidang ini mengarahkan kepada pencapaian kemampuan dasar siswa untuk dapat memahami rukun iman dengan sederhana dan untuk dijadikan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal ke jenjang pendidikan berikutnya. Aspek Aqidah akhlak ini meliputi 4 aspek yaitu:

- a. Aspek Akidah (keimanan). Aspek akidah dalam akidah akhlak diantaranya yaitu: kalimat Thayyibah al-asma'al Husna, iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat thayyibah, Al-asma Alhusna dan pengenalan terhadap sholat lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah, serta meyakini rukun iman.

- b. Aspek Akhlak. Aspek ini mengenai pembiasaan kehidupan sehari-hari dalam bertingkah laku diantaranya yaitu pembiasaan berakhlak karimah dan menghindari akhlak tercela. Dalam hal ini dapat menjadikan Rasulullah Saw sebagai suri tauladan, dimana ketika Rasulullah Saw sebagai pemimpin yang memiliki kekuasaan sekaligus berpengaruh besar, tentu mampu hidup bergelimang harta. Namun, beliau memilih hidup sederhana." Seperti halnya yang terdapat pada ayat berikut: yang Atinya: "Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula) kikir, dan adalah (pembelanjaan itu) di tengah-tengah antara yang demikian".
- c. Aspek Adab Islami. Aspek ini mengajarkan adab atau memperlakukan, memosisikan diataranya yaitu adab terhadap diri sendiri, adab kepada Allah, adab kepada sesama dan adab kepada lingkungan d. Aspek Kisah Teladan Aspek in membahas mengenai untuk mencontoh kisah-kisah teladan seperti kisah para Nabi.
- d. Sejarah Kebudayaan Islam. Ruang lingkup sejarah kebudayaan Islam meliputi: a. Sejarah masyarakat arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad Saw. b. Dakwah Nabi Muhammad Saw dan para sahabatnya yang meliputi ketabahan, kegigihan dan kepribadian dalam berdakwah. c. Peristiwa-peristiwa masa khulafaurrasyidin d. Sejarah perjuangan tokoh Agama Islam didaerah masing-masing.

2.4.3 Fungsi dan Tujuan PAI

Pada Pendidikan Sekolah Dasar Pendidikan agama Islam adalah nama mata pelajaran yang disediakan dan wajib diambil untuk semua siswa yang beragama Islam disekolah yang merupakan bagian tak terpisahkan dari kurikulum sekolah dan merupakan alat untuk mencapai salah satu aspek tujuan sekolah yang bersangkutan.

1) Fungsi

Mata pelajaran pendidikan agama Islam diharapkan dapat mengantarkan siswa memiliki karakteristik "Manusia muslim yang diidealkan sekaligus memiliki sikap toleransi yang tinggi terhadap pemeluk agama lain". Harapan yang dapat terwujud yaitu karena adanya materi pengalaman belajar tentang ajaran agama Islam sebagaimana yang tercermin dalam ilmu keislaman. Selain itu Fungsi pembelajaran pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran yang masih diperhatikan dalam sistem Pendidikan Nasional diharapkan mampu membentuk karakter siswa , sehingga menjadi manusia muslim yang bertakwa (dalam arti bertakwa kepada Allah Swt. dan sekaligus menjadi warga Negara Indonesia yang toleran, menerima kondisi yang multikultural, serta menolak segala bentuk penindasan yang merendahkan harkat kemanusiaan karena perbedaan.

2) Tujuan

Pendidikan agama Islam (PAI) salah satu disiplin ilmu yang memiliki karakteristik dan tujuan terbagi menjadi tiga kelompok diantaranya yaitu: pertama, jismiyah berorientasi pada tugas manusia sebagai khalifah. Kedua, Ruhiyat berorientasi pada kemampuan manusia dalam menerima ajaran Islam secara khalifah. Ketiga, Aqliyah berorientasi pada pengembangan kecerdasan dalam pemahaman. Jadi, dapat disimpulkan tujuan pendidikan agama Islam yaitu menumbuh dan meningkatkan keimanan siswa melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga dapat berkomitmen dalam hal keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. Dalam buku " Pendidikan dalam Perspektif Hadis", Umi Kultsum Menggeneralisasikan tujuan pendidikan Islam ke dalam empat bagian besar, yaitu:

- a. Beriman kepada Allah swt. Kualitas keimanan seorang merupakan sasaran yang ingin dicapai dalam pendidikan seorang muslim, hal itu dapat dicapai apabila setiap pendidik berusaha semaksimal mungkin untuk membawa siswa pada kualitas keimanan yang terwujud dalam perilaku yang lebih baik. Lebih tepatnya setiap rumusan tujuan kegiatan pendidikan selayaknya secara umum memasukkan unsur kualifikasi mukmin dan secara khusus merincinya dalam wujud perilaku yang sesuai dengan keimanan.
- b. Bertakwa kepada Allah Swt. Tingkat manusia paling mulia adalah yang paling tinggi tingkat ketakwaannya, maka sehebat apa pun ilmu manusia dan setinggi apa pun status sosial atau jabatannya di masyarakat selama dia tidak memiliki ketakwaan kepada Allah maka kehebatan dan ketinggian statusnya tidaklah memiliki nilai apa-apa di hadapan Allah swt.
- c. Berakhlak mulia Manusia yang berakhlak mulia harus menjadi sasaran proses pendidikan Islam karena itulah misi utama Rasulullah saw. yaitu dengan cara menghiasi dirinya dengan berbagai akhlak tersebut dalam kehidupannya sehari-hari, bahkan secara tegas, beliau menyatakan bahwa kualitas iman seseorang itu dapat diukur dengan akhlak yang ditampilkannya, artinya semakin baik kualitas iman seseorang akan semakin baik pula akhlaknya, begitu pun sebaliknya.
- d. Mencapai Kebahagiaan dunia Akhirat Al-Qur'an surah al-Qasas ayat 28:77 di dalamnya menjelaskan bahwa tujuan hidup umat Islam adalah untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Nasihat tersebut tidak berarti seseorang hanya boleh beribadah murni (mahdah) dan melarang memperhatikan dunia. Berusahalah sekuat tenaga dan pikiran untuk memperoleh harta, dan carilah pahala negeri akhirat dengan apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu di dunia, berupa kekayaan dan karunia

lainnya, dengan menginfakkan dan menggunakannya di jalan Allah. Akan tetapi, pada saat yang sama janganlah kamu lupakan bagianmu dari kenikmatan di dunia dengan tanpa berlebihan. Dan berbuat baiklah kepada semua orang dengan bersedekah sebagaimana atau disebabkan karena Allah telah berbuat baik kepadamu dengan mengaruniakan nikmat-Nya, dan janganlah kamu berbuat kerusakan dalam bentuk apa pun di bagian mana pun di bumi ini, dengan melampaui batas-batas yang telah ditetapkan oleh Allah. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berbuat kerusakan dan akan memberikan balasan atas kejahatan tersebut. Usaha untuk mencapai pendidikan agama Islam, di antaranya terlebih dahulu mencapai tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam.

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan, mengembangkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan siswa tentang ajaran agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, berbicara pendidikan agama Islam, baik makna dan tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika dan moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi siswa, yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan di akhirat kelak (Sulistyowati, 2012).

Tujuan pembelajaran dapat diartikan juga sebagai tujuan operasional atau tujuan praktis yang dapat dicapai melalui sejumlah kegiatan pendidikan tertentu. Dalam tujuan operasional ini lebih banyak dituntut dari anak didik suatu kemampuan dan keterampilan tertentu. Sifat operasional lebih ditonjolkan dari sifat penghayatan dan kepribadian. Misalnya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, pada masa permulaan anak didik mampu terampil berbuat, baik dalam ucapan ataupun perbuatan anggota badan lainnya. Anak harus tampil melakukan ibadah shalat (sekurang-kurangnya ibadah wajib), meskipun belum memahami dan menghayati ibadah itu.

Beberapa penjelasan tentang tujuan pendidikan agama Islam dan tujuan pembelajaran, maka penulis menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam diartikan sebagai tujuan praktis dari tujuan pendidikan agama Islam yang menekankan siswa untuk menguasai keterampilan atau kemampuan tertentu sesuai dengan ketentuan ajaran agama Islam dapat meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman pesta didik tentang agama Islam baik secara teori maupun praktis dan kehidupan sehari-hari.

2.4.4 Metode dan Teknik Pembelajaran Agama di SD/MI

Metode dan teknik pembelajaran agama untuk sekolah dasar memiliki jenis beraneka ragam, secara teori ia tidak memiliki perbedaan yang mendasar dengan teknik dan metode secara umum, Pembelajaran agama memiliki perbedaan atau ciri khasnya, karena pembelajaran agama tidak hanya dipahami secara teori melainkan dengan pemahaman dan pengamalannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun metode dalam pembelajaran agama Islam diantaranya:

1) Metode Diakronis

Metode ini merupakan pengajaran Islam melalui sejarahnya, sehingga siswa dapat melakukan perbandingan pada disiplin pada ilmu yang lain, sehingga tampak relevan, sebab akibat atau integralnya siswa juga dapat menelaah sejarah kejadian dan lahirnya setiap bagian, komponen, sub-sistem, dan sub-prasistem.

2) Metode Sinkronis-analitis

Metode ini berfokus pada pengembangan kemampuan analisis teori yang sangat berguna bagi perkembangan iman dan intelek siswa. Teknik mengajar menggunakan metode ini dapat melalui diskusi, seminar, lokakarya, kerja kelompok dan menulis laporan. Metode sinkronis-analitis banyak digunakan karena relatif meringankan namun, kelemahannya adalah kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan teori yang dipelajarinya.

3) Metode Pemecahan Masalah

Metode pemecahan masalah adalah metode pelatihan pada siswa dan mengedepankan pada berbagai masalah suatu cabang ilmu dengan alternatif pemecahannya. Metode ini dapat menggunakan teknik simulasi dan membutuhkan workbook yang disiapkan untuk latihan tes dengan kunci jawaban. Kelemahannya perkembangan berpikir siswa hanya ada pada suatu kerangka yang sudah tetap bersifat mekanistik dimana hanya menekankan penguasaan keterampilan pengembangan mental intelek

4) Metode Empiris

Merupakan suatu metode yang mengajarkan kemungkinan siswa mempelajari ilmu agama melalui proses realisasi dan aktualisasi tentang norma-norma dan kaidah agama melalui suatu proses aplikasi yang menimbulkan suatu reaksi sosial yang dimana semakin lama semakin berkembang. Kekurangan dari metode ini yaitu seorang siswa tidak mungkin memahami cabang ilmu teoretis normatif, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa pada suatu pengembangan penjelasan dalam keadaan sosial yang nyata

5) Metode Aneka Sumber

Metode ini terlahir yang dilaksanakan secara murni sulit ditemukan. Metode ini pengaplikasian dari semua metode dimana secara bebas menggunakan berbagai sumber yang tersedia.

Pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah memiliki beberapa landasan dasar antara lain sebagai berikut:

1) Landasan Religius

Al-Hadis adalah sumber dan dasar ajaran agama Islam yang original. Banyak ayat-ayat Al-Qur'an dan Al-Hadis yang membahas tentang kewajiban umat Islam dalam melaksanakan pendidikan seperti yang terdapat dalam hadits Nabi Muhammad saw. Yang Artinya: "Dan telah menceritakan kepada kami Zuhair bin Harb telah menceritakan kepada kami Rauh bin Ibadah telah menceritakan kepada kami Zakariya bin Ishaq telah menceritakan kepada kami Abu Az Zubair dari Jabir bin Abdillah, dia berkata; Suatu ketika Abu Bakar pernah meminta izin kepada Rasulullah saw. untuk memasuki rumah beliau dan dia mendapati beberapa orang sedang duduk di depan pintu rumah beliau dan tidak satu pun dari mereka yang diizinkan masuk.. Sesungguhnya Allah SWT tidak mengutusku sebagai orang yang kaku dan keras, akan tetapi Dia mengutusku sebagai seorang pendidik dan memudahkan urusan" (HR. Muslim).

Fuad Mafatihul, menjelaskan bahwa hadis ini menjelaskan tentang tujuan Rasulullah saw. diutus Allah Swt. adalah sebagai pendidik umat manusia mengajarkan akhlak terpuji. Jelas bahwa setiap manusia wajib menyeru kepada perbuatan yang Allah perintahkan dan menjauhi segala larangan-Nya. Seorang muslim dituntut untuk saling mengingatkan satu sama lain yang di mana dalam hal ini seorang muslim wajib mengetahui hakikat pelaksanaan pendidikan yakni untuk memperoleh ilmu yang bermanfaat sehingga dapat mencegah dari perbuatan yang mungkar. Untuk menanamkan kebaikan (amal saleh) pada setiap siswa, bahkan pada setiap orang maka perlu adanya pendidikan agama Islam sebagai suatu pendidikan yang menanamkan perilaku terpuji pada setiap insan.

2) Landasan Yuridis

Landasan perundang-undangan sebagai landasan hukum positif keberadaan pendidikan agama Islam pada kurikulum sekolah sangat kuat karena tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab V Pasal 12 ayat 1 poin bahwasanya setiap siswa dalam setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik yang seagama.

3) Landasan filosofis

Aspek filosofis pendidikan agama Islam dibahas dalam bidang ilmu filsafat pendidikan Islam dibahas secara mendalam, mendasar, sistematis, terpadu. logis, menyeluruh serta universal yang tertuang atau tersusun ke dalam suatu bentuk pemikiran atau konsepsi sebagai suatu sistem.

Dengan demikian, tiga dasar itulah yang menjadi landasan keberadaan Pendidikan Agama Islam di butuhkan di setiap jenjang pendidikan. Pendidikan Agama Islam memiliki posisi penting dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan Agama Islam sering disebut sebagai pendidikan mental moral spiritual bangsa. Karena merupakan salah satu komponen strategis dalam kurikulum pendidikan nasional yang bertanggung jawab terhadap pembinaan watak dan kepribadian bangsa Indonesia dan tergolong dalam muatan wajib kurikulum (Kosim, 2015).

3. METODE PENELITIAN

Sebuah karya tulis ilmiah tentu saja menggunakan metode dan teknik tersendiri yang baik dalam penelitian dengan beberapa permasalahan yang akan dijadikan bahan kajian atau pembahasan. Metode penelitian berhubungan erat dengan prosedur, teknik, alat, serta desain penelitian yang akan digunakan. Metode merupakan syarat mutlak yang digunakan bertujuan untuk dapat melihat kedalam sebuah penelitian. Sesuai dengan judul penelitian yang diambil, peneliti menetapkan metode yang digunakan adalah metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk membuat gambaran yang akurat mengenai fakta-fakta di lapangan dan ciri khas yang terdapat pada objek penelitian.

Adapun pengertian metode deskriptif analisis menurut Azwar (1999 :7) bahwa: Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi atau kejadian. Dalam penelitian ini peneliti hanya mendeskripsikan hasil penelitian. Segala aktivitas yang dilakukan oleh objek dilihat dan diamati secara jelas. Peneliti akan mendeskripsikan apa yang dilihat, dirasakan, diamati dan ditanyakan selama proses penelitian. Kemudian peneliti menganalisis sumber data yang penting dan menarik untuk dibahas, dan menghilangkan data yang tidak perlu dibahas.

Bogdan dan Taylor (2011 :5) mendefinisikan penelitian kualitatif yakni : Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari perilaku orang-orang yang diamati. Melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan

Pada bab ini akan dibahas secara rinci dan mendalam mengenai langkah-langkah, prosedur dan metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan laporan yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* sebagai Strategi Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari”. Peneliti mencoba untuk memaparkan berbagai langkah yang digunakan dalam mencari sumber-sumber, cara pengolahan sumber, analisis, dan sampai cara penelitiannya. Analisis terhadap permasalahan yang menjadi kajian dalam laporan ini digunakan konsep-konsep dari ilmu akademik, ilmu sosiologi dan antropologi, di antaranya konsep metode dan strategi pengelolaan kelas.

Sumber data yang digunakan pada penelitian pengelolaan kelas ini menggunakan sumber data primer. Sumber data Primer ini adalah sumber data yang didapatkan secara langsung dari sebuah obyek penelitian. Adapun data primer dari penelitian ini kami dapatkan dari proses wawancara dan observasi secara langsung terhadap guru PAI yang tengah mengajar pada salah satu kelas yang ada di MI Nihayatul Amal 2 Purwasari.

Teknik pengumpulan data yaitu suatu cara yang digunakan oleh peneliti guna mendapatkan informasi yang akurat mengenai penelitian yang dilakukan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumber yang bersangkutan secara lebih mendalam. Wawancara dilakukan kepada sumber yang terpercaya yang memang mengetahui secara mendalam tentang objek penelitian. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada masyarakat setempat guna mengetahui secara mendalam sejauh mana objek dikenal. Tujuan lainnya yaitu, dapat memperoleh data secara kongkret tentang objek yang diteliti.

Adapun langkah-langkah wawancara menurut Lincoln and Guba dalam Sugiyono (2013:235) mengemukakan ada tujuh langkah dalam penggunaan wawancara untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif, yaitu : 1) Menetapkan kepada siapa wawancara itu akan dilakukan. 2) Menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan. 3) Mengawali atau membuka alur wawancara 4) Melangsungkan alur wawancara 5) Mengkonfirmasi ikhtisar hasil wawancara dan mengakhirinya. 6) Menuliskan hasil wawancara ke dalam catatan lapangan 7) Mengidentifikasi tindak lanjut hasil wawancara yang telah diperoleh.

Wawancara dilakukan dengan jenis wawancara terstruktur dan tak berstruktur agar pertanyaan yang diajukan kepada pihak yang terlibat dapat dijawab dengan jelas. Pemilihan subjek yang akan diwawancarai lebih difokuskan kepada orang-orang yang memiliki informasi lebih luas tentang objek penelitian. Adapun narasumber yang diwawancarai ialah: Bapak Anji Taukhidani, S.Pd. sebagai seorang guru PAI di MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. Informasi yang akan diteliti ialah, tentang bagaimana cara pengelolaan kelas yang dilakukan di kelas 3 A MI Nihayatul Amal 2 Purwasari.

Berikut kegiatan proses wawancara yang telah dilakukan dalam penelitian ini, yaitu :

- 1) Senin, 22 Mei 2023. Proses perizinan peneliti dengan kepala madrasah MI Nihayatul Amal 2 Purwasari.
- 2) Selasa, 23 Mei 2023. Pengenalan antara peneliti dan narasumber berikut izin untuk melakukan penelitian tentang pengelolaan kelas di MI Nihayatul Amal 2 Purwasari.
- 3) Rabu, 24 Mei 2023. Persiapan pemantapan dari peneliti tentang hal apa saja yang diperlukan pada saat proses wawancara berlangsung.
- 4) Kamis, 25 Mei 2023. Melihat proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ketika berlangsung di kelas 3 A MI Nihayatul Amal 2 Purwasari, untuk mengambil data-data tentang pengelolaan kelas yang baik. Mewawancarai Bapak Anji Taukhidani, S.Pd. selaku guru PAI di kelas 3 A MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. Wawancara dilakukan secara face to face antara peneliti dan narasumber.

2. Observasi

Tujuan menggunakan teknik observasi ini untuk mencatat hal-hal yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti, baik dari segi metode ataupun strategi yang digunakan seorang guru PAI dalam mengelola kelas. Dalam penelitian ini, peneliti memusatkan perhatian pada hal-hal yang berhubungan dengan objek yang diteliti. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dengan cara mengumpulkan data yang secara langsung diperoleh dari lapangan. Observasi ini dilakukan secara langsung di dalam salah satu kelas yang ada di MI Nihayatul Amal 2 Purwasari.

3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan studi dokumentasi dan studi kearsipan yang meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan dan dokumenter lainnya yang relevan. Dari uraian diatas maka metode dokumentasi adalah studi kearsipan yang meliputi pencatatan-pencatatan penting yang erat hubungannya dengan objek penelitian. Dengan adanya dokumentasi tentang objek yang diteliti, maka penelitian tersebut semakin didukung dengan foto-foto, video, dan karya tulis akademik. Tujuan dari pada studi dokumentasi ini adalah untuk memperoleh data berupa foto-foto maupun video secara jelas dan kongkret tentang objek penelitian. Dalam penelitian ini pendokumentasiannya dengan menggunakan alat perekam suara, kamera foto, dan handycam.

- 1) Alat Perekam Suara Digunakan untuk melakukan observasi secara langsung atau wawancara. Alat perekam ini berfungsi untuk merekam keseluruhan hasil wawancara yang dilakukan langsung antara peneliti dengan narasumber.
 - 2) Kamera Foto Digunakan peneliti untuk mendapatkan gambar atau foto wawancara peneliti dengan narasumber, dan lain-lain.
4. Studi Literatur

Selain melakukan observasi serta wawancara peneliti juga mencoba mencari sumber data serta informasi dengan mengkaji beberapa sumber dari buku-buku, jurnal, serta hasil-hasil penelitian yang relevan dengan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk membuat keterangan yang telah ada menjadi lebih jelas lagi, karena dengan didukungnya berbagai sumber-sumber yang masih memiliki keterkaitan.

Data Dalam penelitian kualitatif, data yang diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Beberapa tahap yang dilakukan, yaitu mengkaji, membuat catatan penelitian, dan mendeskripsikan. Dalam teknik analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data.

Menurut Burhan Bungin (2010 : 144) yang dimaksud dengan teknik analisis data kualitatif adalah Strategi analisis kualitatif, umumnya tidak digunakan sebagai alat mencari data dalam arti frekuensi akan tetapi digunakan untuk menganalisis proses sosial yang berlangsung dan makna dari fakta-fakta yang tampak dipertemukan itu. Dengan demikian, dalam penelitian pengelolaan kelas di MI Nihayatul Amal 2 Purwasari, peneliti maka analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan fakta tersebut. Alasan menggunakan strategi analisis data kualitatif karena, data-data yang didapat di lapangan adalah fakta-fakta sehingga mempermudah dalam menganalisis data.

1. Tempat Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Nihayatul Amal 2 Purwasari yang beralamat di Dusun Cengkong RT.04/02 Ds. Sukasari Kec. Purwasari Kab. Karawang - Jawa Barat
2. Waktu Penelitian Pelaksanaan penelitian pengelolaan kelas di MI Nihayatul Amal 2 Purwasari ini pada hari Rabu, 24 Mei 2023.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Persiapan Guru dalam Mengelola Kelas

Persiapan adalah perbuatan (hal dsb.) bersiap-siap atau mempersiapkan; rancangan (tindakan) untuk sesuatu (Poerwadarminta, 1984). Sedangkan guru diartikan sebagai pendidik yang profesional, karena ia telah merelakan dirinya untuk menerima dan memikul beban serta tanggung jawab pendidikan yang dipikul dipundak para orang tua (Darajat, dkk, 2004:39). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persiapan guru adalah suatu perbuatan atau tindakan yang terencana oleh seorang guru atau tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada siswanya atau peserta didik di sekolah dalam kegiatan proses belajar mengajar dan guru atau tenaga pendidik.

Dalam pengelolaan pembelajaran sendiri terdapat tiga (3) langkah tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Yang harus dipersiapkan guru sebelum mengajar diantaranya adalah; (a) mempersiapkan bahan yang mau diajarkan (sesuai dengan RPP), (b) mempersiapkan alat peraga yang akan digunakan jika diperlukan, (c) mempersiapkan pertanyaan dan arahan untuk merangsang siswa aktif belajar, (d) mempelajari keadaan siswa, mengerti kelemahan dan kelebihan siswa, (e) mempelajari pengetahuan awal siswa.

Pembelajaran yang baik menuntut adanya pengelolaan kelas yang baik. Hal tersebut menuntut adanya prasyarat berupa dimilikinya pengetahuan pengelolaan kelas oleh para pendidik, keterampilan serta sikap yang baik dalam mengelola kelas. Tentu tidaklah mudah mencapai maksud terciptanya pengelolaan kelas yang efektif.

Mengelola kelas merupakan tindakan dari pengelolaan kelas yang tentu dalam pelaksanaan memerlukan pertimbangan, perencanaan dan persiapan yang benar-benar matang karena hal tersebut akan

berpengaruh kepada hasil akhir yang dapat pula menentukan berhasil atau tidaknya tindakan pengelolaan kelas yang dilakukan. Guru sebagai pengelola kelas harus mampu merencanakan pengelolaan kelas yang tepat dan efektif pada kelasnya, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa sudah direncanakan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan harus berorientasi pada gaya belajar dan kemampuan setiap siswa serta materi yang akan dipaparkan, sehingga pengelolaan kelas yang dilakukan guru dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di MI Nihayatul Amal 2 Purwasari diketahui bahwa pengelolaan kelas merupakan hal yang penting agar pembelajaran di kelas, baik itu materi yang disampaikan ataupun pembinaan lain. Sehingga dapat disampaikan dan diterima dengan baik dalam rangka menciptakan kelas yang interaktif. Sebelum mengelola kelas salah satu karakter yang harus dipersiapkan oleh seorang guru yaitu mempunyai tanggung jawab, yang mana tanggung jawab ini merupakan salah satu faktor penting dimana guru mampu mempertanggung jawabkan kegiatan pengelolaan kelas yang dilakukan dari awal hingga akhir. Selain itu guru juga harus membuat aturan dan tata tertib selama proses pembelajaran dengan melakukan pengelolaan kelas berupa fisik maupun non fisik.

Pengelolaan fisik seperti penempatan tempat duduk, yang mana di lokasi tempat observasi yang kami lakukan penempatan tempat duduk di pisah antara laki-laki dan perempuan. Sedangkan pengelolaan non fisik dilakukan melalui penciptaan suasana kelas dengan komunikasi langsung baik itu pengelolaan tingkah laku siswa maupun aturan dalam proses pembelajaran dengan diberlakukannya sistem poin, yang mana sistem poin diberikan pada siswa yang melanggar aturan akan diberikan pengurangan poin dan pada siswa yang mengikuti aturan akan diberikan poin tambahan.

Jadi dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, guru sudah cukup memahami pengelolaan kelas secara teori dan prakteknya. Hal tersebut dapat dilihat dari paparan narasumber mengenai pentingnya pengelolaan kelas dengan salah satu sikap tanggung jawab seorang guru dalam melaksanakan pengelolaan di kelasnya dan juga dilihat dari praktek yang secara langsung diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

4.2 Faktor Pendukung Guru dalam Mengelola Kelas

Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai penyampai materi kepada siswa. Pembelajaran akan berhasil jika interaksi pembelajaran guru terhadap siswa lancar. Ketidklancaran pembelajaran akan membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru. Adakalanya pesan tersebut berhasil disampaikan dan terkadang mengalami hambatan.

Dalam hal pengelolaan kelas, guru hendaknya dapat mengelola kondisi kelas secara baik untuk mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Proses pembelajaran yang terjadi dalam kelas perlu dipertimbangkan, direncanakan dan dikelola dengan baik dalam usaha meningkatkan keberhasilan proses belajar-mengajar yang mana hal tersebut perlu dilakukan seorang guru berkaitan dengan pengelolaan kelas baik secara teori maupun praktek secara langsung di kelas.

Berhasilnya Pengelolaan kelas dalam memberikan dukungan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai, banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut melakat pada kondisi fisik kelas dan pendukungnya, juga dipengaruhi oleh faktor non fisik (*sosio-emosional*) yang melekat pada guru (Suwardi & Daryanto, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di MI Nihayatul Amal 2 Purwasari diketahui bahwa salah satu faktor pendukung guru dalam mengelola kelas yaitu sarana dan prasarana di sekolah tersebut. Seperti ruang kelas yang nyaman dengan terpasangnya AC di tiap-tiap kelas, meja, kursi, dan alat-alat tulis yang memadai. Selain sarana dan prasarana, kemampuan guru dalam memahami konsep materi, penggunaan alat dan media pembelajaran juga merupakan faktor pendukung yang penting, yang mana guru PAI yang kami wawancarai walaupun di tengah-tengah keterbatasan alat dan media pembelajaran, guru tersebut dapat memanfaatkan alat dan media tersedia dengan baik melalui metode yang kreatif.

Jadi dari hasil wawancara yang dilakukan dapat diketahui bahwa faktor kondisi fisik kelas seperti sarana dan prasarana yang ada menjadi faktor pendukung yang sangat mendukung terlaksananya pembelajaran di kelas agar dapat berjalan dengan baik terlepas dari seorang guru sendiri dalam memanfaatkan faktor yang ada dengan penciptaan kondisi kelas yang baik agar faktor pendukung lain dalam hal ini faktor non fisik (*sosio-emosional*) dapat menjadi upaya agar pembelajaran di kelas semakin efektif.

4.3 Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PAI

Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode ini merupakan suatu kegiatan dimana siswa diharapkan untuk memainkan peran atau menjadi seseorang atau suatu tokoh dalam suatu situasi yang diberikan.

Menurut Heru Subagiyo (2013) menyatakan bahwa *role playing* secara harfiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerja

sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain melakukan aksi seperti peran yang dipilih sesuai karakter peran.

Untuk menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI, guru dapat membuat suatu skenario yang menggambarkan situasi yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok, dan setiap kelompok harus memilih salah satu siswa untuk memainkan peran sebagai tokoh utama dalam skenario tersebut.

Selain itu, guru juga dapat memberikan umpan balik kepada siswa tentang kemampuan mereka dalam memainkan peran tersebut. Umpan balik ini dapat membantu siswa untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan mereka dalam memainkan peran tersebut, sehingga mereka dapat memperbaiki diri dan meningkatkan kemampuan mereka dalam *role playing*.

Guru dalam pemilihan metode harus sesuai dengan materi pembelajaran, yang mana guru PAI yang diwawancarai menggunakan metode *role playing* untuk materi percakapan dalam bahasa Arab. Yang mana kegunaan metode *role playing* tersebut berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat dengan antusias siswa yang memberanikan diri untuk maju kedepan dan alhasil siswa lainpun banyak yang mengajukan diri untuk maju ke depan. Melalui praktik pengelolaan kelas dengan metode *role playing* pada pembelajaran PAI dirasa efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada setiap siswa. Peningkatan yang dapat dilihat seperti keaktifan siswa yang lebih banyak bertanya. Selain itu siswa juga dapat bertanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru nya dengan melaksanakan dan menjalankannya.

Dengan demikian, metode *role playing* merupakan metode yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Metode ini dapat membantu siswa memahami dan memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara, berpikir, dan bekerja sama dengan orang lain.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi percakapan bahasa Arab dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. Pernyataan tersebut dapat diketahui dari hasil observasi dan wawancara pada proses kegiatan belajar mengajar.

4.4 Hambatan Guru dalam Mengelola Kelas

Dalam proses pembelajaran dan pengelolaan yang dilakukan oleh seorang guru di dalam kelas tentu tidak selamanya berjalan dengan apa yang di harapkan dan malahan muncul hambatan-hambatan yang mengganggu. Dari semua masalah-masalah yang ada maka guru yang baik dalam mengelola kelas, harus dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada di dalam kelas tersebut. Menurut Mudasir (2011) masalah-masalah dalam pengelolaan kelas terbagi dua yaitu, kasus yang terjadi di dalam kelas dan pengelompokkan masalah dalam pengelolaan kelas.

Ada beberapa hambatan yang dialami oleh guru ketika dalam mengelola kelas, seperti:

1) Kondisi dan perilaku siswa

Kondisi dan perilaku siswa menjadi persoalan penting di dalam kelas. Karena kondisi dan perilaku siswa inilah yang akan membuat proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi berhasil atau sebaliknya. Dapat dicontohkan jika siswa bergairah dalam belajar, cenderung proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi kondusif, dan sebaliknya jika siswa tidak bergairah dalam menerima pelajaran maka cenderung proses belajar mengajar tidak efektif dan membuat siswa gaduh serta kurang memperhatikan materi yang diajarkan. Dalam mengatasi masalah tersebut guru sebaiknya memperhatikan materi atau bahan ajar, metode, media, dan strategi pembelajaran.

Ketika observasi dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas dan interaksi siswa baik di di dalam maupun di luar kelas, siswa menunjukkan perilaku yang berbeda. Di kelas siswa menunjukkan sikap yang baik, berbanding terbalik ketika di luar kelas (istirahat). Siswa menunjukkan sikap yang tidak baik terutama ketika berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini tentu juga akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dalam aspek penilaian sikap dan perilaku.

2) Suasana kelas yang sulit kendalikan

Masalah teknik mengajar yang digunakan oleh guru menjadi salah satu hambatan yang mana hal inilah masalah yang penting, dikarenakan jika guru pandai memilih dan menggunakan teknik atau model-model strategi pembelajaran yang baik, cenderung membuat kelas menjadi menarik. Untuk itu guru dituntut agar dapat menjadi pendidik yang berkompentensi dalam bidangnya. Di samping membuat kelas menjadi menarik, hal itu tentu akan muncul akibat lain apabila guru tidak dapat mengatasinya seperti dalam observasi di dalam kelas tersebut terdapat siswa yang sangat hiperaktif. Seperti halnya terjadi kegaduhan saat pembelajaran berlangsung, sehingga hal tersebut mengganggu aktifitas dan konsentrasi siswa lainnya ketika pembelajaran berlangsung.

3) Fasilitas yang diperlukan

Fasilitas ini meliputi media, tempat, biaya dan yang dapat memungkinkan siswa belajar dengan baik. Fasilitas menjadi masalah yang cenderung tidak diperhatikan guru dalam manajemen kelasnya, dan inilah yang dapat memunculkan adanya masalah dalam proses belajar mengajar. Dalam mengatasi masalah tersebut guru harus menggunakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan, seperti media dan tempat yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dari hasil wawancara ditemukan hambatan yang disebabkan oleh fasilitas yang kurang seperti ketersediaan alat dan media pembelajaran yang belum cukup, kurangnya persediaan alat dan media pembelajaran membuat guru mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

4.5 Upaya Guru Menerapkan Disiplin dalam Kelas

Menurut Wiyani (2013) teknik pembinaan dan penerapan disiplin di kelas ada tiga, yaitu sebagai berikut.

1) Teknik *External Control*

Teknik *external control* adalah teknik pendisiplinan siswa yang dikendalikan bukan oleh siswa sendiri, namun dikendalikan dari luar siswa yaitu pendidik atau guru di kelas. Siswa selalu diawasi dan dikontrol agar tidak melakukan hal-hal yang tidak mencerminkan kedisiplinan. Dalam teknik ini, guru dapat menggunakan hukuman agar siswa takut, dan mematuhi aturan dan tata tertib. Dalam teknik ini juga, guru atau pendidik dapat menggunakan hadiah sebagai apresiasi terhadap siswa yang patuh dan disiplin di kelas.

2) Teknik *Internal Control*

Teknik *Internal Control* adalah kebalikan dari teknik *external control*. Teknik ini mengusahakan agar siswa dapat mendisiplinkan diri sendiri di dalam kelas. Dalam teknik ini, siswa disadarkan akan pentingnya sikap dan tindakan yang disiplin, agar siswa mawas diri dan berusaha untuk mendisiplinkan diri sendiri. Keberhasilan penerapan teknik ini, yaitu terletak pada keteladanan guru dalam disiplin. Guru sebagai manajer kelas tidak akan dapat mendisiplinkan siswa nya di dalam kelas apabila guru sendiri tidak berperilaku disiplin.

3) Teknik *Cooperative Control*

Dalam teknik ini, guru dan siswa di kelas haruslah bekerja sama untuk menegakkan disiplin di dalam kelas. Guru dan siswa lazimnya membuat kontrak perjanjian yang berisi aturan-aturan kedisiplinan yang ditaati bersama, dan sanksi atas ketidakdisiplinan dibuat untuk ditaati bersama.

Menurut Wiyani (2013), dalam penerapan teknik disiplin di atas ada beberapa konsekuensi yang harus diterima. Dalam penerapannya guru sebagai manajer kelas dapat menggabungkan ketiga teknik pembinaan disiplin di atas secara efektif dengan melakukan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Guru mencontohkan perilaku yang tertib kepada siswanya, yaitu guru sebagai model bagi siswa dalam melatih kedisiplinan siswa nya.
- 2) Guru memisahkan siswa dari perilakunya, yaitu guru tidak boleh membenci siswa nya, namun ia harus membuang perilaku tidak disiplin dari diri siswanya dengan memberikan pilihan-pilihan sikap dan perilaku yang baik.
- 3) Guru melakukan sharing terhadap siswa nya yang suka membuat onar untuk menemukan solusinya, artinya guru harus mencari tahu apa alasannya sehingga siswa tersebut suka membuat onar dan tidak disiplin.
- 4) Guru memberikan tanggung jawab kepada siswa nya, artinya guru memberikan konsekuensi apa yang harus ditanggung siswa ketika mereka tidak disiplin.
- 5) Guru memberikan umpan balik positif ketika perilaku siswa nya bertambah baik.
- 6) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berperilaku baik.
- 7) Guru dapat bekerja sama dengan orang tua/wali siswa dalam mendisiplinkan siswa .

Dilihat dari observasi yang telah dilakukan, untuk menerapkan disiplin dalam kelas guru menggunakan teknik *cooperative control* dengan sistem poin. Guru dengan siswa sebelumnya sudah melakukan kontrak disiplin yang mana sistem poin diberikan pada siswa yang melanggar aturan akan diberikan pengurangan poin dan pada siswa yang mengikuti aturan akan diberikan tambahan poin. Penerapan sistem poin ini cukup efektif dalam menerapkan kedisiplinan siswa dalam kelas. Selain itu, guru juga memberikan hukuman yang sesuai dengan porsi dan kemampuan siswa.

4.6 Upaya Guru Menyelesaikan Masalah Penyimpangan Disiplin di Kelas Maupun Sekolah

Setiap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah pasti tidak pernah terlepas dari berbagai peraturan yang berlaku di sekolah, dan setiap siswa dituntut agar berperilaku sesuai dengan tata tertib yang ada di sekolah. Kepatuhan dan ketaatan siswa terhadap berbagai aturan dalam tata tertib sekolah disebut disiplin siswa. Sedangkan peraturan, tata tertib, dan berbagai ketentuan lain yang berupaya mengatur perilaku siswa disebut sebagai disiplin sekolah. Adanya peraturan dan tata tertib diharapkan menjadi salah satu faktor pendukung untuk terjadinya penyimpangan dikelas maupun sekolah.

Dari hasil wawancara yang dilakukan, dalam upaya guru menyelesaikan masalah penyimpangan disiplin di kelas maupun di sekolah, guru memberikan peringatan terlebih dahulu kepada siswa dengan tujuan siswa mengintropeksi diri terhadap kesalahan yang siswa tersebut lakukan. Selama proses intropeksi diri yang siswa tersebut lakukan guru juga perlu memberikan perhatian lebih secara berkala dan berkelanjutan. Namun, jika tidak adanya perubahan pada siswa tersebut maka guru berhak memberikan hukuman pada siswa tersebut yang sesuai dengan porsi dan kemampuan siswa tersebut. Selain itu guru juga melakukan koordinasi dengan pihak orang tua terkait permasalahan yang terjadi pada siswa sehingga perubahan dapat dilihat oleh guru di sekolah dan orang tuanya di rumah apakah mengalami perubahan yang lebih baik atau malah sebaliknya.

Dengan demikian kerja sama antara orang tua dengan guru merupakan hubungan komunikatif untuk memantau perkembangan belajar peserta didik selama proses pembelajaran baik melalui arus komunikasi orang tua dengan guru, keterlibatan orang tua dalam menyelesaikan masalah belajar peserta didik, dan partisipasi orang tua terhadap penegakan aturan sekolah. Menurut Tafsir (1996: 8) dalam (Hidayat, 2013), mengatakan bahwa orang tua adalah pendidik utama dan pertama dalam hal menanamkan keimanan bagi anaknya. Untuk itu dalam membentuk anak yang baik, dan cakap dalam kehidupannya, maka peran orang tua sangatlah penting dalam menentukan perilaku anaknya.

5. KESIMPULAN

Pengelolaan kelas adalah ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Dalam mengelola kelas salah satunya dapat dilakukan dengan penggunaan metode yang tepat, salah satunya metode *role playing*. Adapun metode *Role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan?.

Penggunaan metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat dengan antusias siswa yang memberanikan diri untuk maju kedepan dan alhasil siswa lainpun banyak yang mengajukan diri untuk maju ke depan. Dalam upaya guru menghadapi dan menyelesaikan tantangan dan masalah penyimpangan disiplin di kelas maupun di sekolah, guru memberikan peringatan terlebih dahulu kepada siswa dengan tujuan siswa mengintropeksi diri terhadap kesalahan yang siswa tersebut lakukan.

Selama proses intropeksi diri yang siswa tersebut lakukan guru juga perlu memberikan perhatian lebih secara berkala dan berkelanjutan. Namun, jika tidak adanya perubahan pada siswa tersebut maka guru berhak memberikan hukuman pada siswa tersebut yang sesuai dengan porsi dan kemampuan siswa tersebut.

Melalui praktik pengelolaan kelas dengan metode *role playing* pada pembelajaran PAI dirasa efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada setiap siswa. Peningkatan yang dapat dilihat seperti keaktifan siswa yang lebih banyak bertanya. Selain itu siswa juga dapat bertanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru nya dengan melaksanakan dan menjalankannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Hasan Agus. Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Proses Pembelajaran. J. Pendidik. Pedagog. 03, 1–12 (2015).
Aslamiah, dkk. Pengelolaan Kelas. Depok: Rajawali Press. (2022)
Angew. Chemie Int. Ed. 6(11), 951–952. 2013–2015 (2021).
Djamarah. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta. (2013).
Elmi Masfufah, Erna Sari, Asshofarul Munafi'ah & Heny Kusmawati. Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Pembelajaran Yang Efektif Dan Efisien. J. Student Res. 1, 215–230 (2023).
Fuad, Matafaicul. Kewajiban dan Karakteristik Belajar Mengajar. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hlm. 187. (2021).
Garmo, J. Pengembangan Karakter untuk Anak. Jakarta: Kesaint Blanc. (2013).
Hidayat, S. Pengaruh Kerja Sama Orang Tua dan Guru terhadap Disiplin Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Kecamatan Jagakarsa - Jakarta Selatan. Jurnal Ilmiah Widya. Volume 1 Nomor 94. (2013).
Kosim, Nandang. Pengembangan Dan Aplikasi Pembelajaran Pai Di Sd. Qathrunâ 2(2): 121–42. (2015).
Larlen. Persiapan Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. Jurnal Universitas Bengkulu. Vol. 3 No. 1 : 81-91. (2013).
Mudasir. Manajemen Kelas. Yogyakarta: Nusa Media. (2011).
Permata Sari, Nurma. Peningkatan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Melalui Perpaduan Pembelajaran Laboratorium dan Lingkungan Alam di Kelas VII A SMP Negeri 1 Gondangrejo. Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta (2010).
Poerwadarminta, W.J.S. Kamus Umum Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. (1984).
Rahmawaty. Bentuk Partisipasi Masyarakat Dusun III Tongkoh, Desa Dolat Raya, Kecamatan Tiga Panah, Kabupaten Karo Provinsi Sumatera Utara Terhadap Upaya Konservasi di Taman Hutan Raya Bukit Barisan. (2006).
Sisdiknas. (UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab V Pasal 12 ayat 1). Cetakan V. Jakarta: Sinar Grafika. (2013).
St. Marwiyah. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Makassar: Aksara Timur. Hlm. 03. (2015).
SUARDI, F. Penerapan Model *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Palopo. (2022).

Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)

Vol. 4 No. 2, Agustus 2023, pp. 121-136

ISSN: 2721-7795. DOI: 10.30596/jppp.v4i2.15603

Sulistiyowati, Endang. PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR. Jurnal Al-Bidayah 4(1): 63–76. (2012).

Suryosubroto, B. Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta. (2002).

Suwardi, & Daryanto. (2017). Manajemen Peserta Didik. Yogyakarta: Gava Media.

Tune Sumar, W. Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jambura J. Educ. Manag. 49–59 (2020). doi:10.37411/jjem.v1i1.105.

Hanik, Umi. PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS V SDN 02 WAY SERDANG KABUPATEN MESUJI LAMPUNG. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. (2019).

Warsono, Sri. Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Belajar Siswa. Jurnal Manajer Pendidikan. Volume 10,, Nomor 5. (2016).

Wirayanti. STRATEGI PENGELOLAAN GURU KELAS DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN (Studi Multi Sistus di MI Perwanida Kota Blitar dan MI 6 Tahun Tambakboyo Kab Blitar).

Wiyani, N. A. Manajemen Kelas Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. (2013).

Yamin, M. Kiat Membelajarkan Siswa. Jakarta: Media Abadi. (2007).

Ziadatus Sha. Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk mengurangi Kesalahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal pada Materi aritmetika sosial Kelas viia SMPN1 Sukowonos semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/ 2013. ©Kadikma Vol. 4 No. 2, 27–38 (2013).

Karakteristik Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Tingkat Tinggi dalam Pemecahan Masalah Segitiga Segiempat Ditinjau dari Gender

Indana Zulfa Martania¹, Lady Agustina², Rohmad Wahid Romdani³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Jember, Jember, Indonesia

indanazulfam11@gmail.com, ladyagustina@unmuhjember.ac.id, wahidgrup@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan karakteristik kemampuan berpikir matematis siswa tingkat tinggi dalam pemecahan masalah segitiga segiempat ditinjau dari gender. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tulis pemecahan masalah segitiga dan segiempat serta wawancara semi terstruktur. Subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu pada kelas VII A dan VII B di SMP Muhammadiyah 1 Jember. Dari hasil analisis didapat bahwa kemampuan berpikir matematis siswa perempuan lebih baik dari pada kemampuan berpikir matematis siswa laki-laki. Siswa Perempuan cenderung mencapai skor lebih tinggi dalam tes matematika standar dibandingkan siswa laki-laki. Namun, perbedaan ini tidak berlaku untuk semua individu dan ada banyak siswa laki-laki yang mencapai hasil yang sangat baik dalam matematika. Siswa Perempuan cenderung memiliki minat yang lebih tinggi terhadap matematika daripada siswa laki-laki. Selain itu, siswa laki-laki juga cenderung memiliki tingkat percaya diri yang lebih tinggi dalam kemampuan matematika mereka. Hal ini dapat memengaruhi motivasi dan dedikasi siswa dalam mempelajari matematika.

Kata Kunci: Berpikir Matematis, Segitiga Segiempat, Gender



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Andriansyah Widyanto,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
Jl.A.Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura, Surakarta 57162, Indonesia.

Email Penulis: A410200132@student.ums.ac.id

1. PENDAHULUAN

Menurut Manalu, Sitohang & Henrika (2022) Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan sistem pembelajaran dan kurikulum yang dapat memengaruhi stabilitas dan perkembangan siswa. Perubahan-perubahan tersebut bisa memberikan dampak positif jika dikelola dengan baik, tetapi juga dapat menimbulkan tantangan baru. Untuk mengatasi tantangan ini, penting bagi siswa untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep dasar matematika sejak dini. Pembelajaran yang sistematis dan bertahap akan membantu siswa membangun landasan yang kokoh dalam matematika. Guru juga memainkan peran penting dalam membimbing siswa, memberikan penjelasan yang jelas dan mendukung serta memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan. (Ndraha dkk, 2022)

Menurut Hamimah & Andriani (2023) Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menantang oleh sebagian siswa. Namun, penting untuk diingat bahwa menurut Diana & Saputri (2021) matematika memiliki peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam membangun kemampuan berpikir siswa. Matematika melibatkan pemecahan masalah, pemikiran logis, dan kemampuan analisis yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks kehidupan. Dalam mempelajari matematika, siswa diajak untuk berpikir kritis, mencari pola, menganalisis situasi, dan mencari solusi yang tepat. Kemampuan berpikir matematis sangat berharga dalam menghadapi tantangan di kehidupan nyata. (Faturohman & Afriansyah, 2020)

Menurut Herlina & Ihsan (2020) kemampuan berpikir matematis memiliki nilai universal dan dapat diterapkan oleh individu dari berbagai latar belakang dan gender. Ketika seseorang memiliki kemampuan berpikir matematis yang kuat, mereka dapat menghadapi tantangan matematis yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih percaya diri dan efektif, terlepas dari jenis kelamin mereka. Penelitian tentang perbedaan kemampuan matematika antara siswa perempuan dan laki-laki telah menghasilkan temuan yang bervariasi. Beberapa penelitian menunjukkan adanya perbedaan dalam pencapaian matematika antara siswa perempuan dan laki-laki, sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan. (Al Ghifari dkk, 2022)

Beberapa penelitian menemukan bahwa secara rata-rata, Pakaya (2022) siswa laki-laki cenderung mencapai skor lebih tinggi dalam tes matematika standar dibandingkan siswa perempuan. Namun, perbedaan

ini tidak berlaku untuk semua individu dan ada banyak siswa perempuan yang mencapai hasil yang sangat baik dalam matematika. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam minat terhadap matematika antara siswa perempuan dan laki-laki. Rojabiyah & Setiawan (2019) Siswa laki-laki cenderung memiliki minat yang lebih tinggi terhadap matematika daripada siswa perempuan. Selain itu, siswa laki-laki juga cenderung memiliki tingkat percaya diri yang lebih tinggi dalam kemampuan matematika mereka. Hal ini dapat memengaruhi motivasi dan dedikasi siswa dalam mempelajari matematika. Beberapa penelitian menunjukkan adanya perbedaan dalam pendekatan siswa perempuan dan laki-laki terhadap pemecahan masalah matematika. Siswa perempuan cenderung menggunakan pendekatan yang lebih hati-hati dan sistematis, sementara siswa laki-laki cenderung menggunakan pendekatan yang lebih eksploratif dan percobaan. (Soenarjadi, 2020)

Meskipun ada beberapa perbedaan yang telah diidentifikasi dalam penelitian, penting untuk dikaji kembali bahwa perbedaan ini bersifat statistik dan tidak berlaku untuk semua individu. Setiap siswa memiliki potensi dan kemampuan yang unik, terlepas dari jenis kelamin mereka. Selain itu peneliti tertarik untuk mengkaji faktor-faktor lain seperti lingkungan belajar, pengajaran yang memotivasi, dan dukungan keluarga dapat memainkan peran penting dalam pengembangan kemampuan matematika siswa, terlepas dari gender mereka. Berdasarkan informasi dan hasil observasi studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas VII A SMP Muhammadiyah 1 Jember, dari pretest yang diberikan terdapat perbedahan hasil dari perbedaan gender. Penelitian ini perlu mengetahui karakteristik berpikir matematis tingkat tinggi berdasarkan gender anatar siswa laki-laki dan sswa perempuan, dikarenakan hasil observasi masih dilakukan pada siswa laki-laki maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui kemampuan berpikir matematis siswa antara siswa laki-laki dan perempuan dalam kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi.

Dari uraian latar belakang yang telah dijabarkan, maka perlu dilakukan penelitian terkait karakteristik kemampuan berpikir matematis siswa tingkat tinggi dalam pemecahan masalah segitiga segiempat ditinjau dari gender dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi siswa dalam pemecahan masalah segitiga dan segiempat berdasarkan gender, agar setelah dilakukan penelitian ini, tidak ada lagi perbedaan perlakuan atau bias gender terhadap siswa laki-laki dan perempuan, serta membantu guru untuk memberikan porsi yang sesuai pada pembelajaran matematika bagi siswa laki-laki dan siswa perempuan.

2. PEMBAHASAN

Kemampuan berpikir matematis siswa adalah kemampuan untuk menggunakan konsep matematika, menerapkan pemikiran logis, dan menggunakan strategi pemecahan masalah dalam konteks matematika. Teori tentang kemampuan berpikir matematis siswa mencoba menjelaskan bagaimana siswa mengembangkan pemahaman matematika dan kemampuan untuk memecahkan masalah matematis. Salah satu teori yang relevan adalah Teori Berpikir Matematis Van Hiele yang dikembangkan oleh Pierre van Hiele pada tahun 1957. Teori ini mengemukakan bahwa kemampuan berpikir matematis siswa berkembang melalui beberapa tingkat pemikiran matematis yang bertahap. (Citra dkk, 2021)

Kemampuan berpikir matematis siswa dalam pemecahan masalah mencoba menjelaskan bagaimana siswa mengembangkan kemampuan untuk menghadapi dan memecahkan masalah matematis secara efektif. Teori ini dikembangkan oleh George Polya dan berfokus pada pendekatan umum dalam pemecahan masalah matematis. Teori ini mencakup empat langkah penting dalam pemecahan masalah, yaitu pemahaman masalah, merumuskan rencana, melaksanakan rencana, dan mengevaluasi solusi. Teori Polya menekankan pentingnya pemahaman masalah, pemikiran kreatif, dan refleksi dalam memecahkan masalah matematis. (Purba dkk, 2021)

Karakteristik kemampuan berpikir matematis siswa tingkat tinggi melibatkan pemahaman yang mendalam tentang konsep matematika dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam pemecahan masalah yang kompleks. Kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi adalah hasil dari pengalaman, pembelajaran yang efektif, dan praktik yang konsisten dalam pemecahan masalah matematis. Penting untuk memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan karakteristik ini melalui pendekatan pengajaran yang mendukung, pemberian tugas yang menantang, dan penerapan matematika dalam konteks nyata. (Wahyuni dkk, 2021)

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang memanfaatkan informasi kualitatif dan pedoman secara deskriptif. Jenis penelitian dekriptif kualitatif sering digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena atau keadaan secara sosial. (Zaluchu, 2020).

Menurut Mulyanto & Hamdani (2020) Jenis penelitian deskriptif kualitatif juga menampilkan hasil informasi apa adanya tanpa paparan perlakuan atau perlakuan lain. Berikut alur dalam penelitian kualitatif:

1. Kegiatan pendahuluan, Kegiatan pendahuluan pada penelitian ini dilakukan di sekolah yang dipilih oleh peneliti yakni kelas VII A dan VII B di SMP Muhammadiyah 1 Jember. Kegiatan diawali dengan menggali informasi kepada guru mata pelajaran kelas VII terkait kemampuan berpikir matematis siswa. Kemudian peneliti memberikan tes kepada siswa sebagai acuan awal pada permasalahan yang hendak diteliti.

2. Pembuatan proposal penelitian, Pembuatan proposal merupakan tahap berikutnya dalam alur penelitian ini. pembuatan dan penyusunan proposal dilakukan untuk menyusun langkah-langkah serta panduan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Informasi yang didapatkan dari sekolah serta penelitian terdahulu yang sesuai, memudahkan peneliti dalam menyusun proposal penelitian.
3. Pembuatan instrumen penelitian, Instrumen penelitian dibuat setelah penyusunan proposal penelitian. Instrumen yang peneliti buat dalam penelitian ini adalah menggunakan tes soal dan pedoman wawancara yang nantinya digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.
4. Validasi instrumen, Validasi instrumen merupakan proses pengujian kesesuaian instrumen dengan indikator berpikir matematis. Instrumen yang divalidasi yaitu tes soal berpikir ma-tematis pada materi segitiga dan segiempat dan pedoman wawancara. Instrumen ini akan divalidasi oleh validator yang kemudian akan diberikan kepadasubjek penelitian. Namun, apabila instrumen belum sesuai makan perlu melakukan revisi hinga instrumen telah dinyatakan sesuai.
5. Pengumpulan data, Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes berpikir matematis pada materi segitiga dan segiempat yang terdiri dari 2 soal. Kemudian dari hasil tes tersebut akan dipilih 6 subjek secara acak berdasarkan jenis kelamin, maka yang terdapat 1 subjek laki-laki dan 1 subjek perempuan pada setiap tingkatan berpikir matematis. Selanjutnya, siswa diwawancarai untuk mendapatkan konfirmasi jawaban serta mendapatkan informasi yang tidak didapatkan dari lembar jawaban siswa.
6. Analisis data, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap hasil jawaban tes berpikir matematis. Kegiatan ini bertujuan untuk mendiskripsikan tingkat berpikir matematis siswa pada pemecahan masalah segitiga dan segiempat berdasarkan gender.
7. Triangulasi, peneliti memilih triangulasi sumber. Triangulasi sumber yang peneliti lakukan yakni dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan.
8. Kesimpulan, penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam penelitian dimana akan diperoleh hasil penelitian dari pengumpulan dan penganalisisan data yang nantinya akan dituangkan dalam bentuk simpulan.

Pada penelitian ini dianalisis karakteristik kemampuan berpikir matematis siswa tingkat tinggi dalam pemecahan masalah segitiga segiempat ditinjau dari gender. Proses menganalisis kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi siswa melalui pemberian soal kepada siswa. Setelah siswa melakukan tes, peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang terpilih. Sumber data pada penelitian ini, diperoleh melalui penelitian terhadap siswa kelas VII A dan VII B SMP Muhammadiyah 1 Jember. Siswa kelas VII A berjumlah 22 siswa laki-laki sedangkan siswa kelas VII B berjumlah 12 siswa perempuan. Lokasi penelitian merupakan tempat melakukan penelitian untuk memperoleh data penelitian. Lokasi penelitian ini dilakukan di kelas VII A dan VII B SMP Muhammadiyah 1 Jember yang terletak di Jalan Belimbing, Krajan, Jemberlor, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, tes tulis dan dokumentasi. Berikut merupakan acuan penulis dalam mengelompokkan jawaban siswa berdasarkan indikator kemampuan berpikir matematis yang telah dikategorikan dalam tingkat rendah, sedang dan tinggi.

Tabel 1
Tingkat Berpikir Matematis

Tingkatan	Indikator	Kriteria
Rendah	Mengkhususkan	1. Mampu mengidentifikasi masalah dan menyusun serta mencoba berbagai strategi yang mungkin.
Sedang	Mengkhususkan, mengeneralisasikan, menduga Atau Mengkhususkan dan mengeneralisasikan	1. Mampu mengidentifikasi masalah dan menyusun serta mencoba berbagai strategi yang mungkin. 2. Merefleksi strategi yang dibuat serta memperluas cakupan hasil yang diperoleh 3. Menganalogikan pada kasus yang sejenis
Rendah	Mengkhususkan, mengeneralisasikan, menduga, meyakinkan	1. Mampu mengidentifikasi masalah dan menyusun serta mencoba berbagai strategi yang mungkin. 2. Merefleksi strategi yang dibuat serta memperluas cakupan hasil yang diperoleh. 3. Menganalogikan pada kasus yang sejenis. 4. Mencari alasan mengapa hasil diperoleh bisa muncul, membentuk suatu pola dari hasil yang diperoleh serta membuat kebalikan dari pola yang telah dibentuk

Sumber: Sari, dkk (2021)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi melibatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang terstruktur, rapi, dan benar. Dalam konteks ini, ada beberapa indikator berpikir matematis yang termasuk dalam tingkat tinggi, yaitu mengkhususkan (specializing), menggeneralisasikan (generalizing), menganalogikan (conjecturing), dan meyakinkan (convincing). Untuk mengetahui kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi pada siswa maka dilakukan tes soal dengan 2 soal berbentuk uraian materi segitiga segiempat, berikut soal yang akan diberikan kepada siswa:

Gambar 1
Soal Tes Berpikir Matematis

SOAL TES BERPIKIR MATEMATIS

Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : VII Genap
 Materi Pokok : Segitiga dan Segiempat
 Alokasi Waktu : 40 Menit

Petunjuk Pengerjaan:

- Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan.
- Tulislah identitas diri (nama, kelas dan nomor absen) pada lembar jawaban yang telah disediakan.
- Bacalah soal-soal dibawah ini dengan cermat.
- Kerjakan soetiap soal dengan teliti dan lengkap.
- Kerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu

1. Segitiga ABC (siku-siku di B) memiliki luas sebesar 60m^2 . Tentukan panjang setiap sisinya dan hitunglah keliling segitiga tersebut!
2. Sebuah kebun berbentuk persegi panjang dengan luas kebun sebesar 48m^2 . $\frac{1}{4}$ bagian kebun tersebut ditanami sawi dan sisanya ditanami cabai. Hitunglah luas bagian yang ditanami cabai dan temukan berapa besar sisi bagian yang ditanami cabai, kemudian gambarkan hasilnya!

Soal tersebut akan diberikan kepada 22 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Hasil pengerjaan siswa akan dikelompokkan sesuai dengan indikator berpikir matematis. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil penelitian, maka ditemukan 2 siswa yang memiliki kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi yaitu 1 siswa laki-laki kelas VII A dengan inisial RN dan 1 siswa perempuan kelas VII B dengan inisial NKA, berikut akan dipaparkan hasil pengerjaan siswa.

4.1 Paparan Data Subjek 1

Subjek penelitian 1 (SP1) dengan inisial RN adalah subjek siswa laki-laki yang hasil jawaban soal pemecahan masalah segitiga dan segiempat sesuai dengan keempat indikator kemampuan berpikir matematis yang dikategorikan dalam kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi. Berikut Analisis hasil jawaban SP1:

1. Diket : Luas Segitiga = 60 cm^2
 dit : tent panjang dan keliling

Jawab : $L = \frac{1}{2} \times a \times t$
 $60 = \frac{1}{2} \times a \times t$
 $60 \times 2 = a \times t$
 $120 = a \times t$

$120 = 5 \times 24$
 $120 = 6 \times 20$
 $120 = 8 \times 15$
 $120 = 10 \times 12$
 $120 = 30 \times 4$
 $120 = 60 \times 2$

$AC^2 = \sqrt{5^2 + 24^2}$
 $= \sqrt{25 + 576}$
 $= \sqrt{601}$

$AC^2 = \sqrt{6^2 + 20^2}$
 $= \sqrt{36 + 400}$
 $= \sqrt{436}$

$AC^2 = \sqrt{8^2 + 15^2}$
 $= \sqrt{64 + 225}$
 $= \sqrt{289} = 17$

$K = 8 + 15 + 17$
 $= 40\text{ cm}$

$AC^2 = \sqrt{10^2 + 12^2}$
 $= \sqrt{100 + 144}$
 $= \sqrt{244}$

Gambar 2
Jawaban SP1 Nomor 1

Dari hasil diatas maka disimpulkan bahwa SP1 mampu menemukan bilangan pendukung serta masalah yang muncul untuk menemukan solusi awal dalam menyelesaikan masalah artinya SP1 mampu memenuhi indikator mengkhususkan (*specializing*). SP1 menggunakan rumus yang tepat untuk memperluas cakupan hasil, artinya SP1 memenuhi indikator mengeneralisasikan (*generalizing*). SP1 mampu menganalogikan pada kasus yang sejenis, artinya SP1 mampu memenuhi indikator menganalogikan (*conjecturing*), sehingga menemukan solusi untuk panjang sisi segitiga dengan tepat. SP1 dapat menemukan hasil akhir, serta membentuk pola dalam hasil nomor 2 namun SP1 belum mampu membentuk pola dari hasil yang ditemukan pada masalah nomor 1. Artinya SP1 cukup mampu memenuhi indikator meyakinkan (*convincing*). Selain mengacu pada hasil pengerjaan siswa, untuk mendukung analisis peneliti, maka dilakukanlah proses wawancara dengan SP1 mengenai hasil penyelesaian soal yang telah diselesaikan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa cukup bagus dalam menyampaikan jawaban siswa. Siswa menyampaikan bahwa siswa mampu menyebutkan masalah yang muncul sesuai pada soal selain itu siswa mampu menyampaikan rumus yang tepat digunakan untuk menyelesaikan masalah pada soal nomor 1 dan 2, selain itu siswa mampu menganalogikan pada kasus yang sejenis dengan masalah segitiga maupun masalah segiempat. Siswa juga mampu menjelaskan bagaimana siswa membentuk pola dari hasil yang ditemukan. Namun, siswa tidak mampu menyampaikan kesimpulan dari jawaban yang dihasilkan.

Gambar 3
Jawaban SP1 Nomor 2

2. Diket : $L_{total} = 48 \text{ m}^2$
 $\frac{1}{9} L_{total} = \text{Sawi}$
 $\text{Cabai} = 1 - \frac{1}{9} = \frac{8}{9}$

dit : 1 L cabai
 2 Sisi cabai

Jawab : $L_{total} = 48 \text{ m}^2$
 $L_{Sawi} = \frac{1}{9} \times L_{total}$
 $= \frac{1}{9} \times 48$
 $= 12 \text{ m}^2$

$L_{cabai} = \frac{8}{9} \times L_{total}$
 $= \frac{8}{9} \times 48$
 $= 36 \text{ m}^2$

$L = p \times l$
 1. $36 = 12 \times 3$
 2. $36 = 36 \times 1$

4.2 Paparan Data Subjek 2

Berdasarkan hasil SP2 didapatkan sebagai berikut, SP2 mampu menemukan bilangan yang diketahui sehingga mampu menemukan solusi awal dalam menyelesaikan masalah pada soal nomor 1 dan 2, artinya SP2 mampu memenuhi indikator mengkhususkan (*specializing*). SP2 menggunakan rumus yang tepat untuk memperluas cakupan hasil pada soal nomor 1 dan 2, artinya SP2 mampu memenuhi indikator mengeneralisasikan (*generalizing*). SP2 mampu menganalogikan pada kasus yang sejenis, sehingga menemukan solusi yang seharusnya pada soal nomor 1 dan 2, artinya SP2 mampu memenuhi indikator menganalogikan (*conjecturing*). SP2 dapat menemukan hasil akhir, serta membentuk pola dari hasil yang ditemukan, artinya SP2 mampu memenuhi indikator meyakinkan (*convincing*). Selain mengacu pada hasil pengerjaan siswa, untuk mendukung analisis peneliti, maka dilakukanlah proses wawancara dengan SP1 mengenai hasil penyelesaian soal yang telah diselesaikan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa cukup bagus dalam menyampaikan jawaban siswa. Siswa menyampaikan bahwa siswa mampu menyebutkan masalah yang muncul sesuai pada soal selain itu siswa mampu menyampaikan rumus yang tepat digunakan untuk menyelesaikan masalah pada soal nomor 1 dan 2, selain itu siswa mampu menganalogikan pada kasus yang sejenis dengan masalah segitiga maupun masalah segiempat. Siswa juga mampu menjelaskan bagaimana siswa membentuk pola dari hasil yang ditemukan. Namun, siswa tidak mampu menyampaikan kesimpulan dari jawaban yang dihasilkan

Hasil analisis tes soal pemecahan masalah dan wawancara menunjukkan bahwa siswa laki-laki dengan subjek penelitian SP1 mampu memenuhi empat indikator dari empat indikator kemampuan berpikir matematis

sehingga termasuk kedalam kategori kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi dengan memperoleh nilai 87,5. Hasil analisis tes soal pemecahan masalah dan wawancara menunjukkan bahwa siswa perempuan dengan subjek penelitian SP2 mampu memenuhi empat indikator dari empat indikator kemampuan berpikir matematis sehingga termasuk kedalam kategori kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi dengan memperoleh nilai 82,5. Namun, perolehan nilai tersebut belum mampu membuktikan bahwasannya siswa laki-laki lebih baik daripada siswa perempuan dalam proses berpikir matematis. Siswa laki-laki dengan subjek SP1 dan siswa perempuan dengan subjek SP2 keduanya berada pada kategori tinggi. Perbedaan diantara keduanya terletak pada indikator 4. Subjek SP1 mampu menganalogikan pada kasus yang sejenis namun SP1 tidak mampu menemukan hasil akhir dari semua kemungkinan yang dihasilkan. SP1 hanya mampu melanjutkan 1 kemungkinan saja. Sedangkan SP2 mampu menganalogikan dengan baik dan menemukan hasil akhir dengan tepat.

Subjek penelitian 2 (SP2) dengan inisial NKA adalah subjek siswa perempuan dengan hasil jawaban soal pemecahan masalah segitiga dan segiempat sesuai dengan keempat indikator kemampuan berpikir matematis yang dikategorikan dalam kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi. Berikut analisis hasil jawaban SP2:

Gambar 3
Jawaban SP2

1. $L = \frac{1}{2} \times a \times t$
 $60 = \frac{1}{2} \times a \times t$
 $60 \times 2 = a \times t$
 $120 = a \times t$

a. 60×2
 b. 40×3
 c. 30×4
 d. 20×6

a. $\sqrt{a^2 + b^2}$
 $\sqrt{60^2 + 120^2}$
 $\sqrt{3600 + 14400}$
 $\sqrt{18000}$
 $\approx 134,16$

b. $\sqrt{40^2 + 3^2}$
 $\sqrt{1600 + 9}$
 $\sqrt{1609}$
 $\approx 40,1$

c. $\sqrt{30^2 + 4^2}$
 $\sqrt{900 + 16}$
 $\sqrt{916}$
 $\approx 30,2$

d. $\sqrt{20^2 + 6^2}$
 $\sqrt{400 + 36}$
 $\sqrt{436}$
 $\approx 20,8$

2. Diketahui: L. 48 m^2
 Sisi: $\frac{1}{4}$
 Ditanya: Luas sisi-sisi lainnya

Jawab: L. coba
 $= \frac{1}{2} \times 48$
 $= 24 \text{ cm}^2$

L. coba
 $= \frac{1}{2} \times 48$
 $= 24 \text{ cm}^2$

L. sawi
 $= \frac{1}{2} \times 48$
 $= 24 \text{ cm}^2$

1. keliling ΔA :
 $s + s + s$
 $= 6 + 2 + 60,1$
 $= 68,1 \text{ cm}^2$

k. B:
 $s + s + s$
 $= 40 + 3 + 40,1$
 $= 83,1 \text{ cm}^2$

k. C. $s + s + s$
 $30 + 4 + 30,2$
 $= 64,2 \text{ cm}$

k. D. $s + s + s$
 $20 + 6 + 20,8$
 $= 46,8 \text{ cm}$

Hal ini tidak sejalan dengan pendapat Novikasari (2018) menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan, kemampuan pemecahan masalah antara siswa laki-laki dan perempuan. Dalam menyelesaikan masalah yang diberikan, siswa menyelesaikan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Dalam penelitian ini, pengetahuan siswa dapat dilihat dari hasil pekerjaan siswa yang menunjukkan siswa perempuan lebih baik dalam memecahkan masalah. Siswa perempuan menjawab dengan rapi dan terstruktur sesuai dengan urutan indikator kemampuan berpikir matematis. Hal ini didukung oleh pendapat Damayanti (2019) menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa laki-laki dan siswa perempuan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Friantini & Winata (2019) yaitu hasil belajar siswa laki-laki lebih rendah daripada siswa perempuan dalam pelajaran matematika, kelas III semester 2 materi sudut dan pecahan di SD Negeri se-Desa Caturharjo, Kecamatan Sleman

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir matematis siswa perempuan lebih baik dari pada kemampuan berpikir matematis siswa laki-laki. Hal tersebut dapat dibedakan dari pemenuhan indikator serta keruntutan penulisan jawaban sesuai indikator kemampuan berpikir matematis. Meskipun nilai yang diperoleh pada penyelesaian soal, siswa laki-laki lebih tinggi daripada siswa perempuan, namun keruntutan jawaban yang dituliskan oleh siswa perempuan lebih baik daripada siswa laki-laki. Karena kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi mengacu pada pemenuhan keempat indikator berpikir matematis secara runtut. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi perbedaan yaitu Minat dan Motivasi, Siswa yang memiliki minat dan motivasi tinggi terhadap matematika cenderung lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Perbedaan minat dan motivasi antara siswa perempuan dan laki-laki dapat berdampak pada tingkat keterlibatan dan pengembangan kemampuan mereka dalam konteks ini. Siswa laki-laki cenderung mencapai skor lebih tinggi dalam tes matematika standar

dibandingkan siswa perempuan. Namun, perbedaan ini tidak berlaku untuk semua individu dan ada banyak siswa perempuan yang mencapai hasil yang sangat baik dalam matematika. Siswa laki-laki cenderung memiliki minat yang lebih tinggi terhadap matematika daripada siswa perempuan. Selain itu, siswa laki-laki juga cenderung memiliki tingkat percaya diri yang lebih tinggi dalam kemampuan matematika mereka. Hal ini dapat memengaruhi motivasi dan dedikasi siswa dalam mempelajari matematika.

ACKNOWLEDGEMENT

Perlu saya sampaikan kepada penulis bahwa saya mengucapkan terima kasih telah mengoreksi artikel ini untuk teman-teman prodi Pendidikan Matematika dan pembimbing Ibu lady Agustina dan Bapak Rohmad Wahid Rhomdani Universitas Muhammadiyah Jember yang saya banggakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ghifari, S. S., Juandi, D., & Usdiyana, D. (2022). Systematic literature review: Pengaruh resiliensi matematis terhadap kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2025-2039.
- Citra, D. C. N., Ambarwati, L., & Sampoerno, P. D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Van Hiele dan Kecerdasan Spasial terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa di MAN Bekasi. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 54-63.
- Damayanti, D. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Berbasis Gender Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri Palopo. Palopo: IAIN Palopo.
- Diana, H. A., & Saputri, V. (2021). Model project based learning terintegrasi STEAM terhadap kecerdasan emosional dan kemampuan berpikir kritis siswa berbasis soal numerasi. *Numeracy*, 8(2), 113-127.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107-118.
- Hamimah, H., & Andriani, A. (2023). Analisis Tingkat Kecemasan Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas X Di MAS YMPI Tanjungbalai Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(3), 28-47.
- Herlina, M., & Ihsan, I. R. (2020). Penelitian Pendahuluan mengenai LKPD Model PBL terkait Kemampuan Berpikir Matematis. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 46-54.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86.
- Ndraha, A., Harefa, B. R., & Hulu, E. (2022). Peran Guru PAK Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Membaca Alkitab. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 1-12.
- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa MTs Kelas VII dalam Pembelajaran Matematik Materi Aljabar Berdasarkan Gender. *Journal on Education*, 1(2), 458-463.
- Pakaya, Y. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Persegi Dan Persegi Panjang Ditinjau Dari Perbedaan Gender Di Kelas Vii SMP Negeri 1 Suwawa Timur. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 19-29.
- Purba, D., Nasution, Z., & Lubis, R. (2021). Pemikiran george polya tentang pemecahan masalah. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1), 25-31.
- Soenarjadi, G. (2020). Profil Pemecahan Masalah Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Geometri ditinjau dari Perbedaan Jenis Kelamin dan Gaya Belajar. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 3(2), 78-91.
- Novikasari, I. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah dan Keyakinan Matematika ditinjau dari Konteks Berdasarkan Kesetaraan Gender. *Yin Yang Vol.13 No.2*, 228.
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301-311.
- Mulyanto, Y., & Hamdani, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 2(1), 69-77.
- Wenita Sari, A. N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Menyelesaikan Soal Ujian Akhir Semester(UAS). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Vol.2 No.1*.
- Zaluchu, S. E. (2020). Strategi penelitian kualitatif dan kuantitatif di dalam penelitian agama. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4(1), 28-38.

Pengembangan E-Modul Sistem Peredaran Darah Berbasis *Gender* untuk Kelas VIII MTS

Duwi Neli Astuti¹, Indah Wigati², Asnilawati³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Palembang, Indonesia

¹duwiasuti1234@gmail.com

²indahwigati_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah menghasilkan e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* sebagai bahan ajar alternatif untuk memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model ADDIE. Prosedur penelitian ini tidak sampai pada tahap implementasi dan evaluasi, akan tetapi dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa kegiatan wawancara, observasi dan angket validasi. Subjek penelitian yang turut berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini terdiri dari 4 validator ahli yaitu ahli media, materi, bahasa dan *gender* dan guru IPA. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan peserta didik, dimana 3 orang peserta didik untuk uji *one to one* dan 10 orang peserta didik untuk uji *small group*. Analisis data yang digunakan meliputi teknik kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* yang dikembangkan termasuk ke dalam predikat sangat valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tampak dari hasil validasi e-modul pada aspek media, materi, bahasa dan *gender* memperoleh rata-rata sebesar 96,2% serta angket tanggapan guru dan peserta didik terhadap e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* yaitu sebesar 94,17% dengan predikat sangat praktis.

Kata Kunci: Bahan Ajar, E-modul, Sistem Peredaran darah, *Gender*



Penulis Korespondensi:

Indah Wigati

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Jl. Prof. K.H Zainal Abidin Fikri KM.3,5 Palembang, Sumatera Selatan

indahwigati_uin@radenfatah.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan IPTEK saat ini, telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran memungkinkan kita untuk belajar dimana saja dan kapan saja tanpa perlu bertatap muka secara langsung. Menurut Setia (2019) perkembangan IPTEK mendorong semakin banyak upaya inovatif, untuk menggunakan hasil teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran (Lestari dkk, 2022).

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran sains yang dipelajari oleh jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP/MTs dan SMA. Pembelajaran IPA adalah ilmu yang berhubungan dengan mengenali tentang alam (Maulidah dan Aslam, 2021). Salah satu sub bab yang dipelajari dalam mata pelajaran IPA ialah materi sistem peredaran darah. Problematika mata pelajaran IPA khususnya materi sistem peredaran darah yaitu sering kali dianggap sulit oleh peserta didik. Alasan mengapa materi ini dianggap sulit karena banyak menggunakan bahasa Latin. Selain itu, konsep materi pada sistem peredaran darah juga memerlukan tingkat berfikir yang tinggi, sebab materi tersebut berisi konsep-konsep yang saling berkaitan dan prosesnya berlangsung di dalam tubuh manusia serta tidak dapat diamati secara langsung (Aswadin dkk, 2021).

Problematika ini dapat diminimalisir dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi untuk diintegrasikan kedalam pengembangan bahan ajar. Nuryasana dan Desiningrum (2020) mengartikan bahan ajar sebagai sekumpulan dari materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan berurutan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam terbentuknya suatu pembelajaran. Bagi guru, kehadiran bahan ajar dapat membantu untuk merencanakan pembelajaran. Sementara itu, bagi peserta didik keberadaan bahan ajar dapat membantu mereka untuk menguasai kompetensi pembelajaran. Dalam hal ini pemilihan bahan ajar yang tepat sangatlah penting karena dengan memiliki bahan

ajar yang tepat dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Putri dkk, 2022). Oleh karena itu, ketika memilih bahan ajar untuk peserta didik, perhatian harus diberikan pada berbagai aspek. Tidak hanya melihat dari segi konten materi, kemudahan, ataupun kebaruannya karena terintegrasi dengan teknologi. Akan tetapi, perlu juga memperhatikan aspek lain yaitu *gender*. Seperti yang dinyatakan oleh Fitriani dan Neviyarni (2022), bahan ajar yang digunakan harus mendukung pendidikan kesetaraan *gender*.

Cahyawati dan Muqowim (2022) mendefinisikan *gender* sebagai suatu konsep tentang hubungan sosial yang membedakan suatu peran, kedudukan antara seorang laki-laki dan perempuan. Persepsi terhadap konsep *gender* yang salah dapat menyebabkan terjadinya ketimpangan terhadap peran, hak, kewajiban antara laki-laki dan perempuan. Oleh karena itu pemahaman konsep *gender* yang benar sangat di perlukan. Salah satu upaya untuk menanamkan pemahaman *gender* yang benar ialah melalui pendidikan di sekolah. Wigati (2019) menyatakan bahwa sekolah merupakan salah satu lembaga formal yang dapat berupaya untuk menanamkan dan mendorong nilai-nilai kesetaraan *gender*. Kesetaraan *gender* ialah suatu keadaan dimana antara laki-laki dan juga perempuan bisa memperoleh kesempatan dan hak yang sama baik di lingkungan bangsa dan negara, lingkungan masyarakat maupun keluarga tanpa merasakan adanya diskriminasi (Cahyawati dan muqowim, 2022).

Bahan ajar mempunyai peran yang strategis dalam upaya penanaman karakter, utamanya ialah karakter bahwa laki-laki dan perempuan memiliki posisi yang setara (Indriani dkk, 2022). Oleh sebab itu, aspek-aspek yang mendukung bahan ajar seperti desain tampilan, kalimat, dan gambar ilustrasi yang sensitif terhadap *gender* sangat penting karena hal itu merupakan elmen penunjang dan mengandung makna atau informasi yang akan di terima oleh peserta didik. Menurut Fatchurrozaq (2018) menyatakan bahwa bahan ajar yang ramah dengan kesetaraan *gender* sangat penting dikarenakan penggunaan bahan ajar yang terdapat pembagian peran *gender* yang tidak setara dan adil dapat mendorong persepsi yang negatif dalam hubungan *gender* terhadap sikap, motivasi belajar peserta didik baik laki-laki maupun perempuan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bersama salah satu guru IPA di Madrasah Tsanawiyah Palembang mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah yaitu pada pembelajaran IPA khususnya sistem peredaran darah, peserta didik kesulitan untuk memahami materi tersebut. Hal ini dikarenakan materi sistem peredaran darah termasuk ke dalam materi yang cukup kompleks. Ada beberapa istilah asing yang jarang didengar oleh peserta didik sehingga membuat mereka kesulitan. Selain itu, materi ini juga memiliki proses-proses yang banyak dan berlangsung di dalam tubuh dan sulit di lihat secara langsung. Akibatnya sebagian peserta didik ada yang nilai ulangnya berada dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yakni 75.

Disamping itu menurut penjelasan guru IPA, sekolah tersebut sebelumnya sudah memanfaatkan alat bantu pembelajaran berupa papan tulis, spidol, buku teks pegangan guru dan peserta didik, LKPD, alat peraga dan modul. Akan tetapi buku pegangan dan modul yang digunakan masih berbentuk cetak. Hal ini menjadi salah satu alasan yang menjadikan peserta didik merasa cepat bosan dan mengantuk saat belajar. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa, peserta didik juga mengalami kesusahan dalam memahami konsep materi yang ada pada buku dan modul, dikarenakan penjelasannya yang padat dan hanya dilengkapi gambar 2 dimensi yang kurang menarik. Selain itu, bahan ajar tersebut juga kurang efektif karena berat dan memerlukan biaya yang cukup mahal. Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa sebelumnya belum pernah ada pengembangan e-modul yang dilakukan oleh guru.

Melihat permasalahan di atas, salah satu solusi alternatif yang bisa dilakukan ialah dengan mengembangkan bahan ajar berupa modul yang memadukan pemanfaatan teknologi digital yakni biasa dikenal dengan modul elektronik atau e-modul yang bertujuan agar peserta didik memiliki bahan ajar mandiri dan bisa digunakan dimana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Winatha dkk (2018) mengatakan bahwa, e-modul merupakan modul yang semula berbentuk cetak kemudian ditransformasikan ke dalam format elektronik. Selaras dengan penelitian Pramana (2020), e-modul merupakan bahan ajar dalam bentuk digital yang disusun secara sistematis sehingga peserta didik mampu untuk belajar mandiri dan memecahkan masalah yang ada. Dibandingkan dengan modul konvensional yang berbentuk cetak, e-modul memiliki keunggulan tersendiri diantaranya dapat diakses kapanpun dan dimanapun, dilengkapi konten-konten materi yang terintegrasi dengan video pembelajaran, audio, dan gambar yang dapat mempermudah peserta didik memahami pelajaran (Nisa dkk, 2020). Selain itu, e-modul juga dapat diintegrasikan dengan teknologi *augmented reality* yaitu penggabungan atau penambahan objek virtual 3D ke dalam suatu layar perangkat dengan objek nyata yang dapat berinteraksi secara *realtime*, dan dibuat dengan menggunakan komputer (Vari dan Bramastia, 2021). Pengintegrasian teknologi AR di dalam e-modul dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep abstrak materi pelajaran IPA.

E-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* merupakan inovasi bahan ajar yang diperuntukkan untuk peserta didik dan disusun secara sistematis sesuai dengan karakteristik e-modul. Desain e-modul menggambarkan pesan untuk perlakuan yang adil dan setara bagi perempuan maupun laki-laki serta menyajikan peran *gender* yang seimbang antara perempuan dan laki-laki (Fatchurrozaq, 2021). E-modul berbasis *gender* ini dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, materi, video pembelajaran dan teknologi AR serta navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Menurut Larasati dkk (2020)

penggunaan media e-modul dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga termotivasi untuk belajar, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan dapat digunakan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu penelitian Saumi dkk (2022), dengan judul pengembangan e-modul berbasis *augmented reality* dengan model *guided discovery learning* pada materi vektor. Hasil penelitian terhadap e-modul berbasis AR dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Basaroh dkk (2021), dengan judul pengembangan e-modul model eksperimental jelajah alam sekitar (EJAS) pada materi *plantae*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa produk e-modul model eksperimental jelajah alam sekitar (EJAS) dinyatakan valid dan sangat praktis. Berdasarkan analisis kedua penelitian tersebut, memiliki kesamaan yaitu mengembangkan produk berupa e-modul. Perbedaan untuk penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni penelitian ini mengembangkan e-modul dengan mengintegrasikan konsep kesetaraan *gender* di dalamnya.

Berdasarkan fenomena dan argumentasi dari hasil penelitian tersebut maka, penelitian ini memberikan solusi alternatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan peserta didik dapat dengan mudah memahami dan memvisualisasikan konsep pembelajaran IPA khususnya materi sistem peredaran darah yaitu dengan mengembangkan e-modul sistem peredaran darah yang diintegrasikan dengan konsep kesetaraan *gender* antara laki-laki dan perempuan tanpa adanya ketimpangan atau deskriminasi diantara keduanya.

2. PEMBAHASAN

2.1 Pengertian E-Modul

Salah satu pemanfaatan IPTEK (Teknologi informasi dan komunikasi) ialah dengan melakukan pengembangan bahan ajar berupa modul cetak menjadi modul yang berbentuk elektronik atau biasa disebut sebagai e-modul. Pengertian e-modul adalah bahan ajar dengan format elektronik yang memanfaatkan teknologi digital saat ini (Jayanti dkk, 2023). Sementara itu Elvarita dkk (2020) mengartikan e-modul sebagai alat bantu pembelajaran yang memuat materi pelajaran, metode pembelajaran, batasan-batasan dan cara evaluasi yang dibuat secara lengkap, sistematis dan menarik agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai dengan baik sesuai dengan tingkat dari kompleksitasnya. Selanjutnya Lestari dkk (2022) menyatakan bahwa e-modul merupakan bahan ajar yang dibuat secara sistematis dalam bentuk elektronik dan di dalamnya dilengkapi oleh audio, gambar, animasi dan navigasi.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa e-modul ialah bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dalam bentuk elektronik, dan dilengkapi dengan materi pelajaran, audio, gambar, animasi, video dan juga evaluasi serta disusun secara menarik sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi pelajaran.

Modul cetak ataupun modul elektronik (e-modul) merupakan bahan ajar yang memiliki karakteristik yang sama yaitu *self instructional, self contained, stand alone, adaptif dan user friendly* (Wulansari dkk, 2018). Emodul memiliki karakteristik *self instructional* artinya e-modul harus memuat instruksi atau petunjuk penggunaan yang jelas agar peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah dan mereka dapat memahami tujuan pembelajaran yang harus di capai. *Self contained* yaitu materi pelajaran yang ada di e-modul disusun secara sistematis dan lengkap sehingga peserta didik dapat mempelajarinya dengan tuntas. *Stand alone* yaitu e-modul dapat digunakan secara independen dan tidak memerlukan alat bantu pendukung lainnya. *Adaptif* yaitu e-modul dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi digital. *User friendly* yaitu e-modul pembelajaran hendaknya dekat dengan pemakainya. Maksudnya e-modul dibuat dengan menggunakan bahasa yang mudah untuk di pahami oleh penggunaannya.

Menurut Nikat dan Sumanik (2021) penggunaan e-modul di dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya (1) E-modul dapat menyalurkan informasi dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih luwes dan juga fleksibel, (2) E-modul dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (3) Penggunaan e-modul dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, (4) Melalui penggunaan emodul, peserta didik dapat mengakses dan membaca e-modul kapanpun dan dimanapun mereka berada dengan bantuan ponsel, (5) Penggunaan e-modul juga dapat membantu melestarikan lingkungan dikarenakan bisa menghemat pemakaian kertas, (7) Peserta didik dan juga guru dapat menggunakan e-modul sebagai bahan ajar mandiri tanpa memerlukan alat pendukung lainnya.

Selain memiliki kelebihan seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, penggunaan e-modul juga memiliki beberapa kekurangan misalnya saja penelitian yang dilakukan oleh Yusuf dkk (2020) menyatakan bahwa, penggunaan e-modul bisa menyebabkan terjadinya miskonsepsi jika e-modul tidak dibuat dengan baik. Selain itu, pembuatan e-modul juga memerlukan aplikasi pengeditan tertentu dan jaringan internet yang stabil.

2.2 Sistem Peredaran Darah

Sistem peredaran darah merupakan salah satu materi yang dibahas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan merupakan sub bab yang penting untuk dipelajari. Sistem peredaran darah adalah materi yang membahas tentang bagaimana darah beredar di dalam tubuh manusia mulai dari organ jantung hingga ke

seluruh bagian tubuh dan kembali lagi ke jantung (Ningrum dkk, 2022). Sistem peredaran darah pada manusia juga disebut sebagai sistem peredaran darah tertutup dan ganda. Sistem peredaran darah dikatakan tertutup karena selama beredar di dalam tubuh selalu melalui pembuluh darah. Sementara itu, sistem peredaran darah disebut juga sebagai peredaran darah ganda dikarenakan selama satu kali peredarannya, darah masuk ke dalam jantung sebanyak dua kali (Porsche dkk, 2019).

2.3 E-Modul Berbasis *Gender*

2.3.1 Pengertian *gender*

Pengertian kata *gender* seperti yang telah dikutip dari penelitian Ummah (2021), memiliki arti jenis kelamin. Sedangkan Putri dkk (2021) mendefinisikan *gender* sebagai suatu ciri yang melekat terhadap laki-laki maupun perempuan yang dibentuk oleh lingkungan sosial dan budaya di masyarakat. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Alna dkk (2022) bahwa, *gender* sendiri merupakan perbedaan tingkah laku antara laki-laki dan perempuan yang dapat di pertukarkan dan tidak bersifat kodrati.

Menurut Kartini dan Maulana (2019) ada perbedaan antara konsep *gender* dengan jenis kelamin secara biologis. *Gender* sendiri merupakan perbedaan peran, tanggung jawab dan juga fungsi antara perempuan dan laki-laki yang dikonstruksi secara sosial oleh masyarakat dan bisa berubah-ubah sesuai perkembangan zaman. Misalnya laki-laki memiliki sifat yang rasional sedangkan perempuan memiliki sifat lemah lembut, dan penyayang. Hal ini tentunya bukan bersifat kodrati dan mutlak namun sesuatu yang dapat dipertukarkan. Disamping itu, definisi jenis kelamin (seks) merupakan perbedaan perempuan dan laki-laki yang bersifat biologis dan merupakan ketetapan dari Tuhan. Misalnya secara kodrati perempuan memiliki rahim dan menstruasi sementara laki-laki sendiri memiliki penis dan juga menghasilkan sperma.

Berdasarkan pemaparan tersebut jadi dapat di simpulkan bahwa konsep *gender* merupakan peran antara laki-laki dan perempuan yang dibangun melalui konstruksi sosial budaya di kalangan masyarakat. Peran-peran sosial ini dapat dipelajari, dan berubah-ubah setiap perkembangan waktu.

2.3.2 Bentuk-Bentuk Bias *Gender*

Bentuk manifestasi dari konsep *gender* yang salah dapat menyebabkan terjadi nya bias *gender* yang salah pula. Menurut Kartini dan Maulana (2019), bentuk-bentuk bias *gender* yang terjadi di masyarakat ada 5 yaitu *marginalisasi, subordinasi, stereotype, violence, dan double burden*. *Marginalisasi* atau peminggiran merupakan suatu keadaan yang menyebabkan terjadinya peminggiran pada salah satu jenis kelamin dari pekerjaan utama dan menyakibatkan terjadinya kemiskinan. *Subordinasi* atau penomorduuan ialah suatu anggapan bahwasanya salah satu dari jenis kelamin dianggap lebih baik dibandingkan yang lainnya. *Stereotype* atau pelabelan merupakan bentuk pelabelan terhadap salah satu jenis kelamin yang bersifat negatif. *Violence* atau kekerasan ialah bentuk serangan yang dalam bentuk fisik maupun secara psikologis dari seseorang. *Double burden* atau beban ganda yaitu suatu perlakuan yang menyebabkan salah satu jenis kelamin mendapatkan beban kerja yang lebih banyak jika dibandingkan dengan yang lainnya.

2.3.3 Indikator E-Modul Berbasis *Gender*

Pengertian e-modul berbasis *gender* ialah bahan ajar yang dapat digunakan peserta didik dan disusun secara sistematis berdasarkan karakteristik modul elektronik serta desain tampilan e-modul menggambarkan pesan dan perlakuan yang adil, setara dan seimbang antara laki-laki dan perempuan (Fatchurrozaq, 2018). Lebih lanjut Fatchurrozaq menyatakan bahwa terdapat tujuh indikator e-modul berbasis *gender* meliputi: (1) e-modul mudah dipahami dan mengandung pesan yang peka terhadap *gender*, (2) tujuan pembelajaran terintegrasi dengan peran *gender* yang seimbang, (3) Penyajian materi pelajaran telah mendorong perlakuan *gender* yang seimbang, (4) soal evaluasi menyajikan peran *gender* yang seimbang, (5) tata letak maupun ukuran gambar ilustrasi di dalam e-modul dibuat secara menarik, (6) e-modul menggambarkan ilustrasi atau tulisan yang sesuai dengan kehidupan yang nyata, (7) e-modul dibuat dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif, (8) E-modul menyajikan potret dan juga peran perempuan dan laki-laki secara seimbang di ranah produktif, reproduktif dan masyarakat.

Selain itu, Puspitawati (2019) mengatakan bahwa indikator bahan ajar peka terhadap *gender* yaitu (1) bahan ajar ini menyajikan potret gambar yang dinamis antara laki-laki dan perempuan, (2) bahan ajar menghadirkan peran *gender* yang adil dan setara, (3) bahan ajar tersebut tidak menghadirkan stereotip atau pelabelan negatif terhadap salah satu jenis kelamin, (4) e-modul menggambarkan relitas kehidupan yang obyektif dan komunikatif serta tidak bias *gender*.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Winarni (2018), R&D merupakan suatu proses atau fase yang ditujukan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya dan dapat dipertanggung jawabkan. Model pengembangan ini mengacu pada model ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Carolyn

dkk, 2020). Akan tetapi tahapan penelitian ini hanya sampai ke tahap pengembangan (*development*) dan tidak dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi kegiatan wawancara, observasi dan lembar angket. Wawancara ini dilakukan bersama dengan salah satu guru IPA di Palembang dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran, informasi umum sekolah, kendala dan juga kebutuhan yang diperlukan oleh guru maupun peserta didik selama proses belajar dan mengajar berlangsung. Sementara itu, angket dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi (validasi media, materi, bahasa dan *gender*), serta angket respon pendidik dan peserta didik yang digunakan untuk melihat kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Subjek penelitian yang terlibat yaitu terdiri dari 1 validator ahli media, 1 ahli materi pembelajaran biologi, 1 ahli bahasa, 1 ahli *gender*, 1 guru IPA dan peserta didik kelas VIII. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan uji coba *one to one* dengan melibatkan 3 peserta didik dan 10 peserta didik untuk uji coba *small group*. Sampel tersebut dipilih dengan menggunakan teknik *random sampling* yakni suatu pengambilan sampel yang dilakukan secara acak, dimana masing-masing anggota dalam populasi diberi kesempatan yang sama untuk dijadikan sebagai sampel.

Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk mengolah informasi yang diterima dari validator ahli serta tanggapan guru maupun peserta didik yang terlibat berupa komentar dan saran. Sementara itu, teknik kuantitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengolah data dari angket yang dibagikan berupa skor dari validator ahli, responden yaitu guru dan peserta didik guna mengetahui layak tidaknya produk yang sudah dikembangkan. Pada penelitian ini skala penilaian yang digunakan ialah skala *likert* dengan nilai terendah ialah 1 dan skor yang tertinggi yaitu 5 (Syahputra dan Mustika, 2022). Analisis data dari kedua uji tersebut dipaparkan di bawah ini:

3.1 Uji validitas

Penilaian yang dilakukan oleh validator ahli melalui angket validasi, selanjutnya akan dianalisis dengan cara menghitung rata-rata nilai yang telah diperoleh. Hasil data yang telah diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus dibawah ini (Annisa dkk, 2022):

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase (%)

f = Jumlah skor yang didapat dari validator

n = Jumlah skor maksimal/ ideal

Hasil validasi yang didapatkan setiap aspek, selanjutnya disesuaikan dengan kriteria kevalidan Tabel 1

Tabel 1
Kriteria interpretasi kevalidan

No	Presentase (%)	Kategori
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

3.2 Uji praktikalitas

Penilaian hasil respon pendidik dan peserta didik selanjutnya dianalisis guna menghitung presentase skor yang didapatkan terhadap aspek kelayakan, kemudahan, kebermanfaatan dan kemenarikan terhadap produk yang dikembangkan. Data yang sudah di dapatkan tersebut, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini (Annisa dkk, 2022):

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase (%)

f = Jumlah skor yang didapat dari validator

n = Jumlah skor maksimal/ ideal

Hasil uji kepraktisan yang didapatkan dari setiap aspek selanjutnya disesuaikan dengan kriteria kevalidan pada Tabel 2.

Tabel 2
Kriteria nilai praktikalitas

No	Presentase (%)	Kategori
1	81-100	Sangat praktis

2	61-80	Praktis
3	41-60	Cukup praktis
4	21-40	Kurang praktis
5	0-20	Tidak praktis

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

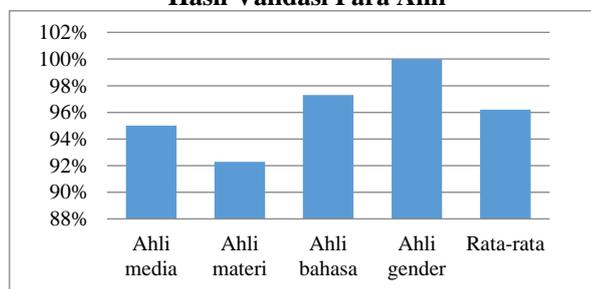
Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* yang valid dan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar mandiri bagi peserta didik di sekolah. E-modul dapat diakses secara online dengan menggunakan link yang dibagikan kepada peserta didik maupun dalam bentuk *hard copy*. Adapun tahapan penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang dibatasi hanya sampai pada 3 tahap saja yaitu tahap analisis, perancangan dan pengembangan.

Tahap analisis yaitu tahap yang dilakukan melalui kegiatan wawancara bersama dengan salah satu guru IPA di Palembang dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran, informasi umum sekolah, kendala dan juga kebutuhan yang diperlukan oleh guru maupun peserta didik selama proses belajar dan mengajar berlangsung. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap mata pelajaran IPA khususnya materi sistem peredaran darah yang sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang tercantum di dalam silabus kurikulum 2013.

Tahap perancangan yaitu melakukan rancangan e-modul dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *assemblr*. Rancangan yang dilakukan meliputi rancangan desain cover, menyusun indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, menyusun kegiatan pembelajaran dan materi serta mendesain visualisasi AR sehingga menghasilkan produk berupa e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* yang layak untuk digunakan.

Tahap pengembangan yaitu pada tahapan ini produk yang telah dikembangkan sesuai dengan desain awal, dapat divalidasi oleh validator ahli. Terdapat 4 validator mulai dari ahli media, materi, bahasa dan *gender* turut berpartisipasi dalam penelitian untuk memberikan penilaian, komentar maupun saran perbaikan agar menghasilkan e-modul yang valid dan dapat digunakan sebagai bahan ajar di sekolah. Hasil validitas keempat validator ahli tersebut dapat dilihat pada diagram berikut ini:

Gambar 1
Hasil Validasi Para Ahli



Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh 4 validator mulai dari ahli media, materi, bahasa dan *gender* memperoleh presentase sebesar 96,2% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria kevalidan mulai dari aspek kelayakan isi, penggunaan bahasa, penyajian konten materi, tidak bias *gender*, serta kemudahan dalam hal penggunaan.

Penilaian e-modul pada aspek media yang dilakukan oleh validator ahli media memperoleh presentase sebesar 95%. Dalam hal ini e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* termasuk dalam kategori yang sangat valid karena gambar, tata letak icon dan jenis huruf yang digunakan dibuat dengan jelas dan serasi, sehingga mudah untuk di baca. Desain tampilan e-modul juga dibuat secara menarik dengan mengkombinasikan warna yang sesuai dengan psikologis anak. Selaras dengan penelitian Hendriani dkk (2023), penggunaan warna berpengaruh terhadap psikologis dari pengguna, dimana pemilihan warna yang tepat dapat merangsang dan melahirkan suatu kesan kepada pembacanya.

Validasi e-modul sesuai dengan penilaian yang telah validator ahli materi berikan yaitu memperoleh presentase sebesar 92,3% dengan kriteria sangat valid. E-modul tersebut dikategorikan sangat valid karena materi yang disajikan mudah dipahami, jelas, dan berwarna di setiap halamannya. Penyajian materi dibuat dengan memaksimalkan penggunaan skema yang mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi. Selain itu, penyajian materi di dalam e-modul juga dilengkapi dengan adanya video pembelajaran yang terintegrasi oleh *youtube* dan juga teknologi AR. *Augmented reality*

atau biasa disebut AR merupakan suatu teknologi digital yang memungkinkan untuk melakukan penggabungan benda maya 2 dimensi atau 3 dimensi kedalam lingkungan yang nyata secara langsung melalui ponsel pemakainya (Kamaruddin dan Thahir, 2021).

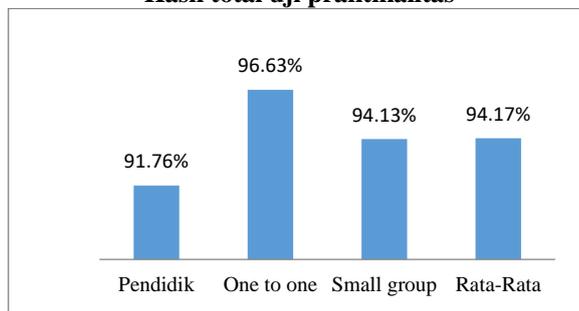
Teknologi visualisasi AR membantu memproyeksikan materi yang tidak dapat di amati secara langsung oleh mata atau masih bersifat abstrak misalnya struktur jantung manusia, menjadi obyek yang tampak nyata secara langsung. Sejalan dengan penelitian dari Harini dan Pujiriyanto (2020) menyatakan bahwa teknologi AR dapat membantu dalam memvisualisasikan materi pelajaran yang bersifat abstrak. Selain teknologi AR, menambahkan video pembelajaran ke dalam e-modul juga memiliki keuntungan. Menurut Wijayanti dan Ghofur (2021), video pembelajaran memuat informasi yang dapat dilihat melalui mata dan juga dapat di dengar oleh telinga sehingga membantu mempermudah penggunaannya untuk mengingat 50% dari tayangan video tersebut. Oleh karena itu, menambahkan video pembelajaran ke dalam e-modul dapat membantu menjelaskan materi dengan lebih mudah daripada bahan ajar berbentuk konvensional. Hal ini dapat membantu siswa mengingat materi yang disampaikan.

Sesuai dengan data dari diagram di atas, pada aspek kebahasaan mendapatkan nilai presentase sebesar 97,5%. Dalam hal ini e-modul yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid dengan aspek-aspek penilaian seperti ketepatan dalam hal ejaan, struktur kalimat, kebakuan dalam penggunaan istilah dan ketepatan pada kosa kata. Selain itu, e-modul dinyatakan sangat valid dikarenakan telah disusun dengan bahasa Indonesia yang baik, benar dan sudah sesuai dengan panduan EYD. Bahasa yang digunakan juga interaktif dan jelas serta tidak bermakna ganda atau ambigu (Apriyeni dkk, 2021).

Validasi e-modul yang dilakukan oleh ahli *gender* memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. E-modul dikatakan sangat valid karena gambar yang digunakan menyajikan potret laki-laki dan perempuan secara seimbang dan tidak bias *gender*. Teks ataupun ilustrasi yang ada di e-modul tidak ada peran, hak ataupun tanggung jawab yang merujuk pada ketimpangan atau bahkan deskriminasi terhadap salah satu *gender*. Sejalan dengan penelitian Setianingsih dan Nugroho (2020) tentang buku pelajaran PAI mengalami bias *gender* dikarenakan terdapat kata atau kalimat yang mengindikasikan klasifikasi peran dibidang sosial, politik, ekonomi dan bahkan pendidikan berdasarkan jenis kelamin, selain itu juga terdapat penggunaan kata ataupun kalimat yang melanggar Hak Asasi Manusia (HAM). Adapun bahasa yang digunakan ialah bahasa yang adil *gender* dan tidak menggunakan bahasa yang seksis. Bahasa seksis merupakan penggunaan bahasa yang memposisikan laki-laki ataupun perempuan pada tatanan subordinasi atau tidak setara (Palupi, 2019).

Setelah dilakukan revisi sesuai saran dari validator ahli sampai e-modul dapat dinyatakan valid, selanjutnya e-modul dapat di uji cobakan kepada guru dan peserta didik kelas VIII. Uji coba ini dilakukan setelah angket tanggapan guru dan peserta didik disebarakan. Adapun uji coba mengenai respon peserta didik terhadap e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* dilakukan melalui dua cara yaitu uji coba perorangan dan kelompok kecil. Uji coba perorangan atau biasa disebut *one to one* ini melibatkan 3 orang peserta didik. Sementara untuk uji kelompok kecil atau *small group* dilakukan bersama dengan 10 orang peserta didik kelas VIII. Berikut ini merupakan gambar hasil total uji coba respon guru dan peserta didik terhadap e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender*.

Gambar 2
Hasil total uji praktikalitas



Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa tanggapan guru dan juga peserta didik mengenai e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* sangat positif. Sebagaimana gambar diagram di atas yang menampilkan nilai presentase tanggapan guru terhadap e-modul sebesar 91,76% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, berdasarkan hasil uji *one to one* diperoleh presentase 96,63% dan uji *small group* sebesar 94,13%. Adapun total rata-rata yang diperoleh ialah 94,17% dengan kategori sangat praktis.

E-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* dikatakan sangat praktis dikarenakan bahan ajar ini telah sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik maupun guru. Penggunaan e-modul sebagai bahan ajar yang mandiri membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien. E-modul dapat digunakan secara fleksibel dimana saja dan kapan pun atau tidak terbatas oleh waktu. Selain itu e-modul ini juga dilengkapi dengan menggunakan gambar yang jelas, animasi, video pembelajaran dan juga AR yang bisa divisualisasikan melalui teknologi berupa *augmented reality* sehingga hal ini dapat memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik, serta membuat mereka menjadi lebih antusias dan semangat dalam belajar. Selaras dengan pendapat Mariska dan Rahmatina (2022), penggunaan bahan ajar berbantu canva yang dilengkapi dengan tampilan menarik dan video pembelajaran dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan dihasilkan produk berupa e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* yang layak sebagai bahan ajar alternatif untuk kegiatan belajar dan mengajar. Validitas e-modul berdasarkan aspek media, materi, bahasa dan *gender* memperoleh predikat sangat valid dengan presentase rata-rata 96,2%. Dari hasil uji respon guru dan peserta didik terhadap e-modul yang dikembangkan memperoleh presentase total 94,17% dengan predikat sangat praktis. Hal ini dapat disimpulkan bahwa e-modul sistem peredaran darah berbasis *gender* ini layak dijadikan sebagai bahan ajar mandiri guna membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alna, A., Awad, F. B., Nurdin., Ikhsan, M dan Wahidah, F. (2022). Analisis Makna Gender dalam Perspektif Al-Quran. *Gunung Djati Conference Series*, 8(2), 1-11.
- Annisa, A., Wigati, I dan Sholeh, M. I. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantu PHET Simulations pada Materi Asam Basa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kimia*, 1(1), 232-240.
- Apriyeni, O., Syamsurizal., Alberida, H dan Rahmi, Y. L. (2021). Booklet pada Materi Bakteri untuk Peserta Didik Kelas X SMA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8 (1), 8-13.
- Aswandi., Azmin, N dan Bakhtiar. (2021). Keefektifan Penerapan Metode Simulasi Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMPN 8 Soromandi Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan IPA*, 2(2), 6-10.
- Basaroh, A. S., Al-Muhdhar, M.H. I., Prasetyo, T. I., Sumberartha, I. W., Mardiyanti, L dan Fanani, Z. (2020). Pengembangan E-Modul Model Eksperimental Jelajah Alam Sekitar (EJAS) pada Materi Plantae. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 30-39.
- Cahyawati, I dan Muqowim. (2022). Kesetaraan Gender dalam Pendidikan Menurut Pemikiran Quraish Shihab. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 19(1), 210-220.
- Carolyn, L. L. Astra, I. K. B dan Suwiwa, I. G. (2020) Pengembangan Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pendak Silar Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olahraga*, 5(2), 12-18.
- Elvarita, A., Iriani, T dan Handoyo, S.S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-modul pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1-7.
- Fatchurrozaq, I. K. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Bahasa Arab Berspektif Gender Bagi Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Studi Agama*, 6(2), 193-221.
- Fitriani, E dan Neviyarni, N. (2022) Kesetaraan Gender dan Pendidikan Humanis. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 51-56.
- Harini, E. O dan Pujiriyanto. (2022) Analisis Manfaat Pengintegrasian Augmented Reality pada Bahan Ajar Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Epistema*, 3(2), 67-80.
- Hendriani, M., Parwines, Z dan Wulandari, S. (2023). Validitas dan Praktikalitas Buku Ajar Berbasis Literasi Numerasi Lintas Kurikulum untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 621-630.
- Indriani, M.S., Yasa, I. N., Sudiana, I. N., Wendra, I. W., Artawan, I. G dan Ermadwicitawati, N. M. (2022). Pengembangan Materi Ajar Digital Bermuatan Kesetaraan Gender di Kecamatan Seririt. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1467-1472.
- Jayanti., Zulkardi., Putri, R.I.I dan Hartono, Y. (2023). *Numerasi Pembelajaran Matematika SD Berbasis E-Learning*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Kamaruddin, R dan Thahir, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24-35.
- Kartini, A dan Maulana, A. (2019). Redefinisi Gender dan Seks. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 12(2), 217-239.
- Larasati, A. D., Lepiyanto, A., Sutanto, A dan Asih, T. (2020). Pengembangan E-Modul Terintegrasi Nilai-Nilai Islam pada Materi Sistem Respirasi. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(9), 1-9.
- Lestari, E., Nulhakim, L dan Suryani, D. I. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Profesional Tema Global Warning Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII. *Pendipa Journal Of Science Education*, 6(2), 338-345.
- Mariska, S dan Rahmatina. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 489-501.

- Maulidah, A. N dan Aslam. (2021) Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 281-286.
- Nikat, R. R dan Sumanik, N. B. (2021). Pelatihan Pembuatan E-Modul Terintegrasi Media Pembelajaran untuk Menunjang Kompetensi Inovatif Guru di SMPN 3 Merauke. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 273-281.
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A dan Setiawan, B. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1297-1310.
- Nisa, H. A., Mujib dan Putra, R. W. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Profesional Berbasis Gamifikasi terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 13-25.
- Nuryasana, E dan Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategis Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974.
- Palupi, M. E. (2019). Analisis Google Terjemahan yang Mengandung Ungkapan Bahasa Seksisme Terjemahan Bahasa Inggris. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(1), 1-6.
- Porsche, D., Tulenan, V dan Sugiarto, B. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 173-182.
- Pramana, M. W., Jampel, I. N dan Pudjawan. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 17-32.
- Puspitawati, H. 2019. *Bunga Rampai Keluarga, Gender, dan Pendidikan*. Bogor: IPB Press
- Putri, R. R. R., Kaspul dan Arsyad, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Profesional pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 93-104.
- Saumi, F., Mauliani, F dan Amalia, R. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Augmented Reality dengan Model Guided Discovery Learning pada Materi Vektor. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4) 3850-3859.
- Setia, R. (2019). Manajemen Kepala Sekolah dalam Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Mujaddid: Jurnal Ilmu-Ilmu Agama*, 1(2), 99-116.
- Setianingsih, N. T dan Nugroho, A. (2020). Bias Gender dalam Buku Teks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX Menengah Pertama di Kabupaten Banyuwangi. *Alhamra: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 93-103.
- Syahputra, H dan Mustika, D. (2022). Validitas Bahan E-Modul Berbasis Android pada Operasi Count Fractional Kelas V SD. *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 163-171.
- Ummah, S. M. (2021). Memahami Maqashid Asy-Syariah pada Ayat Radha'ah Persepektif Keadilan Gender. *Jurnal Ilmiah Ahwal Syakhisiyyah*, 3(1), 15-32.
- Vari, Y dan Bramastia. (2021). Pemanfaatan Augmented reality untuk Melatih Keterampilan Berfikir Abad 21 di Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 131-136.
- Wigati, I. (2019). The Social Aspects of Gender Responsiveness in School. *Jurnal Studi Gender*. 14(2), 147-162.
- Wijayanti, K dan Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Bank dan Sistem Pembayaran Berbasis Android untuk Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 1-14.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Winatha, K. R., Suharsono, N dan Agustini, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 188-199.
- Wulansari, E.W., Kantun, S dan Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 1-7.
- Yusuf, Y., Setyorini, R., Rachmawati, R., Sabar., Tyaningsih, R. Y., Nuramila., Ardiana, D. P. Y dan Hanika, I. M. (2020). *Media Pembelajaran*. Surabaya : CV.Jakad Media Publishing.

Hasil Belajar Matematika Siswa SD Menggunakan Media Realia dalam Pembelajaran berbasis Lingkungan

Yunus Shobrun

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Internasional Muhammadiyah Batam, Batam, Indonesia

¹immsac@ymail.com

ABSTRAK

Untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep matematika siswa dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam merancang pembelajaran efektif di sekolah, guru perlu menciptakan formulasi khusus dengan menggunakan media dan desain pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media realia yang dirancang dalam pembelajaran berbasis lingkungan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media realia yang dirancang dalam pembelajaran berbasis lingkungan terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa pada pelajaran matematika. Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi dan dilaksanakan di kelas IV SDN No. 054922 Bukit Selamat Kecamatan Besitang Kabupaten Langkat berjumlah 22 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan tes tertulis. Pengolahan data meliputi uji normalitas, uji t, dan uji proporsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media realia dengan pembelajaran berbasis lingkungan lebih baik daripada tanpa menggunakan media realia perkalian. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata pada nilai rata-rata siswa pada siklus 1 72,6 meningkat menjadi 83 pada siklus 2 oleh karena itu penelitian ini dianggap berhasil.

Kata Kunci: *Belajar Matematika, Media Realia, Pembelajaran Berbasis Lingkungan*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Yunus Shobrun

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Internasional Muhammadiyah Batam,

Bukit Selamat, Kec. Besitang, Langkat.

immsac@ymail.com

1. PENDAHULUAN

Pada usia anak menginjak sekolah dasar seorang anak telah mengetahui dan mengerti tentang berhitung karena ketika berada pada tingkat PAUD, anak diajarkan tentang dasar berhitung yaitu mengenal angka serta menjumlah serta perkurangan yang simple dan mudah dimengerti hal ini diajarkan sesuai dengan usia anak. Di TK, semua aspek perkembangan terus dirangsang dengan berbagai macam kegiatan sesuai dengan usia anak tersebut.

Setelah anak menginjakkan kakinya di sekolah dasar menjadi seorang siswa anak tersebut terus diajari agak lebih tinggi lagi dari sekedar berhitung tetapi lebih difokuskan lagi yaitu suatmata pelajaran matematika yang sangat bermanfaat di dalam kehidupan kita sehari-hari. Matematika merupakan pelajaran yang acap kali dianggap sulit oleh siswa sekolah pada umumnya sehingga berakibat munculnya sikap malas dalam mempelajari pelajaran tersebut. Fakta menunjukkan bahwa kenyataan tersebut malah dianggap sehingga pembelajaran matematika berlangsung tanpa adanya terlihat semangat dalam belajar matematika yang kemudian hasil belajar matematikapun rendah.

Menurut Caya (2021) mengatakan bahwa setiap siswa mempunyai perbedaan baik itu dari tingkat kecerdasan amaupun sifat yang dimilikinya. Hal ini dipengaruhi dari beberapa faktor yaitu faktor dari luar dan faktor dalam. Diketahui bawa faktor dari dalam adalah yang berasal dari dalam diri anak seperti IQ anak itu sendiri atau motivasi dan ketidak mampuan seseorang, sedangkan faktor dari luar biasanya tempat di mana anak itu belajar atau bermain. Selajan dengan pendapat tersebut Hasanah (2017) menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil pelajar ada dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri seseorang siswa seperti motivasi, minat, kemauan dan semangat serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar. Dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil dari belajar terjadi apabila kedua faktor tersebut bernilai positif. Dengan kata lain, jika ingin meningkatkan hasil belajar, pendidik harus merancang kegiatan belajar mengajar relevan dengan kondisi tersebut dan satu diantara rancangan yang sesuai adalah pembelajaran berbasis lingkungan yang diterapkan dengan penggunaan media Realia.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang

secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Association for Communication Technology atau AECT mengamati tentang teknologi dalam pendidikan dan komunikasi, merumuskan bahwa media dalam belajar adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan dalam menyampaikan informasi (Mudlofir dan Rusydiyah, 2017).

Menurut Sudjana dan Rivai (2013), media Realia adalah barang nyata, baik benda hidup seperti hewan dan tumbuhan, maupun benda mati. Sedangkan menurut Trisnawati dkk (2019) mengatakan bahwa media Realia ialah media berwujud konkrit yang ada disekitar peserta didik yang bisa atau mungkin untuk dibagi beberapa bagian dengan besar yang sama.

Selanjutnya permasalahan besar siswa saat ini adalah mereka tidak dapat membuat hubungan diantara hal yang dipelajari dan bagaimana penggunaan hari hal yang dipelajari tersebut. Hal ini karena cara siswa menerima pengetahuan seringkali tidak tersentuh oleh desain pembelajaran yang didesain oleh pendidik untuk membantu siswa tetapi faktanya belum begitu membantu. Pemahaman konsep akademik siswa yang dirasa sulit dikarenakan desain pengajaran yang dirancang guru hanya terbatas dan kurang maenarik. Apabila peserta didik apa pentingnya pengetahuan yang sedang dipelajari dalam kehidupannya kelak, yaitu ketika mereka berada di masyarakat atau ketika mereka bekerja di masa mendatang. Sehingga, perlunya suatu rancangan pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan tersebut. Satu diantara inovasi model pembelajaran yang relevan dalam usaha peningkatan hasil belajar ialah pembelajaran berbasis lingkungan.

Model pembelajaran berbasis lingkungan digunakan agar memudahkan siswa dalam proses interaksi terhadap materi pembelajaran yang dipersiapkan sebelumnya, kemudian menyesuaikan dengan media belajar yang tepat. Materi pendidikan yang disampaikan kepada siswa dirancang dengan mengaitkannya dengan lingkungan sekitarnya. Maksudnya kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung baik dalam kelas tetapi maupun luar kelas yang bertujuan untuk siswa mendapatkan kenyamanan dan lebih aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pembelajaran dengan model ini menggunakan konsep bermain dan belajar di luar kelas. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan yakni isi dan proses pembelajarannya mesti sesuai dengan lingkungan peserta didik, pengetahuan yang ini disampaikan juga mesti memberi penyelesaian masalah dengan merespon lingkungan.

2. PEMBAHASAN

2.1 Hasil Belajar Matematika

Matematika merupakan suatu ilmu pasti yang diajarkan di sekolah yang merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena merupakan dasar dari suatu persoalan yang pokok masalahnya berhitung dalam hal ini penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dan di dalam Al Quran juga menganjurkan kepada semua umat muslim agar mempelajari matematika karena dalam islam banyak hal yang harus dihitung contoh waktu sholat dihitung dengan angka, pembagian zakat fitra, pembagian harta warisan dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Susanto (2020) menyatakan bahwa belajar matematika diwajibkan untuk semua anak belajar matematika karena semua yang kita lakukan membutuhkan ilmu berhitung oleh karena itu seorang siswa yang pandai dalam ilmu matematika pasti merupakan siswa yang lincah dan kreatif serta aktif karena semua yang mereka buat adalah bermula dari ilmu matematika yang dimiliki sehingga siswa tersebut percaya diri. Diketahui bahwa seorang anak yang mampu mandiri melakukan sesuatu merupakan anak yang pandai.

Sudjana (2020), menyatakan inti sebuah proses evaluasi ialah kegiatan pemberian ataupun penentuan nilai atau *value* terhadap objek yang ingin dinilai berdasarkan sebuah kriteria yang relevan. Evaluasi luaran sebuah pembelajaran merupakan sebuah kegiatan memberi nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik menggunakan ketentuan yang tepat. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar matematika yang didesain dalam pembelajaran berbasis lingkungan dengan media Realia.

2.2 Media Realia

Sanaky dalam Afifah (2019) menyebutkan bahwa realia sebagai sebuah media ialah benda berwujud nyata yang mampu ditunjukkan dan dihadirkan diruang belajar atau dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut dinyatakan bahwa Realia merupakan benda nyata yang dijadikan bahan belajar atau biasa disebut benda sebenarnya. Media tersebut membantu visualisasi saat kegiatan belajar mengajar agar siswa mengalami pengalaman langsung. Penggunaan media Realia tersebut dapat dijadikan sebagai solusi alternatif dalam proses peningkatan pemahaman konsep.

Adapun kelebihan media Realia menurut Ibrahim dan Syaodih (2013) adalah:

- a) Memberikan kesempatan kepada siswa dengan sebanyak mungkin dalam melakukan suatu kegiatan belajar atau menyelesaikan tugas kehidupan nyata sehari-hari.
- b) Memberi kesempatan kepada siswa gambaran keadaan yang sesuai dengan kondisi sebenarnya kehidupan nyata mereka sendiri sehingga dapat melatih kemampuan dalam penggunaan indra siswa tersebut.

Kelemahan dari media Realia menurut Sugiharti (2018) ialah:

- a) Membawa peserta didik menggunakan objek nyata ke berbagai kondisi baik dalam sekolah maupun luar sekolah sering mengandung resiko.
- b) Lebih banyak membutuhkan biaya.

2.3 Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Kegiatan belajar mengajar seyogianya tidak terbatas pada kelas, tetapi juga kondisi sekitar yang juga merupakan bagian terhubung dalam kegiatan belajar. Seperti lingkungan, kondisi geografis, ataupun kondisi masyarakat sekitar. Sangat beragam kondisi lingkungan yang tepat untuk dijadikan sebagai kondisi belajar untuk peserta didik tingkat SD. Sehingga hanya diperlukan kreatifitas guru dalam melakukan proses identifikasi potensi sesuai terhadap lingkungan yang ada, untuk kemudian dihubungkan dengan kemampuan yang ingin diperoleh dari siswa melalui kegiatan belajar mengajar yang dirancang.

Mutiara (2020) mengemukakan bahwa Pembelajaran berbasis lingkungan menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar. Pengertian lingkungan hidup sendiri adalah kesatuan ruang dengan segala benda dan keadaan hidup makhluk hidup meliputi biotik (makhluk hidup) dan abiotik (makhluk mati). Sumber belajar berbasis lingkungan ini tentunya sangat besar pengaruhnya terhadap pembelajaran, karena aktivitas mereka tidak terbatas pada empat dinding kelas. Selain itu, ketika menggunakan lingkungan belajar ini, anak akan mempelajari keadaan lingkungan saat itu serta materi yang disajikan secara tepat, tidak hanya secara abstrak.

Kegiatan belajar berbasis lingkungan sekitar dapat dipahami sebaga kegiatan mengembangkan kurikulum sekolah, termasuk fasilitas dan lingkungan sekitarnya yang kemudian dijasikan sebagai sumber dan media belajar. Dengan tercapainya pembelajaran berwawasan lingkungan sebagai sumber belajar, diharapkan siswa mampu berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Seolah-olah lingkungan itu adalah laboratorium matematika anak-anak. Model Pembelajaran Lingkungan adalah pembelajaran dengan lingkungan yang didesain untuk memberikan siswa pengalaman nyata langsung dan relevan dengan lingkungan sekitarnya. Model pembelajaran berbasis lingkungan menekankan pada pemberian pengalaman langsung siswa terhadap sekitar, sehingga diperoleh kemudahan membentuk pemahaman terhadap materi ajar yang diberikan. Artinya, pembelajaran berbasis lingkungan bertujuan untuk membantu peserta didik menaruh minat terhadap lingkungannya (Ali, 2010)

3. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini berisi pengamatan selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Konsep tindakan kolektif yang dilakukan ialah kumpulan upaya dalam bentuk kegiatan atau orientasi penelitian tindakan dengan tujuan untuk dapat menumbuhkan dan meningkatkan kualitas siswa.

Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN No. 054922 Bukit Selamat Kecamatan Besitang Kabupaten Langkat berjumlah 22 orang. Data yang dikumpulkan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dimaksud adalah lembar wawancara, observasi, dan tes hasil belajar yang disusun berdasarkan aspek pemahaman konsep.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap awal atau perencanaan, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ialah menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang nantinya diberikan kepada siswa sebagai objek penelitian untuk melihat kemampuan siswa tersebut dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sedangkan materi yang akan diajarkan yakni materi mengenai perkalian menggunakan media realia dengan kompetensi dasar adalah Melakukan pembagian bilangan sampai dua angka.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2023 dengan materi tentang perkalian menggunakan media Realia yang diimplikasikan berdasarkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah disusun dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Rincian hasil penilaian kemampuan guru merencanakan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1.
Skor Kemampuan Guru Merancang Pembelajaran

Aspek yang diamati	Skor	
	Siklus 1	Siklus 2
1. Menentukan bahan dan tujuan pembelajaran	3	4
2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, dan sumber belajar	3	4
3. Merencanakan skenario pembelajaran	3	4
4. Merancang pengelolaan kelas	3,5	4

5. Merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian	3	4
6. Tampilan dokumen pembelajaran	3	3,8
	Jumlah	18,5
	Rata-Rata	3,08
		23,8
		3,96

Pada Tabel 1 terlihat bahwa kemampuan guru dalam menyusun perencanaan kegiatan belajar berbasis lingkungan dengan media Realia meningkat dari siklus 1 dengan rata-rata 3,08 meningkat pada siklus 2 menjadi 3,96. Jika dihitung terhadap peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, diperoleh peningkatan kemampuan guru merancang pembelajaran sejumlah 0,88. Terlihat juga peningkatan yang signifikan untuk beberapa aspek yakni aspek menentukan bahan dan tujuan pembelajaran, mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media dan sumber belajar, merencanakan skenario pembelajaran dan tampilan dokumen pembelajaran

Tabel 2
Skor Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran

Aspek yang diamati	Skor	
	Siklus 1	Siklus 2
1. Melakukan pembelajaran	3	4
2. Mengelola interaksi kelas	3	4
3. Mendemonstrasikan kemampuan khuisuis dalam pembelajaran melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4
4. Kesan umum pelaksanaan pembelajaran	3	4
	Jumlah	4
	Rata-Rata	3
		4

Terlihat bahwa tabel 2 menyebutkan kemampuan guru melaksanakan kegiatan belajar berbasis lingkungan dengan media Realia mengalami peningkatan dengan rata-rata skor pada siklus 1 adalah 3 menjadi 4 pada siklus 2 atau meningkat sebesar 1.

Rincian hasil belajar matematika siswa dalam kegiatan belajar berbasis lingkungan dengan media Realia disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3
Rincian Hasil Belajar Siswa

Aspek yang diamati	SIKLUS	
	1	2
1. Nilai tertinggi	100	100
2. Nilai terendah	50	65
3. Nilai rata-rata	72,6	85
4. Jumlah Siswa Tuntas	9	14
5. Persentase ketuntasan	60	93,3
6. Jumlah siswa tidak tuntas	6	1
7. Persentase siswa tidak tuntas	40	20

Dalam tabel 3 ditunjukkan telah meningkat ketuntasan hasil belajar siswa. Melalui pemafaatan belajar berbasis lingkungan dengan media Realia, memudahkan siswa melakukan kegiatan belajar matematika sebagai penjumlahan berulang. Dampaknya munculnya kekeliruan melakukan penentuan bilangan pengali dan bilangan yang dikali oleh siswa lebih jarang terjadi.

Meningkatnya hasil tersebut menjadi alasan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan dengan media Realia dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena memberi kemudahan bagi guru dan siswa saat berlangsung kegiatan belajar matematika materi perkalian. Hasil tersebut sejalan dengan temuan Marisa dkk (2011) yang menemukan bahwa pembelajaran dengan media Realia dalam memberikan bantuan bagi peserta didik belajar lebih efektif melalui benda nyata. Rumidani dkk (2014) mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis lingkungan akan memberikan peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar karena dalam prosesnya secara langsung pengalaman siswa akan terlibat sehingga dapat menemukan sendiri konsep yang disedang dipelajari.

5. KESIMPULAN

Melalui penggunaan media pembelajaran Realia dengan pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN No. 054922 Bukit Selamat Kecamatan Besitang Kabupaten Langkat berjumlah 22 orang yang dapat dilihat melalui:

1. Meningkatnya hasil belajar matematika dalam pembelajaran berbasis lingkungan dengan media Realia pada materi perkalian.
2. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa meningkat dari sebelumnya siklus 1 sebesar 60% kemudian pada siklus 2 sebesar 80%.
3. Kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis lingkungan melalui media Realia juga meningkat.

Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran berbasis lingkungan dengan media Realia memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar karena secara efektif membantu melalui benda asli dan memberikan pengalaman secara langsung dalam menemukan sendiri konsep yang disedang sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar.

Untuk sekolah, penulis menyarankan agar terus diberikan dukungan baik fasilitas maupun moril kepada guru dan siswa untuk terus meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Sedangkan bagi guru, penulis menyarankan agar lebih mendekatkan materi yang diajarkan dengan lingkungan dan media nyata agar pembelajaran terasa lebih bermakna dan lebih mudah dipahami karena dekat dengan kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Riana Nur (2019). Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(9), 891-899.
- Ali, M. (2010). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Caya T. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Sempoa Pada Materi Operasi Hitung Siswa Kelas 2 SD Inpres Pattalassang Kecamatan Parigi*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Eka. S, dkk (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbasis Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2 (2), 112-113.
- Hasanah, Luzyatul (2017) *Penggunaan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Akidah Akhlak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTS NU (Nahdlatul Ulama') Kraksaan Kab. Probolinggo*. Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ibrahim, R dan Syaodih, Nana. (2013). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marisa, dkk. (2011). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Mawardi, T. S. (2022). Evaluasi Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Charlottedanielson. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4 No.4, 5773-5782.
- Moch, T. (2019). *Dinamika Pendidikan*. Jakarta: Pelangi Aksara.
- Mudlofir, Ali dan Rusydiyah, Nevi Fatimur (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Presi s.
- Mutiara, Kholidia Efining (2020). Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(2), 189-202.
- Rumidani, D. N. (2014). Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Calistung Siswa Sekolah Dasar. *E-Journal program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(4), 1-8.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. (2020). *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiharti (2018) Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas dan hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun. *Jurnal Edukasi Gemilang*, 3(1), 7-14.
- Susanto, Ahmad. (2020). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trisnawati, DF, Suharno dan Kamsiyati, S (2019). Efektivitas Media Realia dan Blok Pecahan Terhadap Kemampuan Berhitung Materi Pecahan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar UNS*, 7(1), 46-50.
- Tyera, dkk (2022). Penerapan Keterampilan Proses Dasar Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 112- 123.
- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara