



JURNAL

PENELITIAN, PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA



ISSN 2721-7795 |
(ONLINE)



Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran

Volume 5. Nomor 1. April 2024

Daftar Isi

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

I	Pengaruh Penerapan Model <i>Cooperative Team Quiz</i> (CTQ) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar	1
	Priska Andi Putri, Zuwirna, Eldarni, Abna Hidayati	
II	Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP	9
	Vanisa Aulia, Zuliarni, Elsa Rahmayanti, Nofri Hendri	
III	Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA	18
	Sakinah Zahira, Syafril, Meldi Ade	
IV	Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Etika dan Moralitas untuk Tingkat SMP	24
	Febi Sucito, Kabri, Maria Fransisca Andanti	
V	Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IXA SMPN 8 Pontianak dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	35
	Yoga Febriyanda, Titin, Zulfikar	
VI	Pengembangan Miniatur Pompa Air tanpa Listrik sebagai Alat Peraga pada Materi Usaha dan Energi untuk Siswa Kelas VIII di SMPN 6 Kota Bengkulu	40
	Efzal Muji Rohmin, Adisel, Wiji Aziz Hari Mukti	
VII	Pengembangan Modul Project IPAS Berbasis Lingkungan dalam Kurikulum Merdeka pada Fase E	50
	Ernawati, Iis Marsithah, Misbahul Jannah	
VIII	Tantangan Sarana dan Prasarana di SMP Swasta Labuhan Rasoki: Peran Pemerintah dalam Menyelesaikan Masalah	64
	Julita Tantri, Muhammad Harli Hanapi, Hizkia Manurung, Lasria Rovi Naro Simatupang	
IX	Pemberdayaan Masyarakat melalui Revitalisasi Kegiatan Kemasyarakatan di Kelurahan Abadijaya Kecamatan Sukmajaya Kota Depok	68
	Andi Hermawan, Shodik Murdiono, Brilliantina Indrati, Sains Rusnadi, Ahmad Sujai, Sumiati, A. Muwahid Muhammadi	
X	Pengaruh Media Animasi Berbasis Web terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter dalam Materi Menulis Teks Negosiasi di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023	78
	Rika Trisna Manik, Yusni Khairul Amri	

Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Team Quiz (CTQ)* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar

Priska Andini Putri¹, Zuwirna², Eldarni³, Abna Hidayati⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

¹Priskaandinip08736@gmail.com, ²zuwirnawz@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki landasan untuk menganalisis pengaruh dalam penggunaan model *CTQ* dipembelajaran terhadap partisipasi dan prestasi belajar peserta didik di kelas IV SDN 31 Pasir Kandang pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Metode dalam penelitian yang diterapkan merupakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk eksperimen semu dengan pengambilan sampel secara sengaja. Informasi dikumpulkan melalui pencatatan aktivitas siswa dan ujian tertulis. Hasil pencatatan aktivitas menerangkan rata-rata persentase partisipasi peserta didik di kelas eksperimen yang memakai model *CTQ* tergolong sebagai tingkat partisipasi yang sangat aktif. Hasil ujian tertulis menunjukkan bahwa data dapat distribusi secara normal dan homogen, serta menunjukkan dampak signifikan terhadap prestasi belajar siswa setelah penerapan metode *CTQ*. Secara keseluruhan, hasil akhir dari penelitian ini merupakan dalam penggunaan metode *CTQ* dipembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 31 Pasir Kandang meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar peserta didik. **Kata Kunci:** Aktivitas, Hasil Belajar, *Cooperative Team Quiz*, Bahasa Inggris



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

Penulis Korespondensi:

Zuwirna,
Universitas Negeri Padang,
Jln. Prof.Dr. Hamka, Air Tawar, Padang.
zuwirnawz@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Bahasa Inggris memiliki tujuan untuk memberikan siswa keterampilan berbahasa Inggris dalam berbicara, membaca, menulis, dan memahami teks berbahasa Inggris. Di Indonesia, pengajaran Bahasa Inggris merupakan bagian dari kurikulum wajib yang telah diimplementasikan sejak tahun 2003. Pada kurikulum tahun 2013, pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar pernah dihapuskan dari daftar mata pelajaran yang harus diajarkan. Sesuai dengan ketentuan dalam Permendikbud No. 57 pasal 5 tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran Bahasa Inggris diubah dari mata pelajaran wajib menjadi muatan lokal. Namun, dengan hadirnya Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Bahasa Inggris kembali dimasukkan ke dalam daftar mata pelajaran yang wajib diajarkan, sesuai dengan yang diatur dalam Permendikbud Ristek No. 7 tahun 2022 tentang standar isi Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Mata pelajaran Bahasa kini terdiri dari dua komponen: Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Pengenalan kurikulum baru ini memerlukan penyesuaian bagi sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Beberapa sekolah dasar di Kota Padang telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, meskipun belum secara sepenuhnya, dan hal ini telah menimbulkan situasi di mana beberapa sekolah tidak memiliki guru yang memiliki keahlian dalam bidang Bahasa Inggris. Akibatnya, guru wali kelas menjadi bertanggung jawab untuk mengajar mata pelajaran tersebut. Situasi ini menjadi salah satu tantangan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, karena guru kelas harus menangani beban tambahan mengajar Bahasa Inggris, yang mungkin tidak dikuasai oleh semua guru, sehingga menghambat inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan masih banyaknya permasalahan yang dijumpai dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris. Peneliti menemukan bahwa dalam mengajar guru masih menggunakan cara belajar konvensional. Selain itu media dan sumber belajar yang digunakan juga kurang bervariasi, siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga berdampak pada hasil belajar.

Dari situasi yang terjadi, peneliti mengamati bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran, diperlukan pendekatan yang sesuai dan beragam untuk meningkatkan tingkat keterlibatan dalam kegiatan belajar siswa. Hal ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat menggugah keterlibatan mereka dalam pembelajaran yang juga menggabungkan unsur bermain. Sementara itu, guru juga membutuhkan pendekatan yang sederhana namun

memiliki dampak signifikan dalam mengubah suasana kelas selama proses pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *CTQ*.

Menurut penelitian oleh Bentri et al. (2019), model pembelajaran Cooperative adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada kerjasama di dalam pembelajaran. Artinya, siswa dalam konteks pembelajaran ini perlu bekerjasama untuk mencapai tujuan belajar bersama. Selain itu, Team Quiz adalah juga merupakan suatu metode pembelajaran yang mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas.

Menurut pandangan yang diungkapkan oleh Tarigan et al. (2016), Model pembelajaran *CTQ* bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, mendorong keterlibatan siswa dalam interaksi tanya jawab, dan meningkatkan rasa tugas dan kewajiban mereka terhadap materi pelajaran melalui pendekatan yang menarik dan seru bagi mereka. Pemahaman ini sejalan dengan pandangan Fitriana (2012), yang mengindikasikan bahwa model *CTQ* ini dapat membantu interaksi dan pertukaran ide serta pengetahuan di antara siswa dalam kelompok. Lebih lanjut, model ini juga mengajak siswa untuk aktif selama proses pembelajaran.

Dalam pendekatan ini, siswa dikelompokkan menjadi beberapa tim kecil, dan setiap kelompok diharuskan untuk berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang diberikan. Pendekatan ini terbukti sangat efektif ketika diterapkan pada pelajaran-pelajaran yang menuntut pemahaman dan penerapan konsep, contohnya seperti Bahasa Inggris, matematika, dan ilmu pengetahuan. Berdasarkan paparan yang telah disajikan oleh peneliti di atas, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan sebuah eksperimen dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Team Quiz terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar."

2. PEMBAHASAN

Dalam pandangan yang disajikan oleh Suprijono (2010: 46), pada suatu model belajar hal tersebut mengarah terhadap kerangka konseptual yang secara sistematis mengilustrasikan langkah-langkah dalam mengorganisasi *experience* belajar dalam menggapai sebuah tujuan dalam pembelajaran khusus. Ini berperan menjadi patokan oleh perencana dan pendidik dalam membuat rencana, serta melantaskan kegiatan proses belajar mengajar (PBM). Model pembelajaran yakni sebuah kerangka konsep yang mencerminkan langkah atau rangkaian dalam sebuah tahapan PBM, dimulai dari tahapan awal hingga tahap akhir, dengan tujuan pencapaian yang ditetapkan.

2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris

2.1.1 Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD)

Pengkajian Bahasa Inggris pada di SD menunjukkan perbedaan signifikan dibandingkan dengan pengajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah menengah, karena fokusnya terbatas pada pengenalan konsep dasar Bahasa Inggris. Perspektif yang disajikan oleh Maili (2018) menyatakan bahwa tujuan dari pengajaran Bahasa Inggris ditingkat SD adalah untuk mempersiapkan siswa agar dapat lebih lancar beradaptasi saat melanjutkan ke tingkat sekolah menengah. Oleh karena itu, para siswa tidak akan merasa terkejut ketika materi pelajaran Bahasa Inggris yang lebih mendalam diajarkan di tingkat sekolah menengah, karena mereka sudah memahami dasar-dasarnya sejak mereka berada di sekolah dasar. Hartin (2017) juga berpendapat bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar merupakan bagian dari usaha untuk membangun dasar yang kuat bagi warga Indonesia yang memiliki kualitas dan kesiapan untuk berkompetisi dalam lingkup global.

Dari kutipan-kutipan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang memiliki status wajib diajarkan, sebagai bagian dari upaya pendidikan dari tingkat dasar hingga menengah, dengan tujuan menghasilkan individu yang memiliki kualitas dan kesiapan dalam menghadapi persaingan di dunia global.

2.1.2 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar dapat dianalisis berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Evaluasi Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 tentang Tujuan Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini, Jangka Pendidikan Dasar, dan Jangka Pendidikan Menengah pada Kerangka Kurikulum Merdeka. Dalam keputusan tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar terbagi menjadi 3 tahap, yaitu: 1) Fase A pada kelas I dan II: Pada tahap ini, siswa memperoleh pemahaman bahwa kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris dapat membantu mereka berinteraksi dengan orang lain dalam situasi sosial sehari-hari dan dalam konteks kelas. Mereka mengerti bahwa gambar-gambar dalam buku yang dibacakan oleh guru atau yang dilihat memiliki arti. Siswa merespon secara lisan, visual, dan/atau melalui komunikasi non-verbal terhadap teks sederhana yang dibacakan atau gambar yang ditunjukkan. 2) Fase B pada kelas III dan IV: Pada tahap ini, siswa memahami dan merespon teks-teks lisan dan visual yang sederhana dalam Bahasa Inggris. Siswa merespon berbagai teks atau gambar secara lisan dan tulisan sederhana dengan menggunakan bantuan visual dan komunikasi non-verbal. 3) Fase C pada kelas V dan VI: Pada tahap ini, siswa memahami dan

merespon teks-teks lisan, tulisan, dan visual yang sederhana dalam Bahasa Inggris. Mereka menggunakan Bahasa Inggris sederhana untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam situasi yang umum dan terbiasa. Siswa memahami hubungan suara huruf dalam kosakata sederhana Bahasa Inggris dan mengaplikasikan pemahaman tersebut.

2.2 Model Pembelajaran *CTQ*

2.2.1. Pengertian Model Pembelajaran *CTQ*

Model pembelajaran Cooperative adalah suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada aspek kerjasama, seperti yang dijelaskan oleh Bentri dan rekan-rekan (2019) dalam karya mereka. Dalam penjelasan mereka, model pembelajaran *Cooperative* mengedepankan pentingnya bekerja sama dalam proses pembelajaran. Ini mengartikan bahwa siswa memerlukan kolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Di sisi lain, *Team Quiz* adalah salah satu bentuk pendekatan pembelajaran Active Learning yang memiliki peran penting dalam memotivasi semangat belajar, memperkuat keterlibatan siswa terhadap materi yang dipelajari melalui pendekatan yang menarik dan tidak mengintimidasi, sebagaimana dijelaskan oleh Silberman (2014:175). Pendekatan aktif jenis *Team Quiz* ini akan memberikan dukungan bagi siswa dalam memahami isi pelajaran.

Dari penjelasan dan kutipan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *CTQ* merupakan bentuk pembelajaran aktif yang menitikberatkan pada kerja sama, serta memiliki peran dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menghidupkan suasana belajar, meningkatkan rasa bertanggung jawab siswa terhadap materi yang dipelajari melalui pendekatan yang mengasyikkan. Semua upaya ini diarahkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

2.2.2 Langkah- langkah penerapan model pembelajaran *CTQ*

Menurut Suprijono A. (2010), langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *CTQ* mencakup tahapan berikut: 1) Memilih tema yang bisa dibagi menjadi tiga bagian, melibatkan total sembilan peserta, 2) Mengelompokkan peserta didik menjadi tiga himpunan yang diberi nama Y, O dan U, 3) Menyampaikan format penyampaian dan memulai presentasi materi. Pastikan durasi presentasi tidak melebihi 10 - 15 menit, 4) Setelah penyajian, menginstruksikan himpunan Y untuk merancang pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan materi yang baru saja disampaikan. Himpunan O dan U dapat memakai waktu dalam merujuk kembali ke catatan yang telah dibuat, 5) Meminta himpunan Y untuk mengajukan pertanyaan kepada himpunan O. Jika himpunan O tidak bisa memberi jawaban, pertanyaan yang telah dilayangkan, maka akan diarahkan ke himpunan U, 6) Melakukan langkah serupa dari himpunan Y ke himpunan U, dan apabila himpunan U tidak bisa menerangkan jawaban, atas pertanyaan maka akan dialihkan kembali ke himpunan O, 7) Setelah rangkaian tanya jawab ini selesai, melanjutkan dengan penyampaian materi pembelajaran kedua, dan menunjuk himpunan O sebagai himpunan yang bertugas memberikan pertanyaan. Langkah ini dilakukan seperti yang diterapkan pada himpunan Y, 8) Setelah himpunan O usai dengan soalnya, kemudian dilanjutkan ke materi ketiga, yang menunjuk himpunan U sebagai himpunan yang bertugas memberikan stimulus berupa soal, 9) Melakukan penutupan kegiatan berupa merangkum hasil jawab tanya dan menjelaskan jika terdapat interpretasi yang kurang jelas pada peserta didik.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif berupa bentuk *quasi-experiment*, yang digunakan untuk menginvestigasi dampak penerapan model pembelajaran *CTQ* terhadap tingkat aktivitas dan kesanggupan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SDN 31 Pasir Kandang. Populasi yang digunakan sebagai fokus penelitian ini ialah semua siswa kelas IV SDN 31 Pasir Kandang yang masuk pada ajaran 2022/2023, berjumlah kurang lebih 54 peserta didik dan terbagi pada dua kelas. Mengacu pada permasalahan penelitian, dibutuhkan dua kelas *sample*, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pemilihan sampel yang diterapkan adalah teknik *purposive sampling*.

Untuk pengumpulan data, dilakukan melalui dua metode yaitu observasi dan tes. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas siswa dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengukurannya. Lembar observasi ini didesain berdasarkan tahap-tahap pembelajaran, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Setiap aspek penilaian mengandung empat kriteria dengan skala penilaian berkisar dari 0 hingga 3. Skor dari tiap tahap akan dijumlahkan untuk memperoleh persentase. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur pencapaian belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *CTQ*. Soal-soal tes terdiri dari 10 soal objektif dan 5 soal isian, yang akan diberikan kepada siswa di dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data hasil tes siswa kemudian akan dianalisis menggunakan statistik inferensial untuk menguji normalitas, homogenitas, dan hipotesis yang diusulkan.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran *CTQ* dalam pembelajaran materi Unit 11 "How do you go to school" pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar membawa dampak yang signifikan terhadap

partisipasi dan prestasi belajar siswa. Fakta ini didukung oleh analisis data yang melibatkan lembar observasi aktivitas siswa dan hasil tes, yang telah melalui pengujian untuk memastikan normalitas, homogenitas, dan validitas hipotesis yang diajukan.

4.1 Penjabaran Data Aktivitas

4.1.1 Penjabaran Data Aktivitas Kelas Eksperimen

Lembar observasi merupakan alat pengukuran untuk mengamati keterlibatan siswa selama penerapan model pembelajaran *CTQ*. Dalam lembar observasi ini, peneliti mengisi informasi selama proses pembelajaran berlangsung guna menilai bagaimana partisipasi siswa dalam penggunaan model *CTQ*. Lembar observasi ini dikategorikan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran seperti fase pendahuluan, bagian inti, dan penutup. Setiap elemen penilaian memiliki empat kriteria dengan rentang penilaian 0-3.

Tabel 1
Data Aktivitas Siswa Model Pembelajaran *CTQ*

No.	Tahapan	Jumlah	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Pendahuluan	243	222	91,36%	Sangat aktif
2.	Inti	405	368	90,86%	Sangat aktif
3.	Penutup	162	146	90,12%	Sangat aktif

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 1, dapat diperhatikan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *CTQ* termasuk dalam kategori yang sangat aktif.

4.1.2 Deskripsi Data Aktivitas Kelas Kontrol

Lembar observasi merupakan alat pengukuran untuk memantau partisipasi belajar siswa dalam konteks model pembelajaran Ekspositori dalam penelitian ini. Dalam lembar observasi, peneliti mencatat data selama pelaksanaan proses pembelajaran untuk mengevaluasi bagaimana keterlibatan siswa saat guru memberikan pelajaran dengan menggunakan pendekatan Ekspositori di dalam kelas. Lembar observasi ini terbagi menurut tahap-tahap pembelajaran, seperti tahap pendahuluan, bagian inti, dan penutup. Setiap elemen penilaian memiliki empat kriteria dengan skala penilaian yang mencakup rentang 0-3.

Tabel 2
Data Aktivitas Siswa Model Pembelajaran Ekspositori

No.	Tahapan	Jumlah	Skor	Persentase	Kategori
1.	Pendahuluan	243	210	86,41%	aktif
2.	Inti	405	302	74,56%	aktif
3.	Penutup	162	120	74,07%	aktif

Dengan merujuk kepada informasi yang tertera pada Tabel di atas, terlihat bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan metode Ekspositori termasuk dalam kategori yang menunjukkan tingkat keaktifan.

Dari hasil pengumpulan dua set data yang bersumber dari lembar observasi aktivitas siswa selama pelajaran Bahasa Inggris, ditemukan bahwa persentase keterlibatan dalam pembelajaran di kelas IV A (eksperimen) yang menggunakan model pembelajaran *CTQ* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas IV B (kelompok kontrol) yang menggunakan model Ekspositori. Analisis data menunjukkan bahwa persentase partisipasi siswa dalam tahap awal, inti, dan akhir pembelajaran di kelas eksperimen masuk dalam kategori sangat aktif. Dari temuan ini, disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *CTQ* memiliki efek positif terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV Sekolah Dasar..

Penelitian ini mencatat bahwa kolaborasi dalam kelompok membawa dampak positif terhadap keterlibatan dalam diskusi, pertukaran gagasan, serta interaksi antara siswa. Hal ini berpengaruh pada meningkatnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa merasakan bahwa mereka memiliki peran yang aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban bersama tim. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang dihasilkan oleh Tarigan O.A. dan rekannya (2016), yang menunjukkan bahwa model *CTQ* mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa dalam interaksi tanya jawab. Pendekatan ini juga berkontribusi pada peningkatan tanggung jawab siswa terhadap materi pelajaran secara menarik dan tidak monoton.

Temuan yang serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Nurhasanah (2018), yang mengindikasikan bahwa penerapan model *CTQ* membawa dampak positif terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan tanggapan yang positif terhadap pertanyaan guru dan memiliki keberanian untuk menyatakan pendapat. Temuan lain dari Julianti et.al (2015) juga menegaskan bahwa model *CTQ* membantu siswa mengembangkan keterampilan analitis, merasa nyaman untuk berbagi ide, dan terbuka terhadap pandangan dari teman sekelas. Keseluruhan, temuan dalam penelitian ini memperkuat pandangan

bahwa model pembelajaran *CTQ* berdampak positif terhadap partisipasi belajar siswa dan membentuk lingkungan pembelajaran yang dinamis dan efektif. Berlandaskan temuan dari penelitian ini serta hasil-hasil riset sejalan lainnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *CTQ* memiliki dampak yang menguntungkan terhadap keterlibatan belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Pendekatan ini mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang energik, bergerak, dan mendorong semangat siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran..

4.2 Penjabaran Data Hasil Belajar

4.2.1 Penjabaran Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Data mengenai prestasi akademik siswa yang menerapkan Model Pembelajaran *CTQ* diperoleh kelas IV A di SDN 31 Pasir Kandang pada semester genap dalam Tahun Ajaran 2022/2023, dengan total jumlah siswa sebanyak 27 individu. Informasi ini diambil melalui ujian akhir setelah pembelajaran yang menerapkan model *CTQ* selesai.

Berdasarkan hasil ujian tersebut, skor paling tinggi yang dicapai oleh siswa adalah 100, sedangkan skor paling rendah yang diperoleh adalah 55. Analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 79,07 dengan deviasi standar sebesar 12,17. Berikut adalah kisaran interval nilai-nilai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 "How do you go to school" di kelas eksperimen, yang tercantum dalam tabel berikut.

Table 3
Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Titik Tengah	f
90 - 100	95	7
79 - 89	84	7
68 - 78	73	7
57 - 67	62	5
46 - 56	51	1
Jumlah		27

Berdasarkan informasi yang tertera pada Tabel 3. , kisaran interval yang memiliki frekuensi paling tinggi adalah 90-100, 79-89, dan 68-78, sedangkan frekuensi yang paling rendah terdapat pada interval 46-56.

Deskripsi data prestasi belajar kelas kontrol mencakup data yang diperoleh dari pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran ekspositori pada kelas IVB di SDN 31 Pasir Kandang, dalam mata pelajaran Bahasa Inggris Unit "How do you go to school" pada Semester 2 Tahun Ajaran 2022/2023, yang melibatkan 27 siswa. Data tersebut diambil dari hasil ujian akhir setelah pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan ekspositori. Berdasarkan hasil ujian tersebut, skor paling tinggi yang dicapai oleh siswa adalah 90, sementara skor paling rendah yang diperoleh adalah 40. Setelah dilakukan perhitungan, ditemukan nilai rata-rata sebesar 70 dengan deviasi standar mencapai 14,94. Informasi yang lebih lengkap mengenai kisaran interval skor hasil belajar siswa dalam kelas ini dapat ditemukan dalam tabel berikut.

Tabel 4
Data Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas Interval	Titik Tengah	f
80 - 90	85	10
69 - 79	74	8
58 - 68	63	3
47 - 57	52	4
36 - 46	41	2
Jumlah		27

Dengan merujuk pada Tabel 4. interval 80-90 memiliki frekuensi yang paling tinggi, sedangkan frekuensi terendah ditemukan pada interval 36-46. Dalam konteks ini, terdapat perbandingan data prestasi belajar antara dua kelompok siswa, yaitu yang menerapkan model pembelajaran *CTQ* (kelas eksperimen) dan

yang menggunakan model pembelajaran Ekspositori (kelas kontrol). Data ini akan dianalisis melalui pengujian normalitas, homogenitas, dan hipotesis menggunakan uji t-test.

Tabel 5
Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

VARIABEL	Model <i>CTQ t</i>	Model Pembelajaran Ekspositori
N	27	27
Skor Tertinggi	100	90
Skor Terendah	50	40
Jumlah Nilai	2135	1890
Rata-rata	79,07	70
SD	12,17	14,94
Varians	148,10	223,20

4.2 Analisis Data

4.2.1 Uji Normalitas

Pada tahap pengujian normalitas, dilakukan menggunakan metode uji Liliefors. Tujuan dari pengujian normalitas ini adalah untuk mengevaluasi apakah data yang telah dikumpulkan mengikuti distribusi normal atau memiliki distribusi yang berbeda. Dalam proses uji Liliefors ini, jika nilai Lhitung melebihi nilai Ltabel, dapat dianggap bahwa data berasal dari distribusi yang tidak mengikuti pola normal; di sisi lain, jika nilai Lhitung lebih kecil dari Ltabel, dapat disimpulkan bahwa data berasal dari distribusi yang mengikuti pola normal. Pengujian normalitas ini diaplikasikan pada hasil prestasi belajar siswa dari kelas IVA (kelompok eksperimen) dan hasil prestasi belajar siswa kelas IVB (kelompok kontrol) di SDN 31 Pasir Kandang, sebagaimana terlihat dalam Tabel berikut:

Tabel 6
Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors

Kelas	SD	N	L _{hitung}	L _{tabel} α 0,05	Keterangan
Eksperimen	12,17	27	0,113	0,161	Normal
Kontrol	14,93	27	0,131	0,161	Normal

Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada kelompok eksperimen, diperoleh nilai Lhitung sebesar 0,113 dengan sampel berjumlah 27, dan nilai L yang tercantum dalam tabel adalah 0,161 dengan tingkat signifikansi α sebesar 0,05. Oleh karena Lhitung lebih rendah daripada nilai Ltabel, maka dapat disimpulkan bahwa data kelompok eksperimen mengikuti distribusi normal.

Pada uji normalitas kelompok kontrol, ditemukan nilai Lhitung sebesar 0,131 dan nilai Ltabel sebesar 0,161 pada tingkat signifikansi α 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai Lhitung lebih kecil dari nilai Ltabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelompok kontrol juga berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Homogenitas

Pada tahap uji homogenitas, dilakukan untuk menilai apakah terjadi perbedaan dalam peningkatan nilai hasil belajar antara dua kelompok sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Hal ini berkaitan dengan homogenitas varians. Uji homogenitas dilakukan menggunakan metode Uji Barlett. Setelah pengolahan data dilakukan pada kedua kelompok sampel, hasilnya tergambar dalam tabel berikut:

Tabel 7
Hasil Uji Homogenitas

Kelas	SD ²	N	χ^2 hitung	χ^2 tabel α 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	148,10	27	1,197	1,671	Homogen

Kontrol	223,20	27
---------	--------	----

Berdasarkan informasi yang tercantum dalam Tabel di atas, hasil pengujian homogenitas varians melalui analisis data pada tes akhir dari kedua kelas sampel menunjukkan bahwa nilai χ^2 hitung adalah 1,197 dan nilai χ^2 tabel adalah 3,841, dengan tingkat signifikansi α sebesar 0,05. Oleh karena χ^2 hitung lebih rendah dari χ^2 tabel, yaitu $1,197 < 3,841$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari kelompok yang memiliki varians yang homogen.

4.2.3 Uji Hipotesis

Setelah melaksanakan pengujian normalitas dan homogenitas varians, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa terdapat dampak dari penerapan model pembelajaran *CTQ* terhadap hasil belajar siswa di SDN 31 Pasir Kandang. Jika nilai *t* hitung lebih besar daripada nilai *t* tabel, maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan berdasarkan analisis data, diperoleh statistik yang tertera pada tabel berikut.

Tabel 8
Uji Hipotesis

Aspek	Eksperimen	Kontrol
N	27	27
\bar{X}	79,074	70
SD^2	148,10	223,20

Tabel 9
Hasil Uji t Hipotesis

Kelas	\bar{X}	Thitung	Ttabel α 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	79,074	2,40	2,000	Signifikan
Kontrol	70			

Pada Tabel 9. *t* dengan derajat kebebasan (*df*) (N_1-1) + (N_2-2) untuk taraf signifikansi α 0,05 menghasilkan nilai 2,000. Dalam konteks ini, *t* hitung dibandingkan dengan nilai *t* tabel. Sebelumnya, untuk menghitung *df*, kita memperoleh $df = (N_x - 1) + (N_y - 1)$, sehingga $df = (27 - 1) + (27 - 1) = 26 + 26 = 52$. Dari penjelasan di atas, dapat disarikan bahwa penerapan model pembelajaran *CTQ* memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV Sekolah Dasar. Temuan ini diindikasikan oleh nilai *t* hitung sebesar 2,40, yang secara signifikan lebih besar daripada nilai *t* tabel yaitu 2,000.

Berdasarkan Putri, et al. (2020), model pembelajaran *CTQ* memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendorong pemahaman yang lebih optimal melalui interaksi dalam proses pembelajaran. Model ini juga mendukung pengembangan berbagai keterampilan siswa, serta menggalang partisipasi aktif mereka. Melibatkan siswa dalam kompetisi pertanyaan dan jawaban dalam kerjasama tim, model *CTQ* memiliki dampak yang tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Penelitian berbeda yang relevan, dilakukan oleh Salamah, D., & Maryono, M. (2022), yang menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *CTQ* dengan penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini juga menggambarkan bahwa model pembelajaran Team Quiz dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa dan mencapai tingkat pencapaian yang lebih tinggi. Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Rozi, F., & Bentri, A. (2023) yang menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran Team Quiz memberikan pengaruh yang signifikan kepada peserta didik terhadap Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Quiz Hal ini dikarenakan belajar secara kolaboratif akan dapat meningkatkan dari pemahaman konsep pada siswa meningkatkan kerjasama tim dan juga dapat meningkatkan tanggung jawab siswa tentang apa yang mereka pelajari dalam suasana menyenangkan.

Melalui berbagai hasil penelitian ini, dapat rujuk kesimpulan bahwa dampak dari penggunaan model *CTQ* terhadap hasil belajar siswa dapat beragam tergantung pada konteks dan pelaksanaannya. Kesimpulannya, temuan-temuan dari penelitian ini memberikan pandangan yang berharga dalam memahami

implikasi dari penerapan model *CTQ* terhadap hasil belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Hasil evaluasi aktivitas belajar peserta didik melalui pengujian lembar observasi, yang dibagi menjadi tiga tahap pembelajaran yakni pendahuluan, inti, dan penutup, menunjukkan bahwa pada kelas IVA yang menerapkan model *CTQ*, persentase aktivitas siswa tergolong dalam kategori sangat aktif. Disisi lain, pada kelas IVB yang menggunakan model ekspositori, persentase aktivitas peserta didik berada dalam kategori aktif. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *CTQ* memiliki dampak terhadap aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV Sekolah Dasar. Dari sisi hasil tes yang telah dilakukan, ditemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *CTQ* (kelas eksperimen) lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran ekspositori (kelas kontrol). Ini mengindikasikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model *CTQ* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bentri, A., Hidayati, A., & Rahmi, A. (2019). *Teori belajar dan model pembelajaran : [konsep dan aplikasi]* . Jakarta : Kencana.
- Fitriana, N. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(7).
- Hartin, H. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Journal Shautut Tarbiyah*, 23(1), 37-54.
- Julianti, R. W., Maskun, & Basri, M. (2015). Efektivitas Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah (PESAGI)*, 3(6), 1–12.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada sekolah dasar: Mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 23-28.
- Nurhasanah. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas Viii. I Di Mtsn 1 Gayo Lues*. Skripsi. Universitas Islam Ar-Raniry. Banda Aceh.
- Permendikbud No. 57 pasal 5 tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Permendikbud Ristek No. 7 tahun 2022 tentang standar isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Putri, D. D. H., Dewi, N. K., & Rosyidah, A. N. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan. *Progres Pendidikan*, 1(3), 225-235.
- Riduwan. (2015). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian (Untuk Mahasiswa S-1, S-2, S-3)*. Bandung: Alfabeta.
- Rozi, F., & Bentri, A. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Media Microsoft Power Point terhadap Pemecahan Masalah Belajar pada Mata Pelajaran BK TIK di SMAN 6 Padang. *Jurnal Family Education*, 3(1), 9-12.
- Salamah, D., & Maryono, M. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 461-470.
- Silberman, Melvin L.; Raisul Muttaqien (penerjemah). (2014). *Active learning : 101 cara belajar siswa aktif* . Bandung: Nuansa Cendekia,.
- Suprijono A. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, O. A., Kusumah, I. H., & Karo-Karo, U. (2016). Penerapan model active learning type quiz team untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 124-128.

Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP

Vanisa Aulia¹, Zuliarni², Elsa Rahmayanti³, Nofri Hendri⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

¹vanisaaulia32@gmail.com

²Zuliarni59@gmail.com

³ElsaRahmayanti.fip.unp.ac.id

⁴nofrihendritp@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu pada pembelajaran IPA masih menggunakan media pembelajaran berupa LKS dan *powerpoint* berisikan tulisan dan gambar, serta masih rendahnya hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 13 Padang. Karena pembelajaran masih bersifat konvensional, sehingga pembelajaran menjadi kurang menggairahkan dan kurang menarik. Penyampaian materi secara verbal tanpa diikuti dengan variasi visual yang menarik dan konkret membuat banyak siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 13 Padang. Jenis penelitian yaitu eksperimen semu yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan sampel berjumlah 60 siswa dari kelas VIII.8 dan VIII.9. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 78.5 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 60. Bersumber pada perhitungan uji t (t-test) diperoleh t_{hitung} 16.22 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0.05 yakni 2.00. Bila dibandingkan, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16.22 > 2.00$. Yang berarti bahwa H_1 diterima. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 13 Padang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Video Pembelajaran, IPA, Hasil Belajar



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

Penulis Korespondensi:

Vanisa Aulia

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat

vanisaaulia32@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dipahami sebagai upaya pengembangan potensi secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Hal ini senada dengan UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Interaksi pendidikan dan pembelajaran dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Pendidikan formal dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. (Trianto, 2017) mengungkapkan bahwa “Pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai”. Untuk mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang maksimal, ketersediaan buku pelajaran pokok atau bahan ajar, alat peraga, media pembelajaran dan sumber belajar, serta sarana dan prasarana yang mendukung peningkatan mutu pendidikan perlu diupayakan.

Media merupakan alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya akan sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. “Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran yang efektif” (Jatmiko et al., 2016). Secara umum manfaat media

pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Menurut (Mukrimaa et al., 2016) “Media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan siswa”. Media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas hasil belajar yang dicapainya. Beberapa manfaat media pembelajaran, menurut (Nana. 2017) yakni: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, dan 3) Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal. Contoh pembelajaran yang membutuhkan media pembelajaran yakni di Mata Pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan yang erat hubungannya dengan ilmu pengetahuan yang lain sehingga materi Ilmu Pengetahuan Alam selalu berkembang seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi (IPTEK). Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Iwantara et al., 2014) ntuk mewujudkan tujuan pembelajaran IPA, diperlukannya sebuah pembelajaran aktif yang melibatkan banyak indera dalam diri siswa sehingga meningkatkan rasa ingin tahu dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Meningkatkan rasa ingin tahu akan berpengaruh pada meningkatkan pemahaman konsep siswa yang berakibatkan pada meningkatnya hasil belajar siswa. Karakteristik materi IPA bersifat kompleks, yaitu cenderung berorientasi pada proses. Peserta didik diajak untuk memecahkan permasalahan IPA dengan prosedur yang runtun serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran IPA, maka sangat dibutuhkan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPA sebaiknya dilakukan dengan media pembelajaran yang nyata atau minimal hampir nyata.

Observasi yang dilakukan di SMPN 13 Padang, diketahui terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran, yaitu pada Mata Pelajaran IPA masih menggunakan media pembelajaran berupa LKS dan *powerpoint* yang berisikan tulisan dan gambar, seharusnya ada media yang lebih sesuai dengan materi yang dipelajari. Karena proses pembelajaran masih bersifat konvensional, sehingga pembelajaran menjadi kurang menggairahkan dan kurang menarik. Penyampaian materi secara verbal tanpa diikuti dengan variasi visual yang menarik dan konkret membuat banyak siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA. Selain itu, pembelajaran belum menarik perhatian siswa sehingga siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran serta terdapat 20 dari 32 siswa yang nilainya belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 85.

Dengan keterbatasan media *powerpoint*, maka diperlukan sebuah media yang mampu dan cocok untuk menjelaskan materi-materi IPA yang kompleks. Materi IPA umumnya berbentuk siklus dan proses, idealnya menggunakan media berbentuk video pembelajaran. Dengan menggunakan media video pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa dapat melihat proses suatu peristiwa, mengerti dengan konsep materi dan dapat menjelaskan materi secara lebih konkret (Yunita & Wijayanti, 2017).

(Cecep and bambang 2015) mengemukakan bahwa Media video animasi pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan di atas, maka penulis bermaksud untuk meneliti suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada Mata Pelajaran IPA yaitu media video pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang berisikan gambar, teks, dan audio. Media video pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, seperti kejelasan pesan, *user friendly*, representatif isi, visualiasi dengan media, dan dapat digunakan secara individu. Kejelasan pesan dalam media video pembelajaran yaitu siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga informasi akan dengan sendiri tersimpan di dalam memori dalam jangka panjang. Selain itu, penggunaan media video pembelajaran juga menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan media video pembelajaran juga berisikan materi yang dikemas secara multimedia sehingga didalamnya terdapat teks, gambar, *sound*, dan video sesuai dengan tuntutan materi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 13 Padang.

2. PEMBAHASAN

Video pembelajaran berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar mengajar. Penggunaan media video pembelajaran yang tepat akan meningkatkan efektifitas belajar. Efektifitas media video dilandasi oleh dua teori, teori dari Edgar Dale dan teori dari Brunner. Pertama, Edgar Dale dengan teori *Dale's cone of experience*. Teori tersebut menggambarkan tingkatan pemahaman siswa dalam sebuah kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman dari Edgar Dale, video terletak pada bagian tengah karena termasuk pada kategori “*Television*”. Posisi tersebut mengartikan bahwa media video lebih baik daripada media gambar dan media audio.



Kedua, teori dari Brunner yang menggolongkan modus belajar menjadi tiga tingkatan, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorian/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) Arsyad (2006:13). Kedua teori menegaskan bahwa siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna jika guru menghadirkan suasana belajar yang dapat dirasakan semua panca inderanya. Semakin banyak panca indera yang digunakan siswa saat belajar, maka proses belajar tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu:

A. (Roulina, 2021)

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan video pembelajaran pada materi alat indera. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data menggunakan wawancara pendidik kelas IV SDN Tegal Alur 10 dan lembar validitas kepada para ahli. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran sudah valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi alat indera terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Persamaan dengan penelitian ini adalah objek yang diteliti sama yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitiannya, yaitu siswa kelas IV SD. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara pendidik dan lembar validitas kepada para ahli. Selain itu perbedaan lainnya pada penelitian ini, membuat media video pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu menguji penggunaan media video pembelajaran.

B. (Busyaeri et al., 2016)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di Min Kroya Cirebon”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Di MI Negeri Kroya Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon”. Serta untuk mengetahui respon siswa berkaitan dengan penggunaan video dalam proses belajar mengajar. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, studi dokumentasi dan penyebaran angket, dengan populasi berjumlah 27 orang siswa sebagai responden. Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan pendekatan statistik dengan perhitungan prosentase dan korelasi Product Moment. Penggunaan video pembelajaran IPA umumnya sangat diminati oleh semua siswa MIN Kroya, sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan terhadap 27 responden yang menjadi sampel penelitian ternyata didapat 79,634% yang mengatakan sangat setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran, Hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya mencapai 80,63.

Persamaan dengan penelitian ini adalah objek yang diteliti sama yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa. Pengumpulan data menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, studi dokumentasi Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian dan lokasi penelitian, yaitu siswa kelas V A di MI Negeri Kroya Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon. Pengumpulan data yang menggunakan teknik penyebaran angket. Materi yang dijadikan materi penelitian juga berbeda, yaitu materi alat pencernaan manusia.

C. (Yendrita & Syafitri, 2019)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan rancangan penelitian *Posttest-Only Control Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 7 kelas. Sampel penelitian sebanyak 2 kelas diambil dengan cara *purposive random sampling*. Kelas X.5 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.6 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Data dianalisis dengan uji t, dimana terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian, berdasarkan skor tes akhir hasil belajar biologi siswa, diperoleh rata-rata kelas eksperimen 78,58 dengan simpangan baku 10,18 dan kelas kontrol 71,44 dengan simpangan baku 9,05. Berdasarkan analisis data maka diperoleh $t_{hitung} = 2,64 > t_{tabel} = 1,67$, berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar biologi siswa kelas.

Persamaan dengan penelitian ini adalah objek yang diteliti sama yaitu hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian quasi eksperimen dengan rancangan penelitian *Posttest-Only Control Design*. Selain itu, sama-sama terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian dan lokasi penelitian, yaitu siswa kelas X SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari. Selain itu, teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive random sampling* sedangkan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mapel IPA kelas VIII di SMPN 13 Padang. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 13 Padang pada bulan Juli 2023. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Metode eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen karena peneliti ingin menguji apakah penggunaan media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 13 Padang.

Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen (VIII.8) dan kelas kontrol (VIII.9). Kelas eksperimen adalah kelas yang diuji cobakan, dimana diberikan perlakuan dengan menggunakan media video pembelajaran dalam pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak berikan perlakuan, melainkan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Adapun desain penelitian ini seperti pada tabel berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian

Hasil Belajar Awal	Perlakuan	Hasil Tes
O ₁	X	O ₃
O ₂	X ₁	O ₄

Keterangan:

O₁ = Hasil Belajar Awal Kelas VIII.8

O₂ = Hasil Belajar Awal Kelas VIII.9

O₃ = Hasil Test Kelas VIII.8

O₄ = Hasil Test Kelas VIII.9

X = Penggunaan media video pada kelas eksperimen

X₁ = tidak menggunakan media video pada kelas kontrol

... = garis ini dimaksudkan kelompok tidak dilakukan secara acak, namun menggunakan kelas yang sudah ada.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 13 Padang yang terdiri dari kelas VIII.1 hingga VIII.9 dengan total 277 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa yang terdiri dari 30

siswa berasal dari kelas VIII.8 atau kelas eksperimen dan 30 siswa berasal dari kelas VIII.9 atau kelas kontrol. Menurut (Margono, 2004) teknik sampling adalah suatu cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya disesuaikan dengan ukuran sampel yang nantinya akan dijadikan sebagai sumber data, tujuannya agar sampel yang diperoleh peneliti dapat mewakili populasi. Teknik atau pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *purposive sampling*. Pemilihan sampel ini berdasarkan pada pertimbangan peneliti, yaitu 1) Nilai rata-rata kelas VIII.8 dan VIII.9 yang sama, 2) Guru yang mengajar sama, 3) Jumlah siswa yang sama.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam melaksanakan penelitian eksperimen ini adalah teknik tes. Tes adalah sejumlah pertanyaan yang diajukan oleh evaluator yang harus dijawab oleh peserta tes baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa tes soal pilihan ganda sebanyak 30 soal yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai untuk menilai kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa Uji Validitas butir soal, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis dengan uji t.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dikemukakan pada pemaparan sebelumnya bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 13 Padang. Data penelitian yang ditujukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui data post-test. Dari 60 siswa yang menjadi sampel penelitian, datanya terkumpul secara lengkap dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Sebelum tes dilakukan, terlebih dahulu dilakukan instrument penelitian. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu soal tes. Dalam penelitian ini, tes dilakukan satu kali diakhir pembelajaran atau disebut *posttest*. Tes terdiri dari 30 butir soal berbentuk pilihan ganda pada Mata Pelajaran IPA pokok bahasan sistem peredaran darah. Soal terdiri dari beberapa indikator, seperti C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), dan C4 (analisis). Analisis instrument dilakukan untuk menguji validitas butir soal.

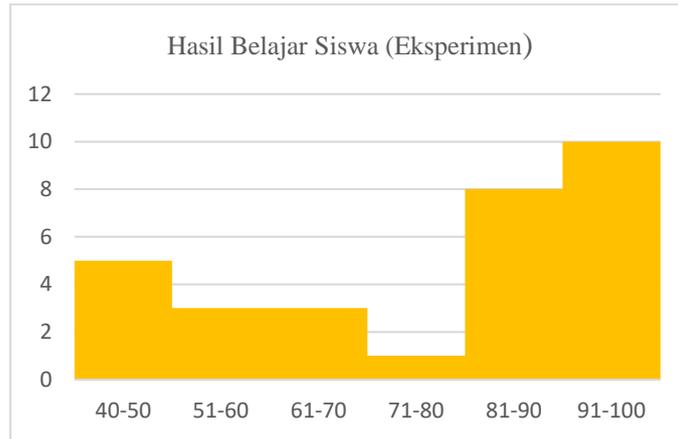
4.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas VIII.8 Sebagai Kelas Eksperimen (Proses Belajar Menggunakan Media Video Pembelajaran)

Data diperoleh dari hasil tes akhir yang dilaksanakan untuk siswa kelas VIII.8 di SMPN 13 Padang. Jumlah siswa yang belajar menggunakan media video pembelajaran adalah sebanyak 30 orang. Setelah diperoleh nilai hasil belajar, nilai tertinggi yang berhasil diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah yaitu 40. Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai hasil belajar kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Interval	Titik Tengah	Frekuensi
40-50	45	5
51-60	55	3
61-70	65	3
71-80	75	1
81-90	85	8
91-100	95	10
Jumlah		30

Berdasarkan tabel di atas, kelas interval yang memiliki frekuensi tertinggi adalah rentangan 91-100 dengan frekuensi 10. Dari tabel di atas dapat dilihat interval hasil nilai siswa yang memperoleh hasil belajar dengan nilai 40 hingga 100. Data yang diperoleh memiliki jumlah 2355 dengan nilai rata-rata 78.5.



Gambar 1
Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen

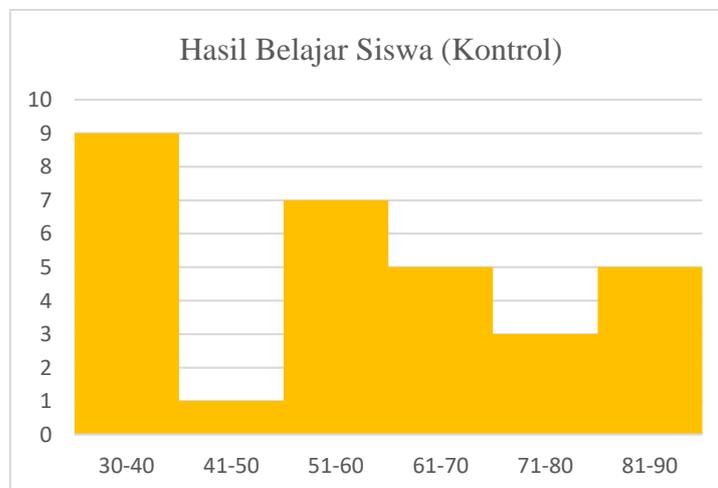
4.2 Data Hasil Belajar Siswa Kelas VIII.9 Sebagai Kelas Kontrol (Proses Belajar Tidak Menggunakan Media Video Pembelajaran)

Data diperoleh dari hasil tes akhir yang dilaksanakan untuk siswa kelas VIII.9 di SMPN 13 Padang. Jumlah siswa yang tidak menggunakan media video pembelajaran adalah sebanyak 30 orang. Setelah diperoleh nilai hasil belajar, nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah 30. Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai hasil belajar kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Interval	Titik Tengah	Frekuensi
30-40	35	9
41-50	45	1
51-60	55	7
61-70	65	5
71-80	75	3
81-90	85	5
Jumlah		30

Berdasarkan tabel di atas bahwa kelas interval yang memiliki frekuensi tertinggi adalah rentangan 30-40 dengan frekuensi 9. Dari tabel di atas dapat dilihat interval nilai hasil siswa yang memperoleh hasil belajar dengan nilai 30 hingga 90. Data yang diperoleh memiliki jumlah 1800 dengan nilai rata-rata 60.



Gambar 2
Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol

4.3 Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 4
Perbedaan Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Eksperimen	Kontrol
Skor Tertinggi	100	90
Skor Terendah	40	30
Jumlah Nilai	2355	1800
Rata-rata	78.5	60

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 78.5 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 60. Terdapat perbedaan nilai yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai hasil belajar kelas kontrol. Hal ini dapat terjadi karena kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran.

Menurut peneliti hal ini terjadi karena siswa sudah mulai mengerti tentang materi yang telah diajarkan dan penggunaan media video pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan hasil nilai yang didapatkan oleh siswa, dapat dikatakan sudah mencapai keberhasilan dalam peningkatan hasil belajar. Pendapat ini didukung oleh pendapat Sudjana mengatakan, "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

4.3.1 Uji Validitas

Suatu instrument dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas soal yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini, butir soal dinyatakan valid jika r_{hitung} yang diperoleh $>$ dari r_{tabel} .

Berdasarkan perhitungan r_{tabel} 0.254 sehingga didapatkan 24 soal yang dinyatakan valid dan 6 soal yang dinyatakan tidak valid yaitu soal nomor 1, 8, 11, 12, 13, dan 15. Soal yang dinyatakan tidak valid akan dibuang karena soal tersebut tidak dapat mengukur hasil belajar siswa, sehingga tidak dapat diujikan kepada sampel penelitian. Sedangkan soal yang valid, dapat digunakan dan diujikan kepada sampel penelitian.

4.3.2 Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji untuk menilai sebaran data pada variabel atau kelompok data, apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang telah diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Data yang berdistribusi normal merupakan syarat penggunaan statistika parametrik. Pada uji normalitas digunakan uji Kolmogorov Smirnov seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data.

Menurut (Akbar, 2018) Prinsip uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov adalah mencari simpangan terbesar (D) dari fungsi distribusi kumulatif data observasi (empiris) terhadap fungsi distribusi kumulatif teoritisnya. Jika penyimpangan maksimum yang terbentuk tidak terlalu besar maka data observasi dapat dikategorikan berdistribusi normal. Sebaliknya jika penyimpangan maksimum yang terbentuk sangat besar maka data observasi dikatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan pengujian yang dilakukan dengan uji Kolmogorov Smirnov terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai D_{hitung} dan D_{tabel} pada taraf nyata 0, 05 untuk $N = 30$ seperti tabel 4 di bawah ini:

Tabel 5
Hasil Perhitungan Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	N	D_{hitung}	D_{tabel}	Ket
1.	Eksperimen	30	0.1548	0.242	Normal
2.	Kontrol	30	0.1419	0.242	Normal

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki $D_{hitung} < D_{tabel}$, berarti data kedua kelas sampel berdistribusi normal.

4.3.3 Uji Homogenitas

Jika hasil uji normalitas menyatakan bahwa data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama. Menurut (Kusdiwelirawan Tri Isti, 2015) uji homogenitas menggunakan formula statistic uji F (Fisher). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari kelompok yang homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas (uji Fisher) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Hasil Perhitungan Uji Fisher pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	α	Fhitung	Ftabel	Ket
1.	Eksperimen	0.05	1.20	1.85	Normal
2.	Kontrol				

Membandingkan nilai $F_{hitung} = 1.21$ dengan $db = n - 1$ diperoleh $F_{tabel} = 1.85$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Dari tabel uji homogenitas F tampak bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

4.3.4 Uji dengan uji t

Hipotesis yang diajukan adalah:

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 13 Padang.

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_1 diterima. Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya H_1 ditolak. Pada taraf nyata $\alpha = 0.05$ dan $df = (n_1-1) + (n_2-1) = 58$ diperoleh $t_{tabel} = 2.00$

Tabel 7
Hasil Perhitungan Uji Hipotesis dengan Uji t

Kelas	Hasil rata-rata kelas	thitung	ttabel	Kesimpulan
Eksperimen	78.5	16.22	2.00	Pengaruh
kontrol	60			

Berdasarkan tabel t di atas, kriteria yang berlaku adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16.22 > 2.00$) yang berarti bahwa hipotesis H_1 diterima.

Menurut hasil penelitian di atas, terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan untuk kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media video pembelajaran memiliki peran dalam mengubah pembelajaran. Selama ini, pembelajaran dengan tidak menggunakan media video pembelajaran belum mampu membangkitkan semangat dan gairah belajar siswa. Dengan menggunakan media video pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih baik.

Acuan penting bagi guru dalam milih media yang tepat yaitu dengan melakukan analisis karakter pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan memodifikasi media yang akan digunakan. Bagi seorang guru, satu keharusan dalam memilih media berdasarkan kesesuaian antara materi, metode, tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran yaitu 78.5 lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan LKS dan *powerpoint* yaitu 60. Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} = 16.22$ sedangkan t_{tabel} pada taraf 0.05 adalah 2.00. Jika dibandingkan, maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $16.22 > 2.00$ yang berarti bahwa H_1 diterima. Dengan demikian penggunaan media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 13 Padang.

Menurut hasil penelitian di atas, terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan untuk kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media video pembelajaran memiliki peran dalam mengubah pembelajaran. Selama ini, pembelajaran dengan tidak menggunakan media video pembelajaran belum mampu membangkitkan semangat dan gairah belajar siswa. Dengan menggunakan media video pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih baik.

Acuan penting bagi guru dalam milih media yang tepat yaitu dengan melakukan analisis karakter pembelajaran, tujuan pembelajaran, memodifikasi media yang akan digunakan. Selanjutnya adalah memahami penggunaan dan pemanfaatan media, menganalisis respon siswa terhadap media dan mengevaluasi media setelah digunakan dengan tujuan melihat apakah media yang digunakan berdampak positif atau berpengaruh. Bagi seorang guru adalah satu keharusan dalam memilih media berdasarkan kesesuaian antara materi, metode, tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Penggunaan media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan jika digunakan dalam proses pembelajaran seperti:

- A. Menurut (Yunita & Wijayanti, 2017), dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir dan memicu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.

- B. Menurut (Busyaeri et al., 2016), bahwa kelebihan media video pembelajaran yaitu mengatasi jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan mudah dipahami, dapat mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, serta dapat mengembangkan imajinasi siswa.
- C. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- D. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat serta dipahami.
- E. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis.
- F. Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas dalam mengekspresikan gagasan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil deskripsi data, analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA materi sistem peredaran darah diterapkan pada kelas VIII.8 sebagai kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 78.5 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas VIII.9 sebagai kelas kontrol lebih rendah dengan nilai rata-rata 60. Jadi terdapat perbedaan nilai rata-rata antara siswa kelas VIII.8 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII.9 sebagai kelas kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 13 Padang. Hal ini dapat dilihat pada hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus Uji t dimana thitung dengan taraf signifikansi α 0.05 adalah 16.22 lebih besar dibandingkan dengan ttabel = 2.00.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, N. (2018). untuk Penelitian. *UJI NORMALITAS DATA Untuk PENELITIAN*, 117.
- A Benny Pribadi. (2017). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat, Hal. 13.
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal 13
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, H.50-51
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zenuddin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video. *Al Ibtida*, 3(20), 116–137.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2015). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, hal. 64.
- Iwantara, I., Sadia, I., & Suma, I. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 4(1), 1–13.
<https://www.neliti.com/id/publications/122399/pengaruh-penggunaan-media-video-youtube-dalam-pembelajaran-ipa-terhadap-motivasi>
- Jatmiko, P. D., Wijyantini, A., & Susilaningsih. (2016). PENGARUH PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR Prayoga Dwi Jatmiko, Anastasia Wijyantini, Susilaningsih Universitas Negeri Malang. *Edcomtech*, 153–156.
- Kusdiweliawan Tri Isti, A. . H. (2015). Perbandingan Peningkatan Keterampilan Generik Sains Antara Model Inquiry Based Learning dengan Model Problem Based Learning. *Omega: Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika, Vol 1, No 2 (2015)*, 19–23.
<http://omega.uhamka.ac.id/index.php/omega/article/view/36>
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., غسان, د., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Roulina, P. E. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 170.
<https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i2.28865>
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran* (Bandung: CV. Sinar Baru, H.2
- Trianto (2017). *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm.136.
- Usmadi, U. (2020). “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogeitas Dan Uji Normalitas)”. *Inovasi Pendidikan*, 7. (1)
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1), 26–32.
<https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>

Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA

Sakinah Zahira¹, Syafril², Meldi Ade Kurnia Yusri³, Winanda Amilia³

Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

¹sakinahzahira1811@gmail.com

²syafril@fip.unp.ac.id

³ade.maky23@gmail.com

⁴winanda.amilia@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Pengkajian ini berlatar belakang perolehan observasi yang dilakukan penulis pada salah satu sekolah yakni SMA N 1 Dua Koto. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang penulis laksanakan, penulis mengamati bahwa keaktifan siswa terhadap belajar Bahasa Indonesia di tingkat SMA kelas X masih cukup rendah karena masih banyak terdapat siswa yang bermain-main masih terdapat murid yang mengantuk ketika belajar. Dikarnakan kurangnya media yang dipakai. Guna pengkaji mencoba meningkatkan media belajar berupa multimedia interaktif yang bertujuan guna menolong guru pada tahap pembelajaran. Multimedia interaktif berupa peningkatan digital serta teknologi yang bisa melihat wawasan serta laporan pada wujud yang utuh melalui sebagian gabungan antar format mencakup: grafis, teks, animasi serta video. Media yang ditingkatkan memakai aplikasi Microsoft PowerPoint. Penulis menentukan powerpoint menjadi bentuk guna meningkatkan media ini sebab powerpoint berkaitan pada pendidikan. Pengkajian ini berjenis Research and Development (R&D). Model yang dipakai mencakup 4-D (design, define, disseminate, develop). Data pengkajian ini diperoleh melalui pengujian validitas (Val oleh ahli media dan ahli materi), dan selanjutnya yaitu uji praktikalitas (angket respon siswa). Perolehan pengkajian melihat jika multimedia pembelajaran ini telah sangat valid untuk uji validitas maupun uji praktikalitas. Multimedia Interaktif ini sudah sangat layak baik dari segi isi, tampilan dan pengoperasiannya sesuai dengan karakteristik siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif



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

Penulis Korespondensi:

Sakinah Zahira

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171

syafril@fip.unp.ac.id

1. PENDAHULUAN

Peningkatan teknologi serta wawasan sekarang ini sudah meningkat tajam melalui aspek hidup terutama sektor teknologi komunikasi serta informasi. Meningkatnya hal ini langsung memaksa dunia pendidikan supaya meningkat juga. Pendidikan berupa sebuah ditahap dibentuknya pribadi individu yang utama guna menaikkan rasa cerdas, keahlian juga mempertangguh gairah bangsa. Selaras pada asumsi Syafril & Zen (2017: 25) “yang mengemukakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan universal di dalam kehidupan karena di manapun dan kapanpun di dunia terdapat pendidikan, sebab pada hakikatnya pendidikan merupakan usaha memanusiakan manusia”.

Selaras pada utamanya teknologi serta wawasan yang diperlukan sebuah kenaikan kualitas pendidikan yang bisa dilaksanakan secara menyelenggarakan perbaikan diunsur tahap pembelajaran. Perbaikan ini bisa dilaksanakan secara membentuk sebuah alat guna tahap belajar berupa media yang optimal. Sebuah cara guna menaikkan motivasi serta pemahaman murid terhadap pembelajaran adalah dengan bisa menggunakan media belajar yang selaras dengan karakteristik materi dan siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk multimedia adalah sebuah usaha yang bisa dipakai pengajar guna belajar yang lebih berkualitas. Pemakaian teknologi menjadi media bisa menolong murid mendorong untuk belajar dengan media yang mencakup animasi, audio serta video yang mmebagikan pengertian utuh pada murid. Multimedia mampu memfasilitasi siswa dengan berbagai macam gaya belajar (auditori, visual, kinestetik). Penggunaan multimedia pembelajaran diharapkan bisa mendukung minat serta motivasi murid guna belajar serta bisa menolong murid guna mengerti serta memperoleh bahan ajar.

(Majid, 2014) menjabarkan “dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia media yang digunakan dalam pelaksanaannya tentu saja perlu untuk dikembangkan karena Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi, namun pelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang kurang disenangi oleh para siswa karena terkesan membosankan serta pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila didalamnya terdapat suasana yang rileks,

menarik bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, bersemangat, perasaan gembira dan konsentrasi tinggi”. Pembelajaran yang menggembirakan ini perlu diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tujuannya supaya murid mempunyai keahlian bahasa yang optimal. Dengan adanya penggunaan media dapat menompang kesuksesan tahap belajar agar lebih menyenangkan. Tepatnya memakai multimedia interaktif bisa berpengaruh terhadap proses dan perolehan belajar yang optimal.

Solusi penanganan konflik yang disajikan pengkajian ini berupa memakai multimedia interaktif terhadap belajar Bahasa Indonesia terutama Puisi. Penulis memakai beberapa aplikasi, namun aplikasi yang mendasari pembuatan multimedia interaktif ini adalah aplikasi Microsoft PowerPoint. Alasan penulis menentukan PowerPoint menjadi media guna meningkatkan model ini sebab berkaitan pada pendidikan. Umumnya PowerPoint hanya dikenal sebagai media yang digunakan untuk presentasi, namun di zaman era teknologi pada saat ini, PowerPoint dapat dikembangkan dengan berbagai fasilitas yang lebih bervariasi guna membentuk multimedia belajar interaktif.

Pengembang bisa mencantumkan suara, gambar, teks hingga video. Slidenya dibentuk khusus secara dilengkapi tombol yang mengaitkan pemakai guna pelaksanaannya. Selaras pada asumsi Darmawan (2012) “powerpoint sudah memiliki fitur yang semakin lengkap sehingga sangat cocok dikembangkan menjadi multimedia interaktif dimana siswa dengan beragam kemampuan akan sangat tertolong dengan adanya multimedia interaktif ini, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi yang dijelaskan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa”.

2. PEMBAHASAN

2.1 Penelitian Pengembangan

Hal ini mencakup pengkajian kualitatif serta kuantitatif. Adapun tujuan pengkajian ini berupa untuk menghasilkan produk yang berkualitas melalui validasi dari ahli dan memperoleh suatu wawasan yang dapat dipahami dengan optimal. Penelitian pengembangan dalam menciptakan produk yang berkualitas dan aman dikonsumsi penelitian pengembangan memanfaatkan teknologi sebagai bahan baku dalam melakukan pengembangannya (Sugiyono, 2019: 28).

2.2 Media Pembelajaran

Ronald H. Anderson yang dikutip oleh Sukiman (2015) mengatakan “media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata Pelajaran dengan siswa”. Selaras asumsi Arsyad (2016) “terdapat beberapa pendapat mengenai manfaat dari media pembelajaran, mencakup media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar, lalu Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, kemudian Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru”.

2.3 Multimedia Interaktif

Multimedia dan Interaktif dapat diartikan sebagai berikut, melalui Vaughan (2006), “multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital”. Melainkan interaktif melalui Sutopo (2012) “dapat diartikan user atau pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya”. Simpulannya jika multimedia interaktif berupa seluruh software serta hardware yang bisa mengelola murid guna bisa berkomunikasi dengan optimal. Keunggulan multimedia diantaranya, yaitu: dapat memberikan keleluasaan kepada pengguna dalam mengoperasikan media tersebut sehingga dapat melatih indera, memudahkan murid bisa belajar sendiri, individu, serta berkelompok.

2.4 Hakikat Bahasa Indonesia

Hal ini guna mengajarkan murid mengenai keahlian Bahasa yang optimal serta selaras pada targetnya. Umumnya peran bahasa tergolong tiga, berupa alat interkasi, berfikir serta ekspresi. Saat individu memakai bahasa, terdapat sebuah kehendak yang ingin dibagikan berupa laporan yang bisa dirubah mencakup dialog. Peran bahasa menjadi alat berpikir berupa Bahasa yang dipakai pada perolehan pengkajian ini, Bahasa mencakup seminar serta buku-buku serta lainnya.

2.5 Puisi

Sayuti (2010: 3) “merumuskan puisi sebagai sebetuk pengucapan bahasa yang memperhitungkan adanya aspek bunyi di dalamnya, yang mengungkapkan pengalaman imajinatif, emosional, dan intelektual penyair yang ditimba dari kehidupan individual dan sosial, yang diungkapkan dengan teknik pilihan tertentu, sehingga puisi itu mampu membangkitkan pengalaman tertentu pula dalam diri pembaca atau pendengarnya”. Lalu Sayuti (2010: 23-24) “menambahkan titik penting di dalam puisi yaitu pemanfaatan Bahasa dan bagaimana bahasa diolah sedemikian rupa, seringkali menjadi sebuah penyimpangan bahasa namun, hal itulah

yang memunculkan efek estetik atau efek keindahan”. Melainkan melalui Pradopo (2009:7) “puisi itu mengeskpresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi panca indera dalam susunan yang berirama dan semua itu merupakan sesuatu yang penting, yang direkam dan diekspresikan, dinyatakan dengan menarik dan memberi kesan”.

2.6 Aplikasi *Microsoft PowerPoint*

Berupa media komputer yang umumnya selalu dipakai guna presentasi. Namun PowerPoint juga dapat dijadikan sebagai dasar dari pembuatan multimedia interaktif. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Indriyanti (2017) “Program Powerpoint merupakan salah satu software yang dirancang untuk menampilkan multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data”. “Adanya berbagai menu pada Powerpoint sangat memungkinkan dan mendukung pengembangan multimedia interaktif” (Rahmani, 2014).

Microsoft *PowerPoint* dibuat dan aplikasikan dengan efesien sehingga dapat menarik siswa untuk mengikuti sistem pembelajaran. Media pembelajaran seperti *PowerPoint* memiliki banyak pilihan dan juga sangat menarik untuk diterapkan dalam bentuk multimedia interaktif, sehingga dapat diimplementasikan oleh pihak pengajar dalam sistem pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Puspita (2020) dalam bidang pendidikan, media sejenis *PowerPoint* dapat diaplikasikan sebagai alat untuk memberikan informasi pembelajaran yang benar-benar efektif kepada siswa.

3. METODE PENELITIAN

Pengkajian ini berjenis Research and Development (R&D). Melalui Sugiyono (2019) “Metode Research and Development (R&D) ini sebagai metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut yang secara umum metode penelitian diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan memakai acuan model pengembangan 4D yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan) dan Dessiminate (penyebaran) tersebut”. Penghimpunan data dilaksanakan secara pemberian lembar penilaian secara langsung kepada validator data yang didapati sesudah percobaan terbagi kedua tipe mencakup kuantitatif serta kualitatif.

Pengkajian ini memakai angket menjadi instrument penghimpunan data. Sehingga pengkaji memakai angket tertutup sehingga responden menjawab pertanyaan berdasarkan respon yang sudah ada. Angket yang dipakai pada pengkajian ini mencakup angket layaknya guna ahli materi serta media, juga angket respon melalui murid. Serta memakai skala likert. Melalui Riduwan (2015:12) “format penilaian menggunakan skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala social dan format penelitian skala likert pada penelitian ini menggunakan 5 poit respon dengan menggunakan skala likert, penentuan skor dilakukan dengan memperhatikan pernyataan tersebut bersifat positif atau negative”.

Dalam melakukan uji kelayakan pada produk yang ditingkatkan, terdapat dua jenis percobaan yaitu berupa data kuantitatif serta kualitatif. Data kualitatif didapati melalui saran serta ulasan yang dijabarkan ahli serta murid lalu dikumpulkan sebagai persatuan guna merevisi produk yang ditingkatkan. Melainkan kuantitatif diperoleh melalui di isinya angket yang dilaksanakan ahli terkait serta lalu diperoleh analisa data deskriptif kuantitatif. Rochmad (2012) “berpendapat bahwa suatu hasil pengembangan (produk) dikatakan valid jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk) dimana analisis validitas dan praktikalitas multimedia interaktif secara kuantitatif dengan kriteria yaitu; 5 (Sangat valid), 4 (Valid), 3 (Cukup valid), 2 (Tidak valid), 1 (Sangat tidak valid) tersebut”. Melakukan perhitungan data nilai akhir memakai rumusan berupa;

$$NA = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

S = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimal

Tabel 1.
Kriteria Penilaian Validitas dan Praktikalitas

Nomor	Skor	Kriteria
5	90%-100%	Sangat Valid
4	80%-89%	Valid
3	65%-79%	Cukup Valid
2	55%-64%	Tidak Valid
1	≤ 54%	Sangat Tidak Valid

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* berkaitan dengan analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis konsep. Tahap pertama yang penulis lakukan adalah analisis kurikulum. Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Dalam menentukan materi, analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan, serta kompetensi dan hasil belajar yang harus dimiliki oleh siswa. Selain itu analisis kurikulum juga meliputi analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi pelajaran yang kemudian akan dijadikan materi-materi yang terdapat di dalam multimedia interaktif. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dan hasil diskusi dengan guru pengajar serta kepala sekolah, peneliti mengetahui bahwasanya kurikulum yang digunakan di SMA N 1 Dua Koto untuk kelas X dan kelas XI ditahun 2023 ini sudah menggunakan kurikulum merdeka dimana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan.

Selanjutnya yakni tahap analisis siswa. Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran serta sesuai dengan subjek penelitian yaitu siswa Sekolah Menengah Keatas. Berdasarkan pengamatan di dalam kelas dan wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa didapatkan hasil bahwa, masih banyak siswa kurang mengikuti pembelajaran dengan serius, ada juga siswa yang mengantuk, mengbrol dengan teman dan juga sibuk dengan urusannya masing-masing. Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa dan juga guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran efektif yang dapat mengembangkan minat, bakat serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahap terakhir penulis melakukan analisis konsep. Analisis konsep bertujuan untuk melakukan identifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan. Analisis ini dapat kita katakan sebagai dasar menyusun sebuah tujuan pembelajaran. Salah satu materi Bahasa Indonesia yang dipelajari pada kelas X ialah mendalami puisi. Materi Puisi ini merupakan materi yang memuat seluruh keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu materi ini juga merupakan salah satu materi yang memiliki begitu banyak unsur sebelum dapat dipraktekkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga siswa perlu melihat secara langsung bagaimana penjelasan materi dan contoh pembacaan puisi itu sendiri agar siswa dapat lebih mudah memahami materi ini.

4.2 Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan berbagai analisis terhadap kurikulum, analisis terhadap siswa, hingga analisis konsep. Peneliti mulai melakukan tahap perancangan media yang ditunjukan untuk siswa kelas X SMA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi ini. Ada tiga langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini yaitu; (1) Pemilihan format, format media yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan, dan membantu dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia banyak materi yang menampilkan teks saja, oleh sebab itu diperlukan adanya media audio visual agar siswa lebih dapat memahami materi yang diberikan. (2) Pemilihan media, pemilihan media bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar materi yang dijelaskan membuat lebih dimengerti oleh siswa dan menarik motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar. Proses pemilihan media disesuaikan dengan analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis konsep, juga fasilitas yang terdapat pada aplikasi powerpoint 2019 yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif. Media yang dipilih untuk membuat multimedia ini adalah berupa teks, gambar, animasi, suara dan video. (3) Penyusunan tes, dasar dari penyusunan tes adalah analisis konsep yang dirumuskan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran serta kemampuan peserta didik. Pengembangan ini peneliti membuat 10 butir soal objektif untuk uji pemahaman terhadap materi Puisi.

Setelah peneliti menentukan media dan format media yang sesuai dengan analisis terhadap kurikulum, analisis siswa serta analisis konsep dan juga dengan mempertimbangkan fitur aplikasi, peneliti mulai melakukan prancangan untuk multimedia interaktif yang akan di kembangkan. Langkah awal yang penulis lakukan adalah membuat flowchart. Flowchart merupakan penggambaran menyeluruh alur program, dibuat dengan simbol-simbol tertentu agar program mulai dari awal sampai akhir program dapat tergambar dengan utuh hal ini sangat penting bagi penulis sebagai pedoman dalam membuat suatu program terlebih untuk multimedia interaktif. Langkah selanjutnya adalah membuat storyboard. Storyboard menunjukkan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan untuk mendeskripsikan dari setiap langkah yang menggambarkan komponen multimedia. Oleh karena itu pembuatan storyboard sangat penting bagi penulis karena berfungsi sebagai pedoman dalam merealisasikan rencana program ke dalam bentuk multimedia yang dikembangkan melalui storyboard yang dapat dilihat pada lampiran.

Berikutnya penulis mulai membuat multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi ini dibuat menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dan dengan bantuan aplikasi Ispring Suite sebagai halaman tes atau kuis. Multimedia interaktif ini dibuat dengan menggabungkan unsur teks, gambar, animasi, video dan suara yang dikemas dalam beberapa slide. File ini nantinya akan diberikan kepada guru. Program ini

memiliki template yang dapat digunakan dengan mudah. Interaksi antara program dengan si pengguna dapat dilakukan dengan cara mengklik tombol perintah mulai, lanjutkan, kembali, keluar, dan menuju ke slide yang diinginkan.

4.3 Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang telah direvisi dengan sasaran dan masukan dari para ahli. Setelah media dirancang sedemikian rupa, media akan diuji validitas oleh ahli media dan ahli materi guna untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap produk agar layak di uji coba dilapangan, pada tahap ini dua hal yang peneliti lakukan yaitu;

4.3.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Untuk ahli media dosen validitas pertama adalah bapak Novri Hendri, M.Pd dengan nilai validitas sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil Penilaian Validitas Ahli Media 1

Aspek	Rata-Rata	Persentase
Desain	4,80	96%
Unsur Pendukung	4,75	95%
Penyajian Media	5,00	100%
Penggunaan Media	4,68	93,33%

Multimedia yang di kembangkan dikategorikan “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,80 dan tingkat persentase 96,64%.

Selanjutnya hasil validitas dari dosen ahli media kedua yakni bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A dengan nilai sebagai berikut:

Tabel 3.
Hasil Penilaian Validitas Ahli Media 2

Aspek	Rata-Rata	Persentase
Desain	4,40	88%
Unsur Pendukung	4,75	95%
Penyajian Media	5,00	100%
Penggunaan Media	5,00	100%

Multimedia yang di kembangkan dikategorikan “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,78 dan tingkat persentase 95,75%.

Untuk validitas dari ahli materi di nilai oleh salah seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA N 1 Dua Koto yakni ibu Dra. Hesti.

Tabel 4.
Hasil Penilaian Validitas Ahli Materi

Aspek	Rata-Rata	Persentase
Kebenaran Konsep	4,80	96%
Penyajian Materi	4,83	96,67%
Evaluasi	5,00	100%

Hasil penilaian multimedia interaktif di kategorikan “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,87 dan persentase 97,55%.

4.3.1 Uji Praktikalitas

Uji pratikalitas dilakukan kepada siswa kelas X.E1 SMA N 1 Dua Koto dengan jumlah 33 orang. Data didapatkan dari hasil pengisian angket media oleh siswa. Selanjutnya peneliti melakukan sosialisasi seputar program yang dibuat termasuk fungsi dan cara penggunaan media tersebut peneliti juga menjelaskan mengenai pengisian angket yang dilakukan oleh siswa setelah menggunakan media tersebut. Setelah menggunakan media tersebut selanjutnya peneliti menginstruksikan siswa untuk mengisi angket yang telah diberikan. Nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 5.
Hasil Penilaian Praktikalitas

Aspek	Rata-Rata	Persentase
Tampilan Media	4,69	95,39%
Pemograman Media	4,69	93,93%
Sistematika	4,77	95,55%
Materi	4,74	96,76%
Kemanfaatan		

Berdasarkan hasil uji coba diperoleh rata-rata 4,74 dengan persentase praktikalitas sebesar 95,20% dengan demikian praktikalitas dari media di kategorikan “Sangat Praktis”.

4.4 Tahap Dessiminate (Penyebaran)

Tahap ini dilakukan sebagai tindak lanjut dari produk yang telah dikembangkan. Tahap ini berupa penyebaran produk ke cakupan yang lebih luas. Pada tahap ini peneliti melakukan proses disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Poduk multimedia interaktif dapat diterapkan di kelas dengan cara mengakses link yang telah disebarakan melalui masing-masing grup kelas melalui wali kelas mereka.

5. KESIMPULAN

Melalui perolehan pengkajian, bisa dibentuk simpulanya berupa; (1) tahap peningkatan multimedia interaktif ini bermodel 4D. pengkajian memperoleh produk multimedia interaktif mencakup video, animasi, gambar serta teks yang bisa diselaraskan pada target belajarnya. Media yang disupport konten kuis yang membuat murid tertarik, maka bisa berpartisipasi guna belajar. (2) Multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan dan dapat dikatakan “sangat layak” setelah melakukan revisi melalui pengujian layak yang mencakup ahli materi serta media. (3) Multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan “sangat praktis” melalui pengujian praktikalitas yang sudah dilaksanakan dengan 33 murid kelas X di SMA Negeri 1 Dua Koto.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Indriyanti, R. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran PowePoint Interaktif Materi Penyesuaian Mahluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2009. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University
- Puspita, A. M. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 49-54.
- Rahmani, N. (2014). Pengembangan Media Interaktif PowerPoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*.
- Sayuti, A Suminto. (2010). *Berkenalan dengan Puisi*. Yogyakarta: Gama Media
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pusaka Insan Mandiri.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syafril, & Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (1st ed.). Kencana.
- Vaughan, T. (2016). *Multimedia: Making It Work* Edisi 6. Translated By D. Prabantini. Yogyakarta: Andi.

Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Etika dan Moralitas untuk Tingkat SMP

Febi Sucito¹, Kabri², Maria Fransisca Andanti³

^{1, 2, 3}STIAB Smararungga, Boyolali, Indonesia

¹febi2019@sekha.kemenag.go.id, ²kabri@smararungga.ac.id, ³andanti@sekha.kemenag.go.id

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memotivasi siswa, meningkatkan minat belajar, dan meningkatkan prestasi akademik mereka. Penelitian ini bertujuan untuk (1) memahami proses pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Pendidikan Budi Pekerti sebelum implementasi produk yang dikembangkan, (2) merancang media pembelajaran interaktif berbasis Android, dan (3) menilai kelayakannya. Metodologi yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang diadaptasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner di sekolah menengah pertama di Kecamatan Gladagsari, dengan 11 siswa kelas VII, yang merupakan praktisi agama Buddha. Analisis kuantitatif menggunakan Skala Likert. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 3,9 (78,0%) dengan kategori "Baik", sementara validasi ahli media menghasilkan skor rerata 4,0 (80,0%) dengan kategori "Baik". Uji coba terbatas mencapai skor rata-rata 4,57 (91,5%) dengan kategori "Sangat Baik" untuk perangkat pembelajaran multimedia ini, khususnya untuk Pendidikan Etika dan Moralitas dalam Pendidikan Agama Buddha.

Kata Kunci: Pembelajaran, Multimedia, Berbasis Android, Kelayakan



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

Penulis Korespondensi:

Febi Sucito

STIAB Smararungga, Ampel-Boyolali, Jawa Tengah

Jl. Semarang-Solo km.60 Ampel-Boyolali

febi2019@sekha.kemenag.go.id

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang begitu pesat di era global ini memberikan dampak yang cukup signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak dari teknologi ini terlihat jelas dalam bentuk media pembelajaran berbasis Android. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang masih ragu untuk mengadopsi media pembelajaran ini dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya di kelas VII, yang berfokus pada materi Etika dan Moral. Keraguan ini sebagian besar disebabkan oleh kekhawatiran tentang potensi dampak negatif dari penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, serta kurangnya pemahaman tentang cara mengintegrasikan media berbasis Android secara efektif ke dalam kurikulum formal (Maritsa et al., 2021)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti, ditemukan bahwa para pendidik masih mengandalkan media cetak dan konvensional sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, seperti presentasi multimedia, video, animasi, atau media pembelajaran interaktif. Akibatnya, siswa cenderung mengalami kejenuhan dan kehilangan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan. Situasi ini muncul karena para pendidik masih enggan untuk mengintegrasikan teknologi dan inovasi digital ke dalam pengalaman belajar siswa, yang didorong oleh kekhawatiran akan potensi dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan teknologi selama proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan dampak negatif, tetapi juga memberikan banyak manfaat positif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Andriani & Suratman (2021), penerapan media pembelajaran berbasis Android berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar, prestasi akademik, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain manfaat tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android juga diyakini dapat memperkuat interaksi antara peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hidayatullah & Hasyim (2019) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Android secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan metode pengajaran tradisional tanpa media. Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran

berperan penting dalam mendukung kemampuan kognitif dan kreativitas siswa secara keseluruhan (Dwika Hidayati, 2021). Dalam dunia pendidikan, terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor pertama adalah faktor internal yang terdiri dari motivasi, kecerdasan, kemauan, dan pemahaman. Faktor kedua adalah eksternal, yang berkaitan dengan media pembelajaran, metode, lingkungan belajar, serta sarana dan prasarana (Nofitasari & Sihombing, 2017). Kehadiran media memiliki kemampuan untuk merangsang motivasi dan membangkitkan minat serta perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran (Ekiz & Kulmetov, 2016). Hal ini mengindikasikan bahwa faktor eksternal, termasuk media pembelajaran, memiliki fungsi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran khususnya media berbasis Android dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa (Septiawan et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran interaktif berpotensi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan yang ingin dicapai menjadi lebih jelas dan lebih optimal (Afifah et al., 2022). Interaksi antara peserta didik dan pendidik juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi pilihan yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, termasuk dalam Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti. Memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan manusia memperoleh pengetahuan melalui interaksi berbagai indera, seperti penglihatan dengan benda, pendengaran dengan suara, pengecap dengan lidah, penciuman dengan hidung, perabaan dengan kulit, dan pemikiran dengan pengalaman batin (Sn. IV.15).

Tuntutan untuk mengajar secara kreatif dan inovatif dalam Pendidikan Agama Buddha dan Pendidikan Karakter menjadi tantangan tersendiri bagi para guru Pendidikan Agama Buddha, terutama dalam Kurikulum Pembelajaran Bebas. Guru, sebagai elemen inti dalam dunia pendidikan, memiliki kebebasan untuk menginterpretasikan kurikulum sebelum diajarkan kepada siswa. Guru dapat memenuhi kebutuhan siswa selama proses belajar mengajar dengan memahami kurikulum yang telah ditetapkan (Bahar & Sundi, 2020). Dengan pendekatan Kurikulum Belajar Bebas, diharapkan guru Pendidikan Agama Buddha dan Pendidikan Karakter dapat mengembangkan potensinya dengan merancang pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Dewi, 2015). Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik, motivasi belajar dapat dibangkitkan, sehingga memudahkan pengguna untuk menerima dan memahami pesan yang dimaksud. Oleh karena itu, penggunaan multimedia dalam Pendidikan Agama Buddha dapat memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran (Pebrianto et al., 2021).

Minimnya penelitian yang secara khusus membahas penggunaan media pembelajaran berbasis Android dalam Pendidikan Agama Buddha di tingkat SMP, dengan fokus pada materi Etika dan Moral, menjadi celah yang perlu diisi. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang dapat digunakan secara efektif dalam Pendidikan Agama Buddha di tingkat SMP, khususnya di kelas VII dengan penekanan pada materi Etika dan Moral. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi para pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terkait Pendidikan Agama Buddha.

2. PEMBAHASAN

2.1 Pendidikan Agama Buddha

Kata "pendidikan" memiliki asal-usul dari bahasa Yunani, yaitu "paedagogy", yang memiliki arti "seorang anak yang pergi dan pulang sekolah diantar oleh seorang pelayan". Pelayan yang melakukan tugas pengantar dan pengawasan anak tersebut dikenal sebagai "paedagogos". Dalam bahasa Romawi, istilah "educate" digunakan untuk merujuk pada proses "mengeluarkan sesuatu yang berada di dalam", sementara dalam bahasa Inggris, istilah "to educate" digunakan untuk merujuk pada proses "memperbaiki moral dan melatih intelektual" (Kadir, 2012:59). Meskipun definisi pendidikan bervariasi dalam berbagai bahasa, namun tujuan pendidikan tetap sama.

Kata "pendidikan" berasal dari akar kata "didik" yang berarti "memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran". Istilah "pendidikan" terdiri dari awalan "pe-" dan akhiran "-an" yang mengandung makna "kegiatan memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran". Oleh karena itu, pendidikan dapat diartikan sebagai upaya yang terencana dan sistematis untuk mencapai taraf hidup dan kemajuan yang lebih baik sepanjang hidup.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan kaidah-kaidah yang dapat diterima. Selain itu, pendidikan juga dapat dianggap sebagai suatu tindakan eksplorasi diri dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan yang

berkualitas harus memiliki usaha untuk mencerdaskan, memajukan, dan membentuk generasi muda yang berkarakter.

Pendidikan agama dapat diperoleh pada semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Selain itu, pendidikan agama juga dapat diperoleh di berbagai jenis pendidikan, termasuk pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, maupun pendidikan khusus. Tujuan utama dari pendidikan agama adalah untuk membentuk karakter dan meningkatkan kualitas kehidupan spiritual peserta didik.

Agama Buddha juga merupakan sistem pendidikan dengan model pendidik adalah Buddha. Pendidikan dalam istilah Buddhis disebut sebagai latihan (*sikkhā*) yaitu latihan disiplin moral (*sīla*), konsentrasi (*samādhi*), dan kebijaksanaan (*paññā*) yang dilaksanakan untuk mengikis keserakahan, kebencian, dan kebodohan batin sehingga dapat mencapai *nibbāna*. Pendidikan dalam Agama Buddha didasarkan pada empat kebenaran mulia (*cattāri ariya saccani*), yaitu mengidentifikasi adanya *dukkha*, sebab *dukkha*, terhentinya *dukkha*, dan jalan terhentinya *dukkha* (Suherman et al., 2022).

Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang bertujuan memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Buddha. Pendidikan ini dilaksanakan melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan dan masuk dalam kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia. Tujuan umum dari kelompok mata pelajaran ini adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memperkuat iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta membentuk karakter bangsa yang memiliki fungsi, tujuan, dan ruang lingkup yang jelas

Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti memiliki ruang lingkup yang meliputi ajaran tentang cara-cara memahami penderitaan dan mengakhirinya yang tercantum dalam empat kebenaran mulia (*cattāri ariya saccani*). Keempat kebenaran tersebut mencakup hubungan manusia dengan Triratna, dirinya sendiri, sesama manusia, dan makhluk lain serta lingkungan alam. Selain itu, Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti juga mencakup aspek-aspek seperti keyakinan (*saddhā*), perilaku/moral (*sīla*), meditasi (*samādhi*), kebijaksanaan (*paññā*), kitab suci agama Buddha Tripitaka (*Tipitaka*), dan sejarah. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 tahun 2007 pasal 1 yang menegaskan bahwa pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan bentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya.

Berdasarkan dari pernyataan diatas dapat disimpulkan pendidikan merupakan suatu kegiatan yang terencana dan sistematis untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik sepanjang hidup dengan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan kaidah-kaidah yang dapat diterima serta sebagai tindakan eksplorasi diri. Pendidikan agama merupakan salah satu jenis pendidikan yang bertujuan membentuk karakter dan meningkatkan kualitas kehidupan spiritual peserta didik, dan Agama Buddha merupakan salah satu sistem pendidikan dengan model pendidik Buddha dan didasarkan pada empat kebenaran mulia.

2.2 Bahan Ajar Interaktif

2.2.1 Pengertian Bahan Ajar

Teknologi informasi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi untuk mendukung proses pembelajaran (Wibawanto, 2017). Bahan ajar merupakan informasi berupa teks, gambar, suara, atau kombinasi dari tiga unsur tersebut yang harus dipelajari siswa untuk memperoleh keterampilan yang menyeluruh dan terpadu (Frilia dkk., 2020). Untuk mewujudkan tujuan tersebut seorang guru harus memiliki keterampilan dalam memilih, menggunakan metode pembelajaran yang baik dan jenis media yang digunakan agar dapat mendukung pemahaman siswa terhadap konsep yang disajikan.

Kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan fasilitas serta prasarana penunjang, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran bisa dengan gamabang tercapai dan berhasil. Sarana dan prasarana tersebut tidak serta merta ada di Lembaga Pendidikan formasl, tetapi pada kenyataannya teknologi apa pun yang ada saati ini dituntut untuk saling berdampingan dalam dunia Pendidikan. Komponen umum yang dapat ditemukan di Sebagian besar bahan ajar yaitu petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pembelajaran, informasi pendukung, Latihan-latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja, dan evaluasi.

2.2.2 Jenis Bahan Ajar

Bahan Ajar memiliki beberapa jenis yaitu Bahan ajar cetak yang dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, seperti catatan pelajaran sekolah, buku, lembar kegiatan peserta didik, brosur, foto (gambar) dan model. Bahan ajar suara (audio) dapat berupa kaset, radio, piringan hitam dan CD audio Bahan ajar suara dapat menampilkan informasi motivasi. Bahan ajar audio visual dapat berupa video CD dan film (Prastowo, 2018). Program video/film sering disebut alat bantu dengar (audio visual aids/audio visual media). Menurut Prastowo dalam (Latifah & Utami, 2019) bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang menggabungkan dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) menjadi satu, kemudian dimanipulasi untuk digunakan.

Keelebihan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran adalah mampu menyajikan informasi pembelajaran dalam jumlah besar, informasi pembelajaran dapat dipelajari sesuai dengan kebutuhan, minat dan kecepatan satiap peserta didik, pembelajaran dan mudah dibawa kemana-mana, kapan saja, dan dengan

warna visual yang menarik). Selain kelebihannya, sistem media pendukung juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain adalah diperlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang media bahan ajar pembelajaran. Tidak semua pendidik memiliki kemampuan untuk membangun bahan ajar ini maka dari itu harus diperlukan bantuan ahli untuk membangun media bahan ajar pembelajaran

Pembelajaran menggunakan media aplikasi Bahan Ajar terdapat hal yang perlu diperhatikan, yaitu jalur akses atau penggunaan bahan ajar itu sendiri. Penerapannya tidak perlu menggunakan peralatan yang mahal dan canggih namun cukup menggunakan peralatan sederhana untuk mengakses bahan ajar. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan browser sistem operasi seluler maupun menggunakan aplikasi milik lembaga pendidikan tertentu untuk mengakses Bahan Ajar tersebut dan perangkat yang digunakan harus tersambung ke Internet.

2.1 Multimedia pembelajaran interaktif

Multimedia merupakan penggabungan dari kata multi dan media. Multi diartikan sebagai banyak, dan media diartikan sebagai perantara atau sarana. Multimedia adalah salah satu sarana penyajian informasi yang interaktif dengan memanfaatkan kombinasi dari beberapa komponen (Pratomo, 2019). Berdasarkan pendapat Tolhurst & Neo (dalam Surjono, 2017:24) menyatakan bahwa disebut sebagai multimedia karena disajikan dengan memadukan beberapa variasi media digital menjadi media interaktif untuk menyampaikan beragam informasi atau pesan dengan baik dan menarik.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi dari elemen teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program (Surjono, 2017:41). Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran interaktif harus berisi materi pembelajaran dengan keluasaan dan kedalaman materi ajar yang terukur sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif harus disampaikan dengan jelas, meliputi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan lain sebagainya. Materi harus disajikan melalui kombinasi multimedia yang disesuaikan dengan kurikulum, silabus, standar kompetensi, dan lain sebagainya. Selain itu, terdapat upaya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik misalnya dalam bentuk evaluasi seperti soal latihan atau quiz. Dalam hal interaktif, media pembelajaran interaktif harus mempunyai fitur yang memungkinkan agar pengguna terlibat dan berperan aktif untuk berinteraksi dengan program yang telah dirancang (Belawati, 2019).

Penggunaan media interaktif sangat bermanfaat agar membantu menyampaikan informasi kepada penerima. Proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila pendidik menciptakan situasi belajar yang kondusif, aman, dan nyaman. Pembelajaran yang sesuai akan membuahkan pengetahuan yang mendalam (Sn.IV.15). Peserta didik lebih berperan aktif, mereka sebagai subjek dalam pembelajaran, maka perlu rangsangan belajar yang menimbulkan respon belajar (Yamin, 2013:18). Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan berbagai variasi yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini mengadopsi metodologi Research and Development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran, seperti yang diusulkan oleh (Thiagarajan, 1974)



Gambar 1
Penelitian dan Pengembangan Model 4D

Tahap pertama dari Model 4D ini adalah tahap Pendefinisian. Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah, analisis kebutuhan, dan analisis isi. Tahap kedua adalah tahap Design, yang melibatkan pengembangan materi pembelajaran dan desain awal media pembelajaran. Tahap ketiga adalah tahap Development, dimana game edukasi dibuat dan dilakukan uji validitas. Tahap keempat adalah tahap Dissemination, yang bertujuan untuk mempromosikan produk pengembangan agar dapat diterima oleh pengguna.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai tantangan dan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Keagamaan Buddha. Sementara itu, metode kuesioner digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada responden untuk mengukur validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner dirancang berdasarkan pemahaman tentang konsep dan variabel yang akan diukur untuk memastikan kevalidan media dan konten (Amalia et al., 2023). Pada penelitian ini digunakan dua jenis angket, yaitu angket analisis kebutuhan siswa dan angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket validasi disebarakan kepada ahli materi dan ahli media yang terdiri dari dosen, guru, dan praktisi. Sementara itu, angket respon siswa diberikan kepada siswa kelas VII di berbagai sekolah di Kecamatan Gladagsari, antara lain SMPN 1 Gladagsari, SMPN 2 Gladagsari, dan SMP Smaratungga. Pada tahap validasi angket, metode pengumpulan data menggunakan kuesioner, melibatkan seorang ahli materi dan seorang ahli media, sementara angket respon siswa diisi oleh 11 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif, dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu kejadian atau fenomena sosial (Riduwan, 2013).

Tabel 1
Skala Likert

No	Answer	Score
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

Untuk menghitung proporsi masing-masing sub-variabel, metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Besar interval kelas} = \frac{\text{range (Jarak pengukuran)}}{\text{Jumlah interval kelas}}$$

Tabel 2
Kriteria Skala Interval Deskriptif Presentase

Interval	Kategori
85%-100%	Sangat Baik
69%-84%	Baik
53%-68%	Cukup Baik
37%-52%	Kurang Baik
20%-36%	Tidak Baik

Untuk menghitung proporsi setiap sub-variabel, metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{Jumlah skor tiap sub variabel}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Keberhasilan penelitian pengembangan ini diukur dengan melihat hasil kuesioner yang menunjukkan perbedaan skor dalam rentang 85% hingga kurang dari 100%, 69% hingga 84%, dan 83% hingga 68%, yang sesuai dengan klasifikasi "Sangat Baik," "Baik," dan "Cukup Baik."

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang Pengembangan multimedia Pembelajaran dan Media Pembelajaran untuk Siswa SMP Kelas 7 ini menggunakan model *Research & Development* (R&D) yang dikenal dengan model 4D. Penelitian ini terdiri dari empat tahap: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

4.1 Pendefinisian (*define*)

Selama tahap *Define*, observasi dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang muncul dalam konteks kegiatan pembelajaran. Kuesioner sederhana digunakan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik. Kuesioner diberikan kepada responden, yang semuanya adalah siswa yang memiliki pengalaman dengan ponsel pintar yang menjalankan sistem operasi Android. Berdasarkan data yang terkumpul, terungkap bahwa topik Etika dan Moralitas memiliki tingkat kerumitan yang cukup tinggi bagi para siswa, yang menyebabkan kurangnya minat untuk memahami materi pelajaran. Untuk mengatasi situasi ini, para peneliti bermaksud untuk menyajikan materi Etika dan Moralitas melalui media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini juga akan menyertakan rangkuman untuk memberikan gambaran umum yang komprehensif tentang konten instruksional dalam media interaktif. Berdasarkan hasil survei pendahuluan ini, dapat menjadi acuan untuk menyesuaikan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik.

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan data-data penting untuk pengembangan konseptual aplikasi media pembelajaran yang akan dibuat. Berdasarkan hasil yang diperoleh, peneliti melakukan analisis kebutuhan pengguna dan analisis kebutuhan sistem sebagai berikut:

4.1.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Peserta didik memiliki peran utama yang berinteraksi langsung dengan sistem aplikasi media pembelajaran yang akan di rancang. Kebutuhan peserta didik mencakup pemahaman mendalam tentang konten Etika dan Moralitas, contoh-contoh latihan yang relevan, elemen hiburan, dan faktor pendukung lainnya untuk merangsang minat mereka. Oleh karena itu, pengembangan perangkat pembelajaran multimedia interaktif ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten pendidikan Etika dan Moralitas.



Gambar 2
Hasil Survei Awal Pengguna Android

Hasil survei menunjukkan bahwa para peserta mengharapkan adanya konten yang beragam, contoh-contoh latihan, permainan, kuis, video, lagu, dan fitur-fitur lainnya. Informasi ini menjadi dasar bagi para peneliti untuk memasukkan konten-konten yang relevan ke dalam perangkat pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan. Hasil survei menunjukkan bahwa para peserta mengharapkan adanya konten yang beragam, contoh-contoh latihan, permainan, kuis, video, lagu, dan fitur-fitur lainnya.

4.1.2 Analisis Kebutuhan Pendidik

Pendidik memainkan peran penting dalam menyampaikan konten instruksional kepada peserta didik untuk penilaian, dan mereka berfungsi sebagai metrik untuk keberhasilan belajar siswa. Kebutuhan pendidik mencakup penyampaian materi pelajaran yang relevan, integrasi konten, pembuatan contoh-contoh latihan, dan evaluasi pencapaian siswa. Berdasarkan wawancara langsung dengan para pendidik, disimpulkan bahwa proses

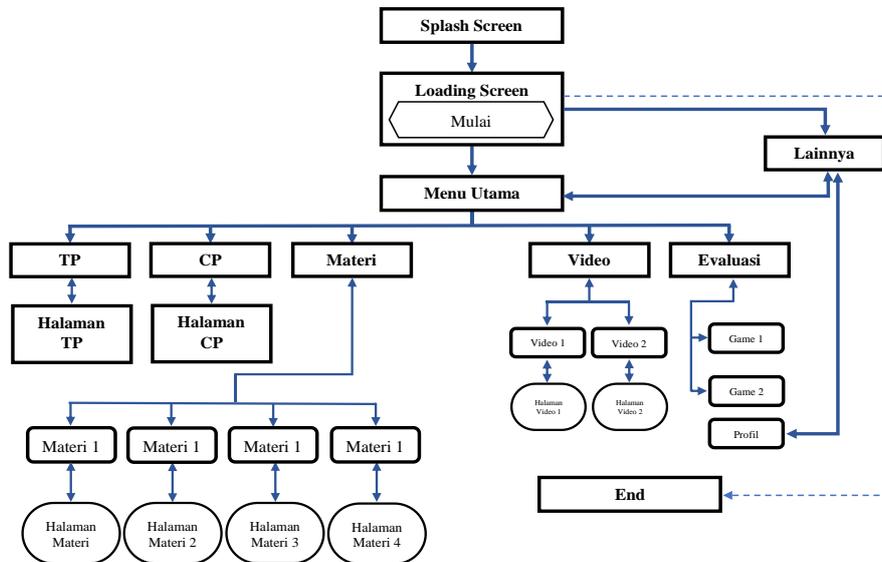
instruksional saat ini mencakup konten dari buku teks Pendidikan Agama Buddha, gambar ilustrasi, presentasi dengan bantuan PowerPoint, dan video yang bersumber dari YouTube. Materi-materi ini dianggap cukup membantu dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, para pendidik mengakui bahwa perkembangan waktu mengharuskan persiapan materi pembelajaran dan manajemen kelas yang lebih kreatif selama proses pembelajaran.

Khususnya terkait konten Etika dan Moralitas, para pendidik berusaha untuk menyediakan sumber belajar yang memudahkan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, para pendidik mengharapkan adanya media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendukung penyampaian materi Etika dan Moralitas. Fitur-fitur tersebut dapat berupa konten video, contoh latihan yang bervariasi, saran hiburan, dan lain-lain.

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan, para peneliti berencana untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis Android sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk menggunakannya secara mandiri, dengan tujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar mereka.

4.2 Perancangan (*design*)

Tahap kedua ini, peneliti melakukan desain produk yang akan dibuat. Tahapan ini berisikan perancangan (desain) dalam merancang pembuatan aplikasi yakni desain Flowchart dan desain Storyboard. Flowchart merupakan sebuah standar yang digunakan untuk mengilustrasikan proses yang berlangsung secara berkesinambungan. Setiap langkah dalam Flow Chart direpresentasikan dengan simbol, dan aliran di antara simbol-simbol tersebut dihubungkan dengan garis yang dilengkapi dengan tanda panah.



Gambar 3
Flowchart Multimedia Pembelajaran Materi Etika Dan Moralitas

Sedangkan Storyboard adalah ilustrasi berurutan yang disusun sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Pembuatan *storyboard* akan memudahkan penyampaian ide serta gagasan yang akan dibuat. *Storyboard* juga digunakan untuk memvisualisasikan gagasan yang dibuat dalam sebuah gambaran awal.

3	Visual	<p>Keterangan</p> <p>Halaman ini adalah halaman menu</p> <p>Background: gambar dalam kelas</p> <p>Teks: Putih</p> <p>Animasi: Animasi tombol, animasi Tulisan</p> <p>Tombol:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Triple Burger</i>: menuju halaman Profil - <i>Tujuan Pembelajaran</i>: menuju halaman tujuan pembelajaran - <i>Capaian Pembelajaran</i>: menuju halaman capaian pembelajaran - <i>Materi</i>: menuju halaman submateri - <i>Video</i>: menuju halaman video - <i>Evaluasi</i>: menuju halaman permainan dan quis soal dari materi <p>Audio: suara ketukan saat memencet tombol</p>
---	--------	---

Gambar 4.
Storyboard Multimedia Pembelajaran Materi Etika dan Moralitas

4.3 Pengembangan (*develop*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, yang meliputi pengembangan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, media dibuat dengan menggunakan perangkat laptop dengan sistem operasi Windows 10 dan RAM 4GB, dengan tipe sistem 64-bit. Perangkat lunak Smart Apps Creator 3.0 digunakan untuk tujuan ini. Format yang dihasilkan dari perangkat lunak ini adalah file berekstensi (.ahl), yang dapat dieksekusi setelah diekspor dari aplikasi Android dan diubah menjadi file berekstensi (.apk). Desain tata letak halaman dan tombol-tombol dalam aplikasi dilakukan dengan menggunakan website Canva.com Media pembelajaran yang dikembangkan akan disimpan dan dipublikasikan dalam format Android (.apk), yang bertujuan untuk memastikan bahwa output dapat dijalankan secara mandiri tanpa perlu masuk ke dalam aplikasi Android.



Gambar 5
Tampilan Multimedia Pembelajaran Materi Etika dan Moralitas

Media pembelajaran yang dihasilkan akan melalui validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Proses validasi dilakukan sebelum memasuki tahap keempat penelitian atau tahap diseminasi. Validasi media melibatkan penilaian oleh ahli media dan siswa kelas VII di tingkat sekolah menengah pertama. Hasil dari validasi media meliputi penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan hasil uji coba terbatas, sebagai berikut.

4.1.1 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

Setelah ditinjau dan diuji coba, ahli media memberikan penilaian terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif dengan topik Etika dan Moralitas. Validasi dilakukan melalui pengisian kuesioner oleh ahli media mengenai desain. Berikut adalah hasil uji validasi terhadap desain media produk pembelajaran multimedia interaktif Etika dan Moralitas.

Tabel 3
Hasil Uji Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Uji Penggunaan	Desain	4	80%	Baik
		Keterampilan Isi/Materi	4	80%	Baik
2	Uji Pemakaian	Kualitas Produk	4	80%	Baik

Melalui analisis data hasil penilaian terhadap media pembelajaran oleh ahli media berdasarkan tiga indikator penilaian, menunjukkan bahwa desain produk memperoleh skor rata-rata 4 dengan persentase 80,0% sehingga masuk dalam kategori "Baik". Aspek yang dievaluasi dalam desain meliputi kesesuaian proporsional tata letak teks dan gambar, ketepatan pemilihan teks, ketepatan pemilihan latar belakang, dan keserasian pemilihan warna.

4.1.2 Hasil Uji Validasi Uji oleh Ahli Materi

Validasi pengujian produk oleh ahli materi dilakukan melalui pemberian angket kuesioner pada tahap pengujian internal oleh ahli materi.

Tabel 4
Hasil Uji Ahli Materi

No	Aspek	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Desain	3,66	74,0%	Baik
2	Keterampilan Isi/Materi	4,28	86,0%	Sangat Baik
3	Kualitas Produk	3,71	74,0%	Baik

Dari hasil analisis data penilaian media pembelajaran oleh ahli media terhadap 3 aspek penilaian menunjukkan bahwa desain produk mencapai skor rata-rata 3,9 dengan persentase 78,0% sehingga masuk dalam kategori "Baik". Aspek yang dinilai dari desain meliputi teknik penyajian dan pendukung penyampaian.

4.1.3 Uji Coba Lapangan Terbatas

Produk media pembelajaran yang telah divalidasi dan telah disetujui oleh ahli media dan ahli materi, akan dilakukan uji coba dengan melibatkan guru kelas 7 SMP dan 11 siswa. Uji coba produk akan dilakukan dengan cara membagikan media pembelajaran dalam format *.apk* kepada siswa untuk di-install di gawai masing-masing. Setelah terinstal, aplikasi akan dioperasikan. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui kuesioner Google Form.

Tabel 5
Hasil Uji Lapangan Terbatas

No.	Aspek	Indikator	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Uji Penggunaan	Materi	3,66	89,09%	Sangat Baik
2	Uji Pemakaian	Produk	4,28	92,42%	Sangat Baik

Pada uji coba lapangan terbatas, rata-rata nilai kelayakan media yang dikembangkan adalah 4,53 dengan persentase 90,75% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil uji coba terbatas tersebut, dapat disimpulkan bahwa konten dan media yang terdapat dalam media pembelajaran sangat layak untuk digunakan.

4.4 Penyebaran (*disseminate*)

Pada tahap keempat, yaitu tahap penyebaran, multimedia pembelajaran yang dibuat oleh peneliti telah melalui penilaian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Kelayakan media ini diteliti melalui serangkaian uji coba terbatas yang dilakukan. Hasil dari uji coba tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan dan siap untuk diperkenalkan dalam skala yang lebih luas. Penyebaran multimedia pembelajaran interaktif tentang prinsip-prinsip etika dan moralitas dilakukan dengan cara mendistribusikan aplikasi multimedia yang telah dibuat dalam format *.apk* melalui *WhatsApp Group*, yang dilanjutkan dengan meminta peserta didik untuk menginstal aplikasi tersebut. Melalui pemanfaatan media yang dikembangkan ini, diharapkan peserta didik akan menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep etika dan moralitas.

Berdasarkan hasil Penelitian tersebut, peneliti menyajikan hasil temuan yang teliti pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android. Tahap *Define*, yang melibatkan analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan sistem, menunjukkan kebutuhan yang mendalam akan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan untuk materi Etika dan Moralitas pada kelas VII SMP. Selanjutnya, pada tahap *Design*, kami merinci *flowchart* dan *storyboard* yang memandu proses pengembangan dengan ketat sesuai standar dan tujuan pembelajaran. Pada tahap *Develop*, perancangan antarmuka, pembuatan aplikasi, dan uji validitas produk berlangsung secara menyeluruh. Hasil evaluasi tahap ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi persyaratan kualitas, termasuk akurasi isi dan ketepatan bahasa. Terakhir, pada tahap *Disseminate*, media ini disebarluaskan ke dalam lingkungan pembelajaran. Kesimpulan dari tahap ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Android telah berhasil dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Keagamaan Buddha materi Etika dan Moralitas kelas VII.

Penilaian positif yang diterima dari ahli media dan ahli materi didasarkan pada alasan yang kuat. Ahli media memberikan penilaian "Baik" dengan nilai rata-rata 4 (80,0%), merujuk pada desain yang mematuhi prinsip-prinsip pembelajaran interaktif yang efektif. Selain itu, mereka melihat bahwa isi materi disajikan secara akurat dan bahasa yang digunakan memudahkan pemahaman oleh siswa. Di sisi lain, ahli materi memberikan penilaian "Baik" dengan nilai rata-rata 3,9 (78,0%), merujuk pada media ini yang memenuhi standar isi materi, penyajian yang tepat, dan ketepatan bahasa dalam konteks materi Etika dan Moralitas

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Damayanti & Qohar (2019) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif, meskipun penelitian mereka berfokus pada media berbasis PowerPoint dan mata pelajaran yang berbeda (kerucut). Hasil ini menunjukkan bahwa konsep pengembangan media pembelajaran interaktif tetap relevan di berbagai konteks pembelajaran. Penelitian ini memiliki implikasi praktis yang signifikan dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan dapat berfungsi sebagai alat pengajaran yang efektif untuk mata pelajaran Etika dan Moralitas di sekolah menengah pertama, meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Pendidikan Keagamaan Buddha dengan materi Etika dan Moralitas kelas VII. Evaluasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan penilaian yang baik terhadap produk ini, dengan nilai rata-rata masing-masing sebesar 4 (80,0%) dan 3,9 (78,0%), mencerminkan desain yang sesuai, isi materi yang tepat, penyajian yang akurat, dan bahasa yang jelas. Uji lapangan terbatas dengan nilai rata-rata 4,53 (90,75%) menunjukkan evaluasi yang sangat positif. Hasil kuisioner media pembelajaran ini dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Etika dan Moralitas, dengan potensi untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep tersebut. Oleh karena itu, disarankan untuk digunakan dalam konteks pendidikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran inovatif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Amalia, A. N., Suyono, & Arthur, R. (2023). *Penyusunan Instrumen Penelitian: Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, dan Contoh Instrumen Penelitian* (Supriyadi, Ed.). PT Nasya Expanding Management.
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- Bahar, H., & Sudi, V. H. (2020). Merdeka Belajar Untuk Kembali Pendidikan Pada Khittahnya. *PROS SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 115–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.292>

- Bahriah, E. S., Feronika, T., & Suharto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Chemo-Edutainment Melalui Model Instructional Games Pada Materi Konfigurasi Elektron. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 132–143. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.07>
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online* (Vol. 2). Universitas Terbuka.
- Damayanti, P. A., & Qohar, Abd. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Devianti, R., Suci, &, & Sari, L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*, 06(1), 21–36.
- Dewi, T. A. (2015). Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i2.328>
- Dhammacitta. (2010). *Samyutta Nikāya Khotbah-khotbah Berkelompok Sang Buddha buku 1*. Jakarta: Dhammacittaa Press.
- Djamiluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. CV Kaaffah Learning Center.
- Dwika Hidayati, I. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Ekiz, S., & Kulmetov, Z. (2016). The Factors Affecting Learners' Motivation in English Language Education. In *Journal of Foreign Language Education and Technology* (Vol. 1, Issue 1). <http://jflnet.com/jflnet/18>
- Friilia, M., Hapizah, Susanti, E., & Scristia, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Materi Prisma Berbasis Android untuk Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VIII. *Jurnal Gantang*, 5(2), 191–201.
- Hidayatullah, R., & Hasyim, B. A. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran CNC TU-2A Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TPM Smk PGRI 1 Gresik. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 8(3), 9–14.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., Endang, D., & Sulistyowati, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia*, 1(1), 1–1.
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3924>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nofitasari, I., & Sihombing, D. Y. (2017). Deskripsi Kesulitan Belajar Peserta Didik Dan Faktor Penyebabnya Dalam Memahami Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 2 Bengkayang. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 07(01). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jpfa>
- Pebrianto, P., Herpratiwi, H., & Fitriawan, H. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hari Raya Agama Buddha di Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1261–1270. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.556>
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar & Pusat sumber Belajar Teori Dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Prenadamedia Group.
- Pratomo, A. (2019). *Media Interaktif Berbasis Android*. Poliban Press.
- Presiden Republik Indonesia. (2007). *Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*.
- Purnama Sari, I., Krianto Sulaiman, O., & Azhari, M. (2023). Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved Sistem Informasi Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat pada Kelurahan Sipagimbar dengan Metode Prototype Berbasis Web. *Blend Sanis: Jurnal Teknik*, 2(2), 125–134. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i2.288>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Septiawan, A., Damariswara, R., Nusantara, U., & Kediri, P. (2022). Deskripsi Kesulitan Belajar Peserta Didik Dan Faktor Penyebabnya Dalam Memahami Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 2 Bengkayang. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 573–582. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2430>
- Suherman, Amim, N., Budoyo, K., & Suryani. (2022). Standar Isi Pada Manajemen Kurikulum di Lembaga Pendidikan Buddha. *Prosiding Ilmu Agama Dan Pendidikan Agama Buddha*, 3(1).
- Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.

Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IXA SMPN 8 Pontianak dengan Menggunakan Model pembelajaran *Discovery Learning*

Yoga Febriyanda¹, Titin², Zulfikar³
^{1,2,3}Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia
ppg.yogafebriyanda10@program.belajar.id
titin@fkip.untan.ac.id

ABSTRAK

Dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IXA SMPN 8 Pontianak pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi sistem reproduksi, maka dalam penelitian ini diterapkan model *discovery learning* yang merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang bersifat deskriptif kualitatif dengan jumlah siswa secara keseluruhan 31 orang. Penelitian ini dibagi menjadi dua siklus, dengan siklus pertama mengukur minat siswa menggunakan kuesioner dengan 15 item Likert, dan siklus kedua mengukur hasil belajar dengan melihat temuan penilaian yang diberikan pada akhir setiap siklus. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus 1, dengan tingkat minat yang tinggi di antara siswa pada siklus 2 meningkat dari 80,64% menjadi 93,54%. Pada hasil belajarpun terjadi peningkatan, hal ini dibuktikan dari hasil evaluasi pembelajaran kedua siklus. Terdapat 21 siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimum dengan nilai rata-rata keseluruhan 72,25 yang mana ini merupakan siklus pertama, bertambah menjadi 25 siswa dengan nilai rata-rata keseluruhan 85. Berdasarkan data yang ditemukan pada penelitian ini, membuktikan bahwa untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang mana model pembelajaran ini sudah terbukti efektif.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Minat Belajar, Hasil Belajar



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

Penulis Korespondensi:

Titin
Universitas Tanjungpura
Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Kota Pontianak, Kalimantan Barat
titin@fkip.untan.ac.id

1. PENDAHULUAN

Terdapat dua unsur penting yang saling berkaitan dalam pembelajaran, yaitu hasil belajar dan minat siswa. Berdasarkan penelitian Nurhasanah dan Sobandi (2016), dijelaskan bahwasanya minat merupakan turunan dari hasil belajar siswa. Minat merupakan dasar kemauan ataupun keinginan yang sangat tinggi untuk melakukan sesuatu kegiatan yang disukai yang berasal dari dalam diri seseorang itu sendiri. Minat sering di sandingkan dengan dengan kegiatan yang berkaitan dengan hobi, seperti olahraga, music, menggambar, ataupun lain sebagainya. Bahasan mengenai minat cukup luas dan beragam salah satu contohnya yaitu mengenai minat belajar. Minat belajar merupakan ketertarikan dalam melakukan aktivitas belajar sehingga peserta didik merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Minat belajar merupakan suatu bahasan penting yang sering dikaji salah satunya yaitu yang dilakukan oleh (Hendra Titisari & Pawenang, 2021) karena menjadi salah satu faktor internal para peserta didik dalam melaksanakan proses belajar di sekolah. Jika para peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, maka proses belajar mengajar pun akan berlangsung secara aktif dan interaktif.

Pada kegiatan pembelajaran, salah satu indikator utama dalam mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang dicapai melalui kegiatan akademis, seperti ujian, evaluasi dan tugas, hingga keaktifan siswa. Sejatinya hasil belajar siswa tidak hanya diukur melalui nilai yang tertera di dalam raport ataupun hasil ulangan saja, namun nilai tersebut sering dipakai untuk menilai keberhasilan aspek kognitif pada proses pembelajaran peserta didik.

Setiap siswa mempunyai tingkat kecerdasan yang berbeda, faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi perbedaan tersebut (Caya, 2021). Berdasarkan pendapat Hasanah yang terdapat pada Shobrun (2023), beliau menjelaskan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar siswa itu ada dua hal, yang pertama faktor internal dan yang kedua faktor eksternal. Sesuatu yang tumbuh dari dalam diri kita yang bisa berupa motivasi, minat, kemauan dan semangat itu biasa disebut faktor internal. Selanjutnya adalah faktor eksternal, sesuatu yang dipengaruhi dari luar seperti contohnya adalah lingkungan belajar ini merupakan faktor eksternal. Berdasarkan dua faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa jika ingin hasil belajar siswa meningkatkan, maka

guru harus mampu membuat dan menyusun strategi pembelajaran yang sejalan berdasarkan kedua faktor tersebut

Djamarah dan Zain dalam Supardi (2013) menjelaskan bahwasanya untuk melihat indikator keberhasilan siswa dalam belajar dapat diukur melalui daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada diri siswa tersebut. Yang dimaksud dari hasil belajar siswa tersebut adalah sebuah pencapaian prestasi belajar yang memenuhi kriteria tertentu atau berdasarkan nilai yang sudah ditetapkan atau lebih kita kenal pada kurikulum 2013 dengan KKM. Suprijono dalam Thobroni (2016:20) memiliki pendapat bahwa keterampilan, sikap, pola perilaku, dan apresiasi adalah merupakan hasil belajar. Dalam kehidupan bermasyarakat, hasil belajar siswa melalui pendidikan sangat bermanfaat bagi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan. Sumber daya manusia yang mumpuni dan berkualitas sangat dibutuhkan pada era persaingan pada saat ini. Berdasarkan Undang-undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang sejalan dengan tujuan pendidikan bahwasanya pendidikan nasional memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi tiap peserta didik. Orang yang memiliki takwa serta memiliki iman kepada tuhan yang maha esa, berilmu, murah hati, cakap, berakal, sehat, demokratis, dan mandiri memiliki tanggung jawab besar untuk berkontribusi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Diperlukan guru yang berketerampilan tinggi, situasi belajar mengajar yang efektif serta dukungan orang tua guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan model, metode dan Pendekatan yang tepat adalah kewajiban guru guna terciptanya pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Tidak semua model pembelajaran yang di gabungkan dengan metode pembelajaran tertentu dapat terwujud proses belajar mengajar yang efektif. Menurut Roestiyah dalam Nasution (2017) pembelajaran harus menggunakan metode pembelajaran agar berjalan maksimal dan efektif. Efektifnya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil dan minat belajar peserta didik.

Discovery learning adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Solusi yang ditawarkan pada model pembelajaran ini adalah meningkatkan minat, keaktifan, dan kesadaran dalam belajar, hal ini dikarenakan dalam pembelajarannya penyajian materi secara tidak utuh sehingga merangsang anak untuk bereksplorasi dan mengkonstruksikan pemahaman berdasarkan pengalaman belajar (Ramadhani, 2021).

2. PEMBAHASAN

2.1 Discovery learning

Model pembelajaran yang disebut discovery learning mengharuskan siswa untuk secara intuitif memahami konsep, makna, dan hubungan untuk mencapai kesimpulan akhir. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam model ini. Berikut ini adalah beberapa karakteristik pembelajaran penemuan: menghasilkan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan melalui penemuan dan pemecahan masalah; berpusat pada siswa; kegiatan yang menggabungkan informasi baru dan yang sudah ada. (Kristin, 2016).

Discovery learning merupakan pembelajaran yang berbasis penemuan, yang mana pada pembelajaran ini menuntut siswa untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari dengan arahan dan bimbingan guru untuk menggapai tujuan belajar yang telah ditentukan sebelumnya, pembelajaran ini mendukung terciptanya suasana belajar yang berpusat pada siswa (*student centred approaches*). Dalam pelaksanaannya, discovery learning terdiri dari beberapa sintaks. Pada (Diah et al., 2018) dijelaskan bahwa sintaks meliputi stimulasi atau pemberian rangsang (*stimulation*), pada tahapan ini disajikan sebuah gambar ataupun video yang dapat menstimulus ataupun merangsang siswa dapat merumuskan sebuah pertanyaan dan masalah yang berkaitan dengan materi. Lalu tahapan berikutnya identifikasi masalah (*problem statement*), tahapan ini dilakukan oleh para siswa dengan merumuskan masalah yang ditemukan dari kegiatan stimulasi sebelumnya. Berikutnya merupakan tahap pengumpulan data (*data collecting*), siswa mengumpulkan data ataupun informasi sebanyak mungkin dari berbagai sumber yang ada. Tahapan pengolahan data (*data processing*), pada tahapan ini siswa menjawab dan menyelesaikan masalah yang dibagikan oleh guru. Kemudian tahap pembuktian (*verification*), perumusan masalah dibuktikan dengan data-data yang telah diperoleh sebelumnya. Hingga tahap yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan (*generalization*).

2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai akibat dari kegiatan belajar (Puspitasari & Nurhayati, 2019). Dalam konteksnya Hasil belajar pula dapat digambarkan sebagai salah satu prestasi yang dicapai secara akademis (Dakhi, 2020). Hasil belajar pula berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami isi pelajaran. Hamalik (2007:31) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola tingkah laku, nilai, konsep, sikap, penghayatan, kemampuan dan keterampilan. Sementara itu Wahyuni (2012:24) menyatakan bahwa hasil belajar dipahami sebagai hasil yang dicapai setelah menyelesaikan suatu pembelajaran, yang dapat diperoleh dalam berbagai bentuk melalui proses evaluasi. Hasil belajar terlihat sebagai perubahan perilaku siswa, yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat di definisikan sebagai perbaikan dan

perkembangan menuju kearah yang lebih baik, seperti dari tidak dikenal menjadi dikenal, dari kasar menjadi sopan, dan sebagainya.

2.3 Minat belajar

Menurut Slameto dalam Nurhasanah & Sobandi (2016), minat merupakan bentuk dari suatu rasa lebih suka, ketertarikan. Terdapat 4 indikator utama dalam minat belajar, diantaranya ketertarikan, perhatian belajar, motivasi, dan pengetahuan. Ketertarikan diartikan ketika seorang siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran maka siswa tersebut akan merasa tertarik. Perhatian siswa merupakan bentuk focus atau konsentrasi terhadap pengamatan, pengertian, dan lain sebagainya. Siswa yang memiliki perhatian dalam pembelajaran, maka siswa tersebut akan focus. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam interaksi pembelajaran, motivasi merupakan suatu bentuk dorongan yang dilakukan secara sadar untuk melakukan suatu tindakan belajar dan perilaku yang terarah. Maka, dapat disimpulkan bahwa siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran akan memiliki pemahaman yang mantap terhadap materi dan memahami manfaat belajar sehari-hari. Kehidupan siswa sangat dipengaruhi oleh minatnya, terutama sikap dan perilakunya. Siswa yang sangat berminat dalam belajar juga akan konsisten dengan usahanya (Riwahyudin, 2015).

3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang mana menurut Slameto (2015) mengatakan bahwa PTK dilandasi karena adanya masalah yang dirasakan dalam suatu kelas. Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Pontianak. Yang mana waktu penelitian dimulai dari tanggal 31 Juli 2023 hingga 1 Agustus 2023. Untuk subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IXA SMPN 8 Pontianak dengan jumlah siswa yaitu 31 orang, laki-laki sebanyak 14 orang, dan perempuan sebanyak 17 orang. Pada penelitian ini digunakan instrument berupa angket sengan skala likert, yang mana angket tersebut memuat tiga aspek diantaranya: perasaan peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran IPA, makna IPA bagi peserta didik, dan keterlibatan setiap siswa secara mandiri terhadap konten pembelajaran IPA (Knehta et al., 2020). Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan kedalam 2 siklus pembelajaran. Masing-masing siklus memuat 4 tahapan, dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, hingga refleksi.

Perencanaan

- a. Guru mempersiapkan materi
- b. Guru merancang LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang akan dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok oleh peserta didik.
- c. Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok belajar
- d. Guru menyusun rencana pembelajaran beserta lembar penilaian yang akan digunakan pada siklus pembelajaran

Tindakan

- a. Peserta didik diminta untuk duduk secara berkelompok
- b. Guru melakukan apersepsi terhadap materi pembelajaran
- c. Peserta didik diminta untuk menonton tayangan video pembelajaran yang ditayangkan
- d. Peserta didik diinstruksikan untuk berdiskusi mengerjakan LKPD secara berkelompok sesuai dengan video dan bahan ajar yang telah dibaca.
- e. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas secara berkelompok
- f. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari materi pembelajaran Pengamatan
- g. Guru meminta siswa untuk mengisi angket minat belajar
- h. Guru melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran
- i. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil LKPD yang dikerjakan secara diskusi oleh siswa

Refleksi

- a. Guru melakukan pemetaan terhadap kelemahan yang didapati selama proses pembelajaran
- b. Guru merancang tindak lanjut untuk dilakukan pada pembelajaran berikutnya

4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Minat Belajar

Minat belajar siswa diukur berdasarkan angket yang diberikan pada akhir kegiatan pembelajaran yang berisikan 15 soal. Hasil angket dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1
Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Siklus	Siswa dengan minat belajar tinggi	presentase	Siswa dengan minat belajar rendah	presentasi

I	25	80,64	6	19,35
II	29	93,54	2	6,45

Dari hasil pembelajaran menggunakan model *Discovery learning* pada kedua siklus pembelajaran, didapati peningkatan minat belajar. Pada siklus I jumlah siswa yang memiliki minat belajar tinggi sebanyak 25 orang (80,64%) dengan minat rendah sebanyak 6 orang (19,35%). Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan pada jumlah siswa yang memiliki minat belajar tinggi sebanyak 29 orang (29,54%) dan penurunan pada jumlah siswa dengan minat belajar rendah sebanyak 2 orang (6,45%).

4.2 Hasil belajar

Hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari kegiatan evaluasi ada setiap akhir siklus pembelajaran. Berikut hasil belajar dari peserta didik kelas IX A SMPN 8 Pontianak:

Tabel 2
Hasil Evaluasi Belajar Siswa

Siklus	Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimum	Jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan minimum	Rata-rata nilai
I	21	10	72,25
II	25	6	85

Pembahasan

Pada pembelajaran siklus I dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya dengan alokasi waktu untuk 1 kali pertemuan. Materi yang dibahas pada siklus pertama ini tentang sistem reproduksi pada manusia khususnya pada sub materi siklus menstruasi, fertilisasi dan kehamilan. Pembelajaran dilakukan berdasarkan 6 sintaks model pembelajaran *discovery learning*. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru sudah membagi siswa kedalam 6 kelompok. Pada sintaks pertama, yaitu stimulus guru menampilkan gambar dan video tentang siklus menstruasi. Tujuan dari sintaks ini adalah untuk menstimulus peserta didik mengenai gambaran materi hari ini.

Pada sintaks berikutnya *problem statement* (identifikasi masalah), siswa membuat pertanyaan mengenai masalah siklus menstruasi dan kehamilan, guru pula memberi pertanyaan berupa “apa yang terjadi ketika sel telur tak dibuahi oleh sel sperma?”. Siswa diminta berdiskusi dan saling memberikan pendapatnya dengan menuliskannya pada lembar kerja yang telah disediakan guru. Kemudian pada sintaks *data collection* siswa diminta untuk duduk berdasarkan kelompok yang telah ditentukan dan guru meminta siswa untuk menggali informasi dari berbagai literatur tentang siklus menstruasi, fertilisasi dan kehamilan. Pada sintaks *data processing* siswa diminta bersama kelompoknya mengolah dan menganalisis informasi yang diperoleh dan menjawab hasil diskusi ke dalam lembar kerja yang telah disediakan. Lalu pada tahap *verification* siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan diakhiri dengan penguatan yang diberikan oleh guru kepada tiap kelompok. Lalu pada tahap akhir sintaks, yaitu *generalization*, guru membimbing siswa membuat kesimpulan terkait pembelajaran yang telah dilakukan tentang siklus menstruasi, fertilisasi dan kehamilan. Kemudian di kegiatan penutup guru membagikan soal evaluasi sebanyak 5 soal, dan di akhir kegiatan pembelajaran pula guru memberikan angket yang berisi 15 soal likert. Diakhir siklus pula dilakukan kegiatan refleksi diluar jam pembelajaran, terkait pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I, pada bagian minat di peroleh hasil bahwa sebanyak 80,64% siswa memiliki minat belajar yang tinggi dan 19,35% siswa memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini menandakan lebih dari separuh kelas IXA SMPN 8 Pontianak dari 31 siswa memiliki minat yang tinggi terhadap materi IPA yang telah diajarkan. Kemudian untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IXA, diperoleh dari hasil evaluasi sebanyak 21 orang yang sudah mencapai batas nilai ketuntasan minimum dengan rata-rata nilai seluruh siswa yaitu 72,25.

Pada siklus ke 2, pelaksanaan pembelajaran masih dilakukan dengan menggunakan metode dan model yang sama dengan siklus yang sebelumnya. Materi yang dibahas pada siklus kedua adalah sistem reproduksi pada manusia sub materi kelainan pada sistem reproduksi manusia dan upaya pencegahannya. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan sintak *stimulation*, guru menampilkan video mengenai kelainan pada sistem reproduksi dan tradisi sunat. Lalu pada sintak *problem statement*, guru memberikan pertanyaan mengenai video yang telah di amati dan guru pula memberikan pertanyaan berupa “apa manfaat dari sunat?”. Pada sintak *data collection* siswa diminta duduk secara berkelompok dan mendiskusikan lembar kerja yang

telah disiapkan oleh guru. Siswa pula diminta menggali informasi dari berbagai literature mengenai kelainan pada system reproduksi dan upaya pencegahannya.

Kemudian pada sintak data processing, siswa bersama kelompoknya mengolah dan menganalisis informasi yang telah diperoleh dari berbagai sumber dan dituangkan dengan menjawab hasil diskusi di dalam lembar kerja yang telah di sediakan. Pada sintak verification siswa mempresentasikan hasil pekerjaan lembar kerja dan diakhiri dengan penguatan tiap kelompok oleh guru. Lalu pada sintak generalization guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari. Tentang kelainan pada system reproduksi dan upaya pencegahannya. Sama dengan siklus pembelajaran pertama, sebelum kegoatan pembelajara berakhir, pada kegiatan penutup guru kembali memberikan soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa dan angket yang berisi 15 soal likert untuk mengukur minat belajar siswa.

Dilihat dari hasil kegiatan pembelajaran siklus 2, pada bagian minat belajar, terjadi peningkatan dari kegiatan siklus sebelumnya. Jumlah siswa dengan minat belajar tinggi bertambah menjadi 29 siswa atau sebesar 93,54%. Lalu pada bagian hasil belajar didapati hasil evaluasi menunjukkan 25 orang siswa dari total 31 siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan minimal dengan rata-rata nilai seluruh siswa yaitu 85. Ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil dari kegiatan pembelajaran sebelumnya.

5. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, penggunaan model pembelajaran *discovery learning* yang diterapkan di kelas IXA SMPN 8 Pontianak dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan presentasi siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi. Hasil pengujian minat dengan menggunakan angket menunjukkan terjadinya peningkatan dari 80,64% pada siklus 1 menjadi 93,54 % di siklus 2. Pada siklus 1 Sebanyak 25 orang dari 31 siswa memiliki minat belajar yang tinggi, bertambah menjadi 29 orang dari 31 siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada siklus 2, dan hanya 2 orang dari 31 siswa yang memiliki minat belajar yang tergolong rendah. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan model *discovery Learning* dikatakan efektif dan memberi pengaruh kepada minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, I. H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Pengembangan Silabus Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 1(2), 13-17.
- Caya T. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Sempoa Pada Materi Operasi Hitung Siswa Kelas 2 SD Inpres Pattallassang Kecamatan Parigi. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Diah, M., Sarwi, W. , & Yulianto, A. (2018). Development of Discovery Learning Model Using Scientific Approach to Increase Student's Comprehension and Communication Skills Article Info. *JISE*, 7(2), 223–228. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>
- 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.
- Hendra Titisari, K., & Pawenang, S. (2021). LEARNING INTEREST, ACHIEVEMENT MOTIVATION, LEARNING STYLE, AND SELF-RELIANCE OF LEARNING EFFECT ON STUDENT ACHIEVEMENT AT SMP BATIK SURAKARTA. Business and Accounting Research (IJEBAR) Peer Reviewed-International Journal, 5. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/IJEBAR>
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90-98.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9-16.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128-135.
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93-108.
- Ramadhani, A. H. (2021). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Discovery Learning pada Hasil Belajar Siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 96-103.
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh sikap siswa dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar di Kabupaten Lamandau. *Jurnal pendidikan dasar*, 6(1), 11-23.
- Shobrun, Y. (2023). Hasil Belajar Matematika Siswa SD Menggunakan Media Realia Dalam Pembelajaran Berbasis Lingkungan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 153-157.
- Slameto, S. (2015). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 47-58.
- Supardi, 2013. Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya, PT RajaGrafindo Persada. Jakarta: Cetakan ke1
- Thobroni, 2016. Belajar dan Pembelajaran, ARRUZZ MEDIA. Yogyakarta: Cetakan II.

Pengembangan Miniatur Pompa Air tanpa Listrik sebagai Alat Peraga pada Materi Usaha dan Energi untuk Siswa Kelas VIII di SMPN 6 Kota Bengkulu

Efzal Muji Rohmin¹, Adisel², Wiji Aziz Hari Mukti³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

¹efzalmuji2712@gmail.com

²adisel@uinfasbengkulu.ac.id

³Wiji.aziz.hari.mukti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat peraga pompa air tanpa listrik untuk materi usaha dan energi di SMPN 6 Kota Bengkulu dan mengetahui kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 langkah, yaitu tahap Tahap pendefinisian (*define*), Tahap Perancangan (*design*), Tahap Pengembangan (*develop*), Tahap Diseminasi (*diseminate*). Pada penelitian ini hanya sampai tahap Tahap Diseminasi (*diseminate*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan kuesioner (angket). Angket kelayakan alat peraga diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media, serta angket respon diberikan kepada guru mata pelajaran IPA dan siswa kelas VIII SMPN 6 Kota Bengkulu sebagai pengguna produk. Data hasil validasi ahli media memperoleh sebesar 94% dengan kriteria sangat baik, ahli materi sebesar 86% dengan kriteria baik, sedangkan data hasil analisis angket respon guru memperoleh sebesar 90 % dengan kriteria sangat layak dan hasil analisis angket respon siswa memperoleh sebesar 90,3% dengan kriteria sangat layak.

Kata Kunci: Pengembangan alat peraga, Pompa Air Tanpa Listrik



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

Penulis Korespondensi:

Efzal Muji Rohmin

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Jl. Raden Patah, Pagar Dewa, Kota Bengkulu

Efzalmuji2712@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA terpadu adalah kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan alam semesta dan segala proses yang terjadi di dalamnya sebagai objek. Penyelenggaraan pembelajaran IPA mengacu pada sistem pendidikan nasional yang berlaku, berdasarkan undang-undang (UU) nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran IPA, menurut sistem pendidikan nasional, harus mampu membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang cara mencari tahu fenomena alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan fakta, konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Proses ini akan menuntun pada penemuan serta melatih peserta didik untuk dapat menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari. Data yang diperoleh oleh Program for International Student Assessment (PISA) menunjukkan rendahnya pengetahuan peserta didik USA dikarenakan kurang terlatihnya keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang termasuk dalam keterampilan yang harus dimiliki di abad ke 21.

Media pembelajaran alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang sebagai perantara menyampaikan materi IPA untuk membantu memahami konsep atau prinsip-prinsip IPA. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, namun sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Inovasi pembelajaran dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui penggunaan alat peraga. Pembelajaran menggunakan alat peraga mampu

menghindari penggunaan kalimat verbal saja namun juga mengaktifkan indra penglihatan, sentuhan dan pendengaran yang mampu meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran.

Salah satu alat peraga yang bisa digunakan dalam pembelajaran usaha dan energi adalah pompa air tanpa listrik. Pompa air tanpa listrik ini berfungsi untuk menaikkan air dari tempat rendah ke tempat yang lebih tinggi secara otomatis. Uniknya, pompa jenis ini tidak membutuhkan energi eksternal seperti listrik, motor diesel atau motor bensin. Energi yang dibutuhkan hanya berasal dari energi yang dihasilkan air itu sendiri. alat ini mempunyai keuntungan dibandingkan dengan jenis pompa lainnya. Diantaranya adalah tidak membutuhkan sumber tenaga tambahan seperti motor bensin, motor diesel, atau motor listrik. Biaya operasionalnya juga relatif murah, hanya dibutuhkan pengecekan dan pembersihan berkala agar kinerjanya dapat maksimal. Sistem pengaliran air dalam pompa ini memanfaatkan tekanan air yang secara lebih rincinya akan dijelaskan dibagian pembahasan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti hal terkait agar dapat menunjang proses pembelajaran IPA di SMPN 6 Kota Bengkulu.

Al-Qur'an menjadi sumber normatif dalam sebuah pembelajaran, sehingga konsep belajar dan pembelajaran akan ditemukan dalil-dalilnya dari Al-qur'an. Maka surat al-Alaq memiliki kaitan tentang belajar sehingga dengan turunya ayat ini menjadi bukti bahwa, belajar merupakan suatu hal yang harus dilakukan oleh manusia sehingga dengan belajar mereka akan mengetahui hakikat tujuan dari hidupnya. Allah SWT berfirman dalam Q.S Al- Alaq ayat1-5. ◌

يَعْلَمُهُ لَمْ الْإِنْسَانَمَا عَلَّمَ ٤ ؛ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الَّذِي ٣ الْأَكْرَمُ وَرَبِّكَ إِقْرَأْ ٢ عَلَّمَ مِنَ الْإِنْسَانِ خَلَقَ ١ خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِاسْمِ إِقْرَأْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Nilai-nilai pendidikan dalam pespektif surat al-Alaq adalah pengembangan nilai-nilai ilmu pengetahuan tidak boleh terlepas dari nilai Alquran, karena Al-Qur'an menjadi pedoman dalam pendidikan dan ilmu pengetahuan, karena itu ilmu pengetahuan dan proses pendidikan adalah jembatan untuk memahami hakikat ketuhanan.

2. PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Alat Miniatur

Alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Miniatur adalah tiruan sesuatu dalam skala yang diperkecil, sesuatu yang kecil. Alat miniatur adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu dalam skala yang diperkecil, sesuatu yang kecil.

Sudjana mengemukakan bahwa “Alat Miniatur sering disebut audio visual, yang memiliki arti bahwa alat Miniatur itu dapat dinikmati oleh indra penglihatan dan indra pendengaran. Alat Miniatur tersebut berguna agar bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami oleh para siswanya”. Menurut Usman “Alat peraga pengajaran adalah alat alat yang digunakan oleh guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa untuk mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Berdasarkan keterangan tersebut maka dapat diambil suatu kesimpulan mengenai alat peraga, yaitu segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar agar materi pelajaran yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa”.

Munadi menyatakan bahwa Media atau alat pendidikan diartikan sebagai segala sesuatu yang diadakan dengan sengaja dan berencana, yang secara langsung maupun tidak langsung dimaksudkan untuk mencapai tujuan. Media atau alat pembelajaran dibedakan menjadi dua yaitu:

- 2.1.1 Alat Miniatur bersifat material merupakan alat-alat kebendaan nyata yang diperlukan dalam pendidikan (pembelajaran). Seperti gedung, meja, kursi, alat-alat laboratorium, tape, kaset, OHP, dan masih banyak lagi sesuai dengan situasi dan kondisi materi yang diajarkan.
- 2.1.2 Alat Miniatur bersifat non material berupa tindakan dan perbuatan yang secara sengaja diciptakan sebagai sarana dalam melaksanakan
- 2.1.3 Alat pembelajaran seperti papan tulis, bulletin board dan display, kegiatan belajar, seperti nasehat dan saran.

Macam-macam gambar dan ilustrasi fotografi, slid dan filmstrip, film, rekaman pendidikan (tape rekorder), radio pendidikan, televisi pendidikan, peta atau globe, buku pembelajaran, Miniatur, dan overhead projector.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa alat Miniatur adalah alat-alat yang digunakan oleh seorang guru ketika sedang mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Fungsi alat peraga dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana adalah:

- 2.1.1 Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- 2.1.2 Penggunaan alat peraga merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi belajar.
- 2.1.3 Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral / sesuai dengan tujuan dari materi pelajaran.
- 2.1.4 Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dalam membantu siswa dalam menangkap pengertian dari pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2.2 Materi Usaha dan Energi

2.2.1 Usaha

Dalam kehidupan sehari-hari, kata usaha dapat diartikan sebagai kegiatan dengan mengerahkan tenaga, pikiran, atau badan untuk mencapai tujuan tertentu. Usaha dapat juga diartikan sebagai pekerjaan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam fisika, pengertian usaha hampir sama dengan pengertian usaha dalam kehidupan sehari-hari. Kesamaannya adalah dalam hal kegiatan dengan mengerahkan tenaga. Pengertian usaha dalam fisika selalu menyangkut tenaga atau energi. Apabila sesuatu (manusia, hewan, atau mesin) melakukan usaha maka yang melakukan usaha itu harus mengeluarkan sejumlah energi untuk menghasilkan perpindahan.

Sebagai contoh, sebuah mesin melakukan usaha ketika mengangkat atau memindahkan sesuatu. Seseorang yang membawa batu bata ke lantai dua sebuah bangunan telah melakukan usaha. Ketika berjalan, otot-otot kakimu melakukan usaha. Namun jika kamu hanya menahan sebuah benda agar benda tersebut tidak bergerak, itu bukan melakukan usaha. Seseorang yang sudah menahan sebuah batu besar agar tidak menggelinding ke bawah tidak melakukan usaha. Walaupun orang tersebut telah mengerahkan seluruh kekuatannya untuk menahan batu tersebut. Jadi, dalam fisika, usaha berkaitan dengan gerak sebuah benda. Jadi apabila kita mengeluarkan sejumlah energi atau tenaga untuk memindahkan suatu benda, kita perlu mendorong atau menarik benda itu. Saat kita mendorong atau menarik benda, kita mengeluarkan energi. Usaha yang kita lakukan tampak pada perpindahan benda itu.

Usaha yang dilakukan oleh gaya tetap (besar maupun arahnya) didefinisikan sebagai hasil perkalian antara perpindahan titik tangkapnya dengan komponen gaya pada arah perpindahan tersebut. Untuk memindahkan sebuah benda yang bermassa lebih besar, diperlukan usaha yang lebih besar pula. Juga, untuk memindahkan suatu benda pada jarak yang lebih jauh, diperlukan pula usaha yang lebih besar. Dengan berdasarkan pada kenyataan tersebut, usaha didefinisikan sebagai hasil kali gaya dan perpindahan yang terjadi. Bila usaha kita simbolkan dengan W , gaya F , dan perpindahan s , maka :

$$\text{Usaha (W)} = F \times s$$

Keterangan:

W = Usaha yang dilakuka (joule/ J)

F = Gaya yang bekerja (newton/N)

S = Perpindahan (meter/m)

2.2.2 Energi

Energi memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan di alam ini. Energi menyatakan kemampuan untuk melakukan usaha. Suatu sistem (manusia, hewan, atau benda) dikatakan mempunyai energi jika mempunyai kemampuan untuk melakukan usaha.

Energi memiliki berbagai bentuk, misalnya energi listrik, energi kalor, energi cahaya, energi potensial, energi nuklir, dan energi kimia. Energi dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk energi yang lain. Misalnya, energi listrik dapat berubah menjadi energi cahaya atau energi kalor.

Untuk mengetahui kebutuhan energi dalam kehidupan sehari-hari, banyak menggunakan sumber energi dari alam, yaitu bahan bakar minyak bumi dan banyaknya bahan bakar itu digunakan manusia setiap hari, sekarang kita berada dalam masa yang disebut masa krisis energi. Sekarang baru mulai disadari bahwa jumlah minyak bumi semakin sedikit dan suatu saat akan habis. Para ilmuwan memperkirakan bahwa bahan bakar minyak bumi ini akan habis dalam beberapa puluh tahun yang akan datang. Seruan hemat energi yang sekarang ini sedang dikampanyekan oleh pemerintah tentu saja dimaksudkan sebagai langkah antisipatif agar jumlah bahan bakar yang ada dapat digunakan dalam waktu yang lebih lama. Di samping itu, diadakan penelitian-penelitian penggunaan sumber-sumber energi lain, seperti batu bara, sinar matahari, dan panas bumi, agar pada saatnya nanti sudah tersedia sumber energi pengganti minyak bumi.

2.2.3 Energi Potensial

Energi potensial adalah energi yang dimiliki oleh suatu benda akibat adanya pengaruh tempat atau kedudukan dari benda tersebut. Energi potensial disebut juga dengan energi diam karena benda yang dalam keadaan diam dapat memiliki energi.

2.2.4 Energi Potensial Gravitasi

Energi potensial gravitasi adalah energi akibat perbedaan ketinggian. Apakah energi ini diakibatkan oleh ketinggian saja? Buah kelapa yang bergantung di pohonnya menyimpan suatu energi yang disebut energi potensial. Energi potensial yang dimiliki buah kelapa diakibatkan oleh adanya gaya tarik bumi sehingga jatuhnya selalu menuju ke pusat Bumi.

Energi potensial akibat gravitasi Bumi disebut energi potensial gravitasi. Energi potensial gravitasi pun bisa diakibatkan oleh tarikan benda-benda lain seperti tarikan antarplanet. Adapun energi potensial yang dimiliki suatu benda akibat pegas atau karet yang kamu regangkan disebut energi potensial pegas. Energi potensial gravitasi dimiliki oleh benda yang berada pada ketinggian tertentu dari permukaan bumi. Energi potensial pegas muncul akibat adanya perbedaan kedudukan dari titik kesetimbangannya. Titik kesetimbangan adalah titik keadaan awal sebelum benda ditarik. Besarnya energi potensial gravitasi sebanding dengan ketinggian (h) dan massa benda (m). $E_p \propto h$ dan $E_p \propto m$. Selain kedua besaran itu, energi potensial gravitasi dipengaruhi oleh percepatan gravitasi (g) sehingga dapat dibuat persamaan energi potensial gravitasi sebagai berikut.

Energi potensial gravitasi dapat digambarkan dengan rumus sebagai berikut:

$$E_p = m \cdot g \cdot h$$

Keterangan:

E_p = energi potensial

m = massa

g = gravitasi

h = ketinggian

2.3 Sifat-Sifat Air

Air adalah sumber kebutuhan manusia dan seluruh makhluk yang ada di bumi. Air adalah sumber pokok bagi seluruh makhluk hidup. Sifat air dapat mengalir kemana saja. Lebih lanjut Badru Zaman mengutarakan bahwa sifat-sifat air adalah:

2.3.1 Mengalir ke tempat yang lebih rendah

2.3.2 Menguap bila dipanaskan

2.3.3 Membeku bila didinginkan

2.3.4 Mengikuti tempat.

Sementara itu Leni Hildayani menyatakan bahwa sifat-sifat air dibagi atas 3 macam yaitu:

2.3.1 Air dapat mengeras bila didinginkan, dan dapat mencair bila dipanaskan.

2.3.2 Air selalu mengalir pada tempat-tempat yang lebih rendah.

2.3.3 Air selalu mengikuti tempatnya atau wadahnya.

Berdasarkan dua ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa sifat-sifat air selalu mengalir pada tempat yang lebih rendah, mengikuti wadahnya, dan dapat membeku atau mencair kembali setelah melalui proses.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D/*Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengertian penelitian pengembangan menurut *Borg and Gall* "*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products.*" Pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa "penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek. Itu adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan." Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan mengandung empat pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. Kedua, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan. Keempat, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Prototipe Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa pompa air tanpa listrik sebagai alat peraga pada materi usaha dan energi untuk siswa kelas VIII SMPN 6 Kota Bengkulu. Alat peraga pompa air tanpa listrik ini dikembangkan menggunakan Drigen. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan yang terdiri dari 4D, yaitu tahap Tahap pendefinisian (*define*), Tahap Perancangan (*design*), Tahap

Pengembangan (*develop*), Tahap Diseminasi (*diseminate*). Pada penelitian ini hanya sampai tahap Tahap Diseminasi (*diseminate*). Berikut penjelasan tahapan pengembangan alat peraga Pompa Air tanpa Listrik.

4.1.1 Pendefinisian (*define*)

Tahap analisis bertujuan untuk menganalisis dan mengumpulkan informasi pada tahap awal pengembangan untuk membuat alat peraga pompa air tanpa listrik.

Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan pokok masalah waktu proses pembelajaran, untuk mengetahui bahan ajar yang sudah ada perlu dikembangkan. Analisis dilakukan dengan tahapan pra penelitian melalui wawancara dengan pendidik SMPN 6 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik diketahui bahwa kegiatan pembelajaran pendidik terkendala dengan contoh alat peraga pompa air tanpa listrik yang sulit untuk diajarkan secara langsung.

Pada tahap ini, diperoleh informasi bahwa contoh alat peraga ini belum ada untuk sebagai bahan ajar. Sedangkan analisis awal pendidik pada penelitian ini adalah adanya pengembangan alat peraga yang baru diciptakan dibutuhkan oleh pihak sekolah sebagai media dalam kegiatan pembelajaran serta membantu peserta didik dalam menambah ilmu pengetahuan.

4.1.2 Tahap Perancangan (*design*)

Setelah analisis pada tahapan *define*, selanjutnya peneliti melakukan tahap *design*. Pada tahap ini peneliti merancang alat peraga yang memuat materi usaha dan energi. Alat peraga Pompa air tanpa listrik berbentuk Derigen. Alat peraga Pompa air tanpa listrik ini terbuat dari bahan plastik agar awet dan tidak mudah rusak jika digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Rangkaian pompa air tanpa listrik terdiri:

1. Jeriken Untuk Menekan air yang berada dibawah menuju keatas



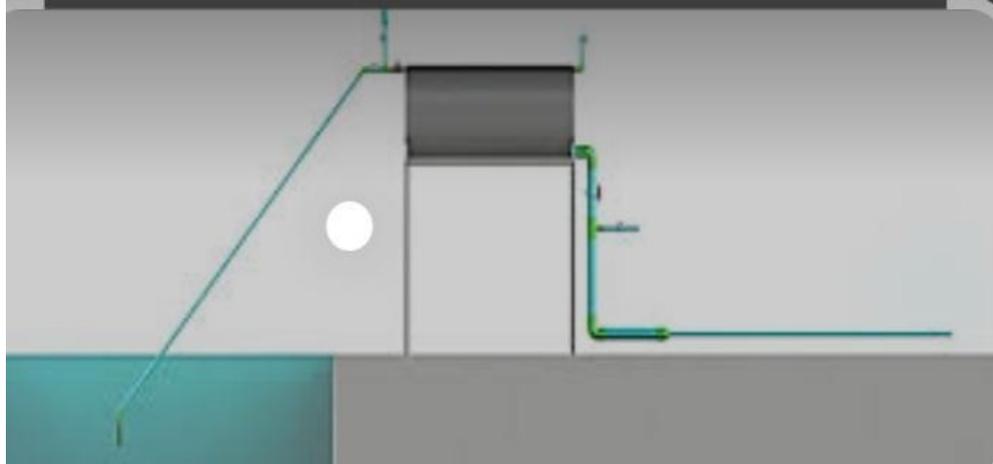
Gambar 1
Jeriken

2. Selang input menaikkan air sedangkan selang output mengeluarkan air



Gambar 2
Selang

4.1.2.1 Hasil Desain



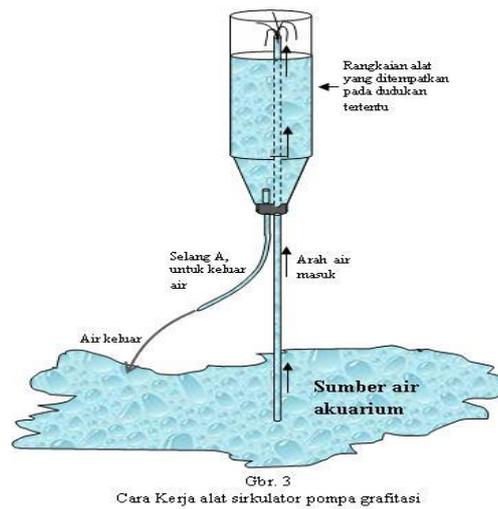
Gambar 2
Pompa air tanpa listrik

4.1.3 Tahap Pengembangan (*develop*)

Pada tahap ini peneliti menentukan Cara kerja pompa tanpa listrik ini cukup sederhana, namun jika dikembangkan lebih lanjut bisa bermanfaat bagi masyarakat luas. banyak manfaat yang akan di dapat. Selain tidak menggunakan energi listrik, pompa ini juga bisa tetap aktif tanpa menggunakan mesin diesel sehingga tidak menimbulkan polusi.

Langkah-langkah pembuatan pompa air tanpa listrik adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan Dirigen. Dirigen ini berfungsi untuk membantu menekan air yang berada di bawah menuju ke atas. Usahakan jangan sampai terdapat lubang walaupun sebesar lubang jarum.
2. Siapkan selang Input dengan panjang 100 cm dan Output 300 cm. Selang Input berfungsi untuk menaikan air dari bawah ke atas dan Output berfungsi mengeluarkan air menuju wadah penampungan.
3. Setelah semuanya dirakit, letakkan alat tersebut di atas ember berisi air yang akan dipompa dengan Tinggi 100 cm. Selang yang terpasang di Dirigen.



Gambar 3
Produk Awal sebelum Validasi

Berikut adalah gambar alat peraga Pompa air tanpa listrik sudah jadi.



Gambar 4
Pompa Air tanpa Listrik

4.1.4 Tahap Diseminasi (*diseminate*)

Setelah pengembangan pada tahap *development*, selanjutnya peneliti melakukan tahap *diseminate*. Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian ahli materi dan ahli alat peraga dan tahap selanjutnya melakukan uji efektivitas untuk mengetahui keefektifan Pompa air tanpa listrik sebagai alat peraga. Proses implementasi dilakukan kepada siswa dengan mengisi jawaban dari soal yang berdasarkan dijelaskan saat proses mengajar.

4.2 Hasil Uji Lapangan

Tabel 1
Hasil Uji Lapangan

Indikator	Jumlah	Rata – Rata	Keterangan
Validasi Materi	1	86%	Sangat baik, Tanpa Revisi

Validasi Media	1	94%	Sangat Baik, Tanpa Revisi
Respon Guru	1	90%	Sangat Baik, Tanpa Revisi
Respon Siswa	20	90,3%	Sangat Baik, Tanpa Revisi

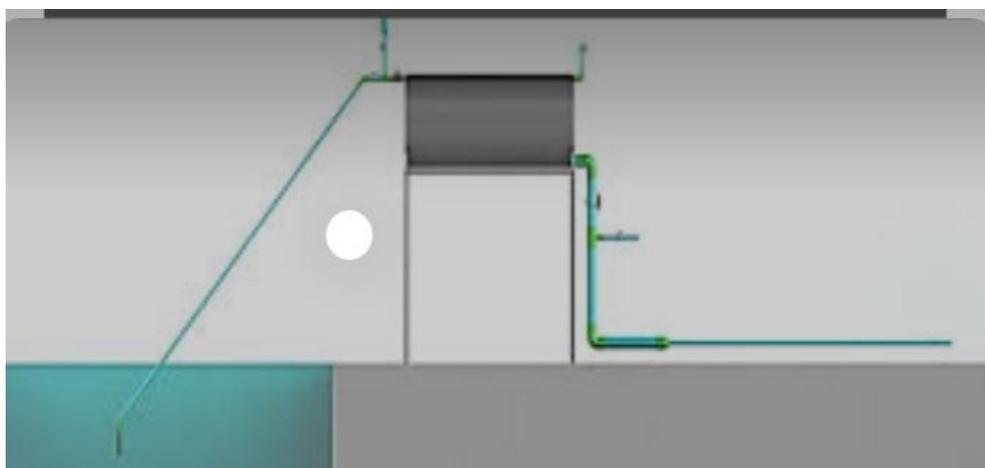
4.3 Prototipe Hasil Pengembangan

4.3.1 Pembuatan Produk

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian perkembangan (*Reserch and Development*) dimana peneliti membuat suatu alat peraga untuk selanjutnya alat peraga tersebut diteliti untuk mengetahui apakah alat peraga yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Metode penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* dengan model **4D**. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan yang terdiri dari 4 langkah. yaitu tahap Tahap pendefinisian (*define*), Tahap Perancangan (*design*), Tahap Pengembangan (*develop*), Tahap Diseminasi (*diseminate*). Pada penelitian ini hanya sampai tahap Tahap Diseminasi (*diseminate*). Pengembangan dengan membuat alat peraga pompa air tanpa listrik ini selanjutnya divalidasi oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media yang harus peneliti lakukan membuat alat peraga yaitu dengan menyusun kerangka produk, dan petunjuk penggunaan produk.

Berikut tampilan awal dari alat pompa air tanpa listrik yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar



Gambar 5
Pompa Air Tanpa Listrik

Cara menggunakan alat peraga pompa air tanpa listrik. Hasil Pompa air tanpa listrik hanya dibutuhkan dua langkah pengerjaan:

1. Menyiapkan Dirigen. Dirigen ini berfungsi untuk membantu menekan air yang berada di bawah menuju ke atas. Usahakan jangan sampai terdapat lubang walaupun sebesar lubang jarum.
2. Siapkan selang Input dengan panjang 100 cm dan Output 300 cm . Selang Input berfungsi untuk menaikkan air dari bawah ke atas dan Output berfungsi mengeluarkan air menuju wadah penampungan.
3. Setelah semuanya dirakit, letakkan alat tersebut di atas ember berisi air yang akan dipompa dengan Tinggi 100 cm. Selang yang terpasang di Dirigen.

4.3.2 Penilaian Produk

4.3.2.1 Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi di dapat persentase produk akhir 86% dengan kriteria “sangat baik” dan memberikan saran untuk memperhatikan secara detail materi yang digunakan dan memperhatikan juga materi secara mendalam khusus untuk materi kinematik nya.

4.3.2.2 Hasil Penelitian Ahli Media

Pada tahap ini ahli media menilai bentuk media,kualitas media dan fungsi media. Hasil dari validasi oleh ahli media yaitu dengan persentase produk akhir 94% dengan kriteria “sangat baik” dengan saran yang baik dikarenakan tanpa revisi dan dapat digunakan.

4.3.3 Pembahasan Hasil Uji Coba Produk

4.3.3.1 Uji Kelayakan

Uji coba produk dilakukan secara terbatas pada 20 siswa kelas VIII SMPN 6 Kota Bengkulu. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk pompa air tanpa listrik. Dari hari kuesioner siswa di dapat bahwa alat pompa air tanpa listrik ini sangat layak sebagai media pembelajaran IPA, dengan hasil perhitungan persentase skor ideal yang menyatakan bahwa respon guru dan siswa terhadap alat peraga pompa air tanpa listrik. Untuk siswa SMPN 6 Kota Bengkulu pada materi usaha dan energi, dengan persentase guru 90% dan persentase siswa 90,5% tergolong dalam kategori “sangat layak”.

4.3.3.2 Uji Kepraktisan

Kepraktisan alat peraga dilihat dari respon guru dan respon siswa terhadap alat peraga yang diuji cobakan dalam uji lapangan terbatas kepada guru 1 dan 20 siswa kelas VIII. Respon siswa terhadap kepraktisan alat pompa air tanpa listrik ini diketahui berkategori “sangat praktis” dengan persentase dari keseluruhan respon siswa sebesar 90,5%.

Dalam pelaksanaan penelitian yang peneliti lakukan berikut cara penggunaan dari alat peraga pompa air tanpa listrik.

1. Menyiapkan Jeriken. Jeriken ini berfungsi untuk membantu menekan air yang berada di bawah menuju ke atas. Usahakan jangan sampai terdapat lubang walaupun sebesar lubang jarum.
2. Siapkan selang Input dengan panjang 100 cm dan Output 300 cm. Selang Input berfungsi untuk menaikkan air dari bawah ke atas dan Output berfungsi mengeluarkan air menuju wadah penampungan.
3. Setelah semuanya dirakit, letakkan alat tersebut di atas ember berisi air yang akan dipompa dengan Tinggi 100 cm. Selang yang terpasang di jeriken.

Fungsi dari alat peraga ialah memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat, hingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang.

Berdasarkan dari hasil kuesioner di dapat dinyatakan bahwa alat peraga pompa air tanpa listrik yang dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar.

4.3.3.3 Uji Keefektifan

Uji coba produk dilakukan secara terbatas pada 20 siswa kelas VIII. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari produk pompa air tanpa listrik. Dari hari kuesioner siswa di dapat bahwa alat peraga pompa air tanpa listrik ini sangat efektif sebagai media pembelajaran IPA, dengan hasil perhitungan persentase skor ideal yang menyatakan bahwa siswa terhadap alat peraga pompa air tanpa listrik untuk siswa SMPN 6 Kota Bengkulu tergolong dalam kategori “sangat efektif”, dengan siswa 90,5% tergolong dalam kategori “sangat efektif”.

Keefektifan alat peraga dilihat dari respon siswa terhadap alat peraga yang diuji cobakan dalam uji lapangan terbatas 20 siswa kelas VIII. Respon siswa terhadap keefektifan alat pompa air tanpa listrik ini diketahui berkategori “sangat efektif” dengan persentase dari keseluruhan jawaban siswa sebesar 90,5%. Dalam pelaksanaan penelitian yang peneliti lakukan berikut cara penggunaan dari alat peraga pompa air tanpa listrik.

1. Cek dan pastikan lembar soal dan kunci jawaban sesuai.
2. Nama dan kelas di perhatikan.

Soelarko berpendapat fungsi dari alat peraga ialah memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat, hingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang Berdasarkan dari hasil kuesioner di dapat dinyatakan bahwa alat peraga pompa air tanpa listrik yang dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Kendala pada pembuatan alat peraga Pompa air tanpa listrik ini ada beberapa hal yaitu pada bagian input dikarenakan harus bisa mencoba beberapa kali.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan Miniatur Pompa Air Tanpa Listrik Sebagai Alat Peraga Pada Materi Usaha dan Energi Untuk Siswa SMPN 6 Kota Bengkulu yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses penelitian dan pengembangan alat peraga pembelajaran yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa alat peraga Pompa air tanpa listrik yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA materi usaha dan energi. Kelebihan pada pengembangan ini untuk menambah pengalaman langsung bagi siswa tentang usaha dan energi, yaitu energi potensial.
2. Pengembangan alat peraga Pompa air tanpa listrik ini mengacu pada model pengembangan 4D yang telah dimodifikasi menjadi 4 langkah penelitian pengembangan, yakni: (1) Analisis yaitu pengumpulan data pendukung, (2) Desain produk sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, (3) Pengembangan membuat

pompa air tanpa listrik dan uji coba alat peraga, (4) Implementasi atau penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa.

3. Hasil validasi dilakukan oleh 2 validator ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian oleh ahli materi mencapai kriteria sangat baik dengan persentase produk akhir 86%. Hasil validasi oleh ahli media memiliki persentase produk akhir 94% dengan kriteria sangat baik.

Respon guru dan siswa terhadap produk alat peraga Pompa air tanpa listrik yang dilakukan pada 1 orang guru dan duapuluh siswa termasuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat baik dan dapat digunakan untuk proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa alat peraga Pompa air tanpa listrik yang dikembangkan sangat praktis karena menggunakan alat peraga yang lebih mudah dan dipahami dalam metode pelajaran usaha dan energi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A. M., Setyadi, A. R., & Leonardho, R. (2020). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Manazhim*, 2(1), 97-104.
- Ahmad, A., & Sehabuddin, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Kubus Dan Balok). *Jurnal Varian*, 1(2), 82-91.
- Dharmawan, A., Simanungkalit, Y. Y., & Megawati, N. Y. (2014). Pemodelan Sistem Kendali PID pada Quadcopter dengan Metode Euler Lagrange. *IJEIS (Indonesian Journal of Electronics and Instrumentation Systems)*, 4(1), 13-24.
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan modul pembelajaran IPA digital berbasis flipbook untuk pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284-291.
- Hakim, A. R., Asmaidah, S., Siregar, D. A., & Nasution, F. H. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Physedu (Physics Education)*, 5(2), 1-6.
- Hasbi, M. A. (2015). Pengembangan Alat Peraga Listrik Dinamis (APLD) Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1).
- Ifanisari, R. F., Andrizal, A., & Mailani, I. (2023). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Xi Mipa 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sman 1 Benai. *Jom Ftk Uniks (Jurnal Online Mahasiswa Ftk Uniks)*, 3(2), 233-248.
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Rahma, S. (2018). Potensi Kearifan Lokal Geopark Merangin Sebagai Sumber Belajar Sains Di SMP. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(01), 1-16.
- Lendeon, G. R., & Poluakan, C. (2022). Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan literasi sains siswa. *SCIENING: Science Learning Journal*, 3(1), 14-21.
- Masykur, M., & Solekhah, S. (2021). Tafsir Quran Surah Al-'Alaq Ayat 1 Sampai 5 (Perspektif Ilmu Pendidikan). *Wasathiyah: Jurnal Studi Keislaman*, 2(2), 72-87.
- Miyanto, D. (2021). Analisis Terhadap Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 Tentang Nilai-Nilai Pendidikan Islam. *Al Iman: Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 5(1), 83-103.
- Mursyid, S., Ramadhan, T., & Rivaldi, F. (2019, November). Pengembangan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran Materi Energi Listrik Di Smpn 1 Jongkong. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii* (Vol. 1, No. 1, Pp. 175-183).
- Masyruhan, M., Pratiwi, U., & Al Hakim, Y. (2020). Perancangan Alat Peraga Hukum Hooke Berbasis Mikrokontroler Arduino Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(2), 134-145.
- Nurhayati, T. (2016). Hubungan kepemimpinan transformasional dan motivasi kerja. *Eduksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 1(2).
- Nafisah, D., Sulhadi, S., & Yulianti, D. (2018). Pembelajaran fisika berbantuan alat peraga proyektor smartphone untuk meningkatkan pemahaman konsep optik pada siswa SMP. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 7(1), 74-80.
- Nasution, M. D., Oktaviani, W., Utara, S., & Utara, S. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP Pab 9 Klambir V TP 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 1(1), 46-54.
- Pasla, S., Mandey, J., & Tulus, F. (2015). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Motivasi Kerja Pegawai Negeri Sipil di Dinas Energi Sumber Daya Mineral Sulawesi Utara. *Jurnal Administrasi Publik*, 2(30).
- Religia, R., & Achmadi, H. R. (2017). Pengembangan KIT Sederhana Stirling Engine pada materi termodinamika sebagai media pembelajaran fisika SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 6(3), 113-119.
- Rohman, Z. F., & Sugiyono, H. (2020, November). Tinjauan Yuridis Pemberian Hak Kepemilikan Atas Tanah Negara Kepada Perorangan Atau Badan Hukum. In *National Conference on Law Studies (NCOLS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 581-598).
- Rosa, F. O. (2015). Pengembangan modul pembelajaran IPA SMP pada materi tekanan berbasis keterampilan proses sains. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1).
- Sari, S., Fajriah, N., Saputra, N., Maulana, W., Saputro, A., & Hendradi, A. (2021). Penerapan Saluran Air Tanpa Listrik dengan Pembangunan Bendungan untuk Mendapatkan Air Bersih. *International Journal of Community Service Learning*, 5(3), 242-249.
- Syahrudin, M. H. (2014). Persamaan Aliran Air Dalam Media Berpori Sebagai Aliran Airtanah (Groundwater). *Simposium Fisika Nasional 2014 (SFN XXVII)*, 27.

Pengembangan Modul Project IPAS berbasis Lingkungan dalam Kurikulum Merdeka pada Fase E

Ernawati¹, Iis Marsithah², Misbahul Jannah³

^{1,2}Universitas Almuslim, Bireuen, Indonesia

³Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

¹erna28379@gmail.com

²iis.umuslim@gmail.com

³misbahulj@ar-raniry.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan, validitas, dan Praktikalitas modul Project IPAS berbasis lingkungan dalam Kurikulum Merdeka pada Fase E. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu (1) define; (2) design; (3) development; dan (4) disseminate. Untuk menguji kevalidan modul dilakukan oleh penilaian ahli materi tentang keseluruhan isi modul, ahli dalam tata bahasa yang akan menilai bahasa yang digunakan dalam modul, validasi desain yang akan dinilai oleh validasi ahli dalam teknologi pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba pengguna /guru, uji coba kelompok kecil (12 peserta didik), dan kelompok besar (25 peserta didik). Penelitian ini telah mencapai standar kelayakan berdasarkan hasil kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan produk modul proyek IPAS berbasis lingkungan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi secara keseluruhan dari aspek yang dinilai mendapatkan persentase (92,08%), validasi oleh ahli bahasa 86,66%, dan validasi oleh ahli media 87,30% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan produk berdasarkan hasil uji coba pengguna/guru memperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 88,48%, berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 91,83%, berdasarkan hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 92,30% dengan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Modul Project IPAS, 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:

Iis marsithah

Universitas Almuslim

Jl. Medan - Banda Aceh, Matangglumpangdua, Kec. Peusangan, Kabupaten Bireuen, Aceh

iis.umuslim@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dalam Sistem Pendidikan Nasional dalam UU No.20 Tahun 2003, dijabarkan bahwasanya “Pendidikan ialah sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan bakat dan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa dan negara yang bermartabat.” Berdasarkan hal tersebut, jika kita amati dalam sistem pendidikan di Indonesia hingga saat ini telah banyak mengalami perubahan. Mulai dari perubahan kurikulum, pengembangan sistem proses belajar mengajar, pemanfaatan sarana prasarana bagi sistem pendidikan bahkan peningkatan mutu guru sebagai seorang pendidik.

Berdasarkan perubahan-perubahan tersebut dan sistem kemajuan pendidikan yang ada tentunya tidak terlepas dari peran sistem pendidikan di Indonesia. Maka adanya pembaruan yakni kurikulum merdeka merupakan sebuah gagasan yang memberikan kelonggaran kepada guru dan juga siswa untuk menentukan sendiri sistem pembelajaran yang akan diterapkan. Dalam perjalanan sistem pembelajaran selama ini, dirasa proses belajar mengajarnya sangat kaku, dimana dalam penerapannya sebagian besar murid mendengarkan dan guru yang menjelaskan. Maka sistem seperti ini kebanyakan akan berkuat kepada pengetahuan namun minim keterampilan. Sedangkan lingkup dalam pendidikan teramat luas yakni juga mencakup sikap.

Berdasarkan Surat Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, (2022) “Beberapa Sekolah Kejuruan di kabupaten Bireuen sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka, walaupun masih dalam status mandiri berubah. Akan tetapi tidak untuk seluruh jenjang, hal ini dikarenakan kelas XI dan XII masih melanjutkan kurikulum yang sebelumnya yakni kurikulum 2013.” Dalam penerapan kurikulum merdeka di beberapa sekolah Kejuruan di kabupaten Bireuen terdapat beberapa perubahan terutama pada sistem pembelajarannya, dimana kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk memilih berbagai perangkat ajar yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik (pembelajaran terdiferensiasi). Namun kebijakan ini juga memiliki kelemahan dimana tidak semua guru paham akan pembelajaran diferensiasi dikarenakan perubahan kurikulum yang masih baru.

Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diaplikasikan dengan tujuan untuk menggapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ajar mempunyai peran utama untuk menopang guru dalam merancang pembelajaran. Pada penyusunan perangkat pembelajaran yang berperan penting adalah guru, guru diasah kemampuan berpikir untuk dapat berinovasi dalam modul ajar. Oleh karena itu membuat modul ajar merupakan kompetensi pedagogik guru yang perlu dikembangkan, sehingga teknik mengajar guru di dalam kelas lebih efektif, efisien, dan tidak keluar pembahasan dari indikator pencapaian. Tujuan pembuatan modul adalah untuk memudahkan dan memperjelas proses pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menilai hasil pembelajaran peserta.

Modul berfungsi sebagai bahan pembelajaran yang telah ditulis dengan tujuan pembelajaran tertentu sehingga peserta didik dapat belajar mandiri tanpa memerlukan bimbingan dari pendidik. Pemilihan bahan ajar modul yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran diperlukan bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dan mempunyai penyajian yang menarik, salah satunya adalah modul berbasis lingkungan.

Konsep belajar berbasis lingkungan membantu pendidik mengaitkan materi yang diajarkan dengan hal-hal yang sering dilihat siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis lingkungan akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan dapat mendorong pengetahuan peserta didik. Ini berarti bahwa materi pembelajaran tidak hanya mencakup konsep teoretis tetapi juga bagaimana menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis lingkungan akan lebih efektif jika peserta didik menerapkannya secara langsung.

Berdasarkan hasil diskusi penulis dengan sejumlah guru Sekolah Kejuruan di kabupaten Bireun diperoleh informasi bahwa sosialisasi terkait pradijima baru pembelajaran dan pengenalan Kurikulum Merdeka belum optimal didapatkan, sehingga pemahaman terkait kurikulum ini sangat minim dan implikasinya adalah ketidakpahaman guru dalam merancang proses pembelajaran pradijima baru khususnya penyusunan modul ajar. Kondisi ini semakin menjadi permasalahan mengingat Tahun Pelajaran 2023/2024 penerapan kurikulum merdeka akan diberlakukan dikelas X dan kelas XI.

Dalam Kurikulum Merdeka, ada beberapa penyesuaian dan perubahan di masing-masing jenjang pendidikan. Pada jenjang SMK misalnya, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Selain itu, pada Kurikulum Merdeka, terdapat Pembelajaran Berbasis Proyek untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila yang dilakukan minimal 2 kali dalam satu tahun ajaran. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Hal ini membuat transformasi yang cukup besar dalam pradijima pembelajaran di sekolah yang berfokus pada siswa.

Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. "Pengajaran sains haruslah menitikberatkan pada pemberian pengetahuan langsung kepada anak-anak untuk membantu mereka membangun keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengeksplorasi dan memahami lingkungan secara ilmiah. Hal ini karena IPA sangat penting untuk menjawab banyak tuntutan manusia dalam kehidupan sehari-hari" (Handayani et al., 2019). Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Namun hal tersebut membuat batas antara mata pembelajaran IPA dan IPS hilang sehingga siswa dimana dulu mengenal IPA sebagai pelajaran yang membahas tentang alam dan IPS membahas mengenai manusia dan interaksi sosial. Sehingga hal tersebut membuat siswa kaget dengan perubahan yang terjadi terhadap hal baru. Lalu adanya mindset guru yang sudah nyaman dengan kurikulum lama.

Di beberapa sekolah kejuruan di kabupaten Bireuen, metode belajar yang paling umum adalah ceramah. Guru hanya menggunakan satu buku paket, sedangkan siswa tidak memilikinya, dan siswa harus mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Siswa hanya menerima buku paket saat pelajaran berlangsung, dan saat guru bertanya, mereka lebih diam. Akibatnya, siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang disebutkan di atas menghasilkan hasil belajar siswa yang kurang dari yang diharapkan karena konsentrasi siswa terbagi dalam proses pembelajaran. Karena mereka tidak memahami materi yang diajarkan, siswa harus mencatat sambil mendengarkan penjelasan guru. Jika siswa mencatat sebelum guru menjelaskan, waktu akan terlalu lama. Oleh karena itu, waktu yang digunakan tidak efisien.

Maka dari itu, modul ajar harus digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Modul ajar harus dirancang semenarik mungkin dan dilengkapi dengan

LKPD yang sesuai dengan materi, sehingga hasil belajar siswa yang masih rendah dapat ditingkatkan. Hasil belajar yang rendah ini ditunjukkan oleh nilai ulangan yang masih rendah dan kurang memuaskan, serta hasil belajar yang dicapai belum optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Misbahul Jannah (2021), dengan judul “Pengembangan Modul IPA Berbasis *Islamic Science Technology Engineering And Mathematics* Pada Materi Hukum Newton.” Penelitian ini bertujuan (1) Mendesain modul IPA berbasis I-STEM pada materi Hukum Newton (2) Menilai modul IPA berbasis I-STEM pada materi Hukum Newton. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Development Research* (DDR) dengan menggunakan model desain instruksional Dick and Carey. Adapun instrumen penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara dan angket yang dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil Penelitian menunjukkan (1) Desain modul IPA berbasis I-STEM pada materi Hukum Newton mengikut tiga langkah dari model desain instruksional Dick and Carey yaitu analisis kebutuhan, pengembangan modul dan penilaian modul. (2) Hasil penilaian pakar, dosen senior dan dosen IPA menunjukkan bahwa modul IPA berbasis I-STEM pada materi hukum Newton layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA di perguruan tinggi.

Adapun kesamaan penelitian yang di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama sama mengembangkan modul IPA. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian diatas yaitu menggunakan pendekatan *Design Development Research* (DDR) dengan model desain instruksional Dick and Carey, sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D Thiagarajan yang terdiri atas 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Peneliti belum menemukan penelitian berkaitan pengembangan modul Project IPAS berbasis Lingkungan dalam kurikulum merdeka. Maka, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Modul Project IPAS Berbasis Lingkungan Dalam Kurikulum Merdeka Pada Fase E**”.

2. PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Modul

Pembelajaran dengan modul dalam kurikulum merdeka sangat relevan karena pergeseran paradigma pembelajaran dari guru terpusat ke siswa. Dalam buku Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar (2014) yang diterbitkan oleh Diknas:

“Modul diartikan sebagai sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Sementara, dalam pandangan lainnya, modul dimaknai sebagai seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis, sehingga penggunaanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru. Dengan demikian, sebuah modul harus dapat dijadikan bahan ajar sebagai pengganti fungsi pendidik. Jika pendidik mempunyai fungsi menjelaskan sesuatu, maka modul harus mampu menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga ditemukan pengertian yang hampir serupa bahwa modul adalah kegiatan program belajar mengajar yang dapat dipelajari oleh peserta didik dengan bantuan yang minimal dari guru atau dosen pembimbing, meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pelajaran, alat yang dibutuhkan dan alat untuk menilai, serta pengukuran keberhasilan peserta didik dalam penyelesaian pelajaran.

Badan Pengembangan Pendidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2014:23) juga menyebutkan bahwa:

Surahman (2015:2) mengatakan bahwa:

Modul adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perseorangan (*self instructional*); setelah peserta menyelesaikan satu satuan dalam modul, selanjutnya peserta dapat melangkah maju dan mempelajari satuan modul berikutnya. Sedangkan modul pembelajaran, sebagaimana yang dikembangkan di Indonesia, merupakan suatu paket bahan pembelajaran (*learning materials*) yang memuat deskripsi tentang tujuan pembelajaran, lembaran petunjuk pengajar atau instruktur yang menjelaskan cara mengajar yang efisien, bahan bacaan bagi peserta, dan alat-alat evaluasi pembelajaran.

Menurut beberapa perspektif di atas, modul pada dasarnya adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan materi yang mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka. Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa bantuan atau bimbingan dari guru.

2.2 Tujuan Penyusunan Modul

Purwanto, dkk (2017:10) mengungkapkan bahwa: Secara umum, tujuan disusun atau ditulisnya modul ialah agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dalam diklat atau kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Bagi pendidik, modul juga menjadi acuan dalam menyajikan dan memberikan materi selama diklat atau kegiatan pembelajaran berlangsung. Modul mempunyai banyak arti berkenaan dengan kegiatan

belajar mandiri, orang dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara mandiri. Karena konsep belajarnya berciri demikian, maka kegiatan belajar itu sendiri juga tidak terbatas pada masalah tempat, dan bahkan orang yang beiam di tempat yang jauh dari pusat penyelenggara pun dapat mengikuti pola belajar seperti ini. Terkait dengan hal tersebut, penulisan modul memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal;
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta didik maupun pendidik;
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar, mengemabngkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan peserta didik atau pebelajar belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
4. Memungkinkan peserta didik atau pebelajar dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Dengan mempertimbangkan tujuan-tujuan tersebut, modul sebagai sumber pembelajaran akan sama efektifnya dengan pembelajaran tatap muka. Hal ini bergantung pada cara modul ditulis. Penulis modul yang baik menulis seolah-olah mengajarkan suatu topik kepada peserta didik melalui tulisan. Modul yang ditulis merangkum semua materi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh penulis. Penggunaan modul dapat diklasifikasikan sebagai kegiatan pembelajaran tertulis.

2.3 Karakteristik Modul

Setiap jenis bahan ajar memiliki beberapa fitur yang membedakannya dari jenis bahan ajar lainnya. Karakteristik-karakteristik ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, bahwa mereka dirancang untuk digunakan oleh siswa secara mandiri; mereka adalah program pembelajaran yang sistematis dan utuh; mereka menyajikan materi secara komunikatif (dua arah); dan mereka dirancang untuk berfungsi sebagai pengganti peran pengawas

Vembriarto (2015: 36) menyatakan bahwa: “Terdapat lima karakteristik dalam dari bahan ajar. *Pertama*, modul merupakan unit (paket) pengajaran terkecil dan lengkap. *Kedua*, modul memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis. *Ketiga*, modul memuat tujuan belajar (pengajaran) yang dirumuskan secara eksplisit dan spesifik. *Keempat*, modul memungkinkan siswa belajar sendiri (*independent*), karena modul memuat bahan yang bersifat self-instructional. *Kelima*, modul adalah realisasi pengakuan perbedaan individual, yakni salah satu perwujudan pengajaran individual.”

2.4 Unsur-Unsur Modul

Untuk membuat modul yang baik, hal pertama yang harus kita lakukan adalah memahami komponennya. Sebagaimana disebutkan pada bab sebelumnya, modul harus minimal terdiri dari tujuh komponen: judul, petunjuk belajar (dari pendidik atau peserta didik), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja (LK), dan evaluasi. Kita dapat membuat modul dari ketujuh komponen itu.

2.5 Prinsip Pengembangan Modul

Modul, sejenis bahan ajar, dapat digunakan dengan cara yang sama seperti pengajar atau pelatih dalam pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, penulisan modul harus didasarkan pada prinsip-prinsip belajar dan bagaimaa pengajar atau pelatih mengajar dan bagaimaa peserta didik menerima materi. Prinsip dasar penulisan modul, berdasarkan prinsip belajar, dijelaskan di bawah ini.

Belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh rangsangan atau stimulus dari lingkungan. Dengan demikian, penulisan modul dimulai dengan mengikuti prinsip-prinsip berikut:

- 1) Peserta belajar harus diberikan secara jelas hasil belajar yang menjadi tujuan pembelajaran sehingga mereka dapat mennyiapkan harapan dan menimbang untuk diri mereka sendiri apakah mereka telah mencapai atau belum tujuan saat menggunakan modul.
- 2) Peserta belajar harus diuji untuk menentukan apakah mereka telah mencapai tujuan belajar atau tidak. Untuk alasan ini, ujian harus dimasukkan ke dalam proses pembelajaran saat menulis modul supaya mereka dapat menilai apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan umpan balik yang tepat;
- 3) Materi pelajaran harus diurutkan dari yang mudah ke yang sulit, dari yang umum ke yang baru

Belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh rangsangan atau stimulus dari lingkungan. Dengan demikian, penulisan modul dimulai dengan mengikuti prinsip-prinsip berikut.

- 1) Peserta belajar harus diberikan secara jelas hasil belajar yang menjadi tujuan pembelajaran sehingga mereka dapat mennyiapkan harapan dan menimbang untuk diri mereka sendiri apakah mereka telah mencapai atau belum tujuan saat menggunakan modul.
- 2) Peserta belajar harus diuji untuk menentukan apakah mereka telah mencapai tujuan belajar atau tidak. Untuk alasan ini, ujian harus dimasukkan ke dalam proses pembelajaran saat menulis modul supaya mereka dapat menilai apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan umpan balik yang tepat;

- 3) Materi pelajaran harus diurutkan dari yang mudah ke yang sulit, dari yang umum ke yang baru.
- 4) Peserta didik harus menerima umpan balik untuk memantau proses belajar dan mendapatkan perbaikan. Misalnya, dengan menilai hasil tes yang dilakukan secara mandiri.

Belajar adalah menggunakan ingatan, dorongan, dan berpikir. Banyak hal yang dapat dipelajari bergantung pada kemampuan pemrosesan, kedalaman pemrosesan, dan jumlah usaha yang dilakukan oleh siswa saat menerima dan mengolah data. Dengan demikian, prinsip belajar sangat penting untuk penulisan modul.

- 1) Buat strategi untuk menarik perhatian siswa. Untuk bagian lain dari modul, informasi penting diberikan melalui ilustrasi yang menarik, seperti warna, ukuran teks, atau jenis teks yang menarik.
- 2) Tujuan pembelajaran modul harus dikomunikasikan dengan jelas dan tegas kepada siswa. Selain itu, tegaskan betapa pentingnya tujuan tersebut untuk meningkatkan motivasi;
- 3) Integrasikan pengetahuan yang telah dipelajari siswa dengan bahan ajar baru. Ini dapat dicapai dengan mengaktifkan struktur kognitif dengan advance organizer dan struktur kognitif yang relevan dengan pertanyaan;
- 4) Informasi harus dipenggal-penggal untuk memudahkan pemrosesan dalam ingatan pengguna modul. Berikan 5 hingga 9 butir informasi dalam satu kegiatan belajar, yang memiliki banyak butir dan disajikan dalam bentuk peta informasi;
- 5) Dorong siswa untuk menggunakan peta informasi selama kegiatan pembelajaran atau sebagai kegiatan merangkum setelah pembelajaran untuk membantu mereka memproses informasi dengan lebih baik.
- 6) Peserta didik harus mempersiapkan latihan yang melibatkan penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi agar mereka dapat memproses informasi secara menyeluruh. Kegiatan ini akan mentransfer informasi secara efektif ke dalam memori jangka panjang;
- 7) Penyajian modul harus memberikan dorongan untuk belajar. Modul dirancang untuk menarik perhatian pengguna. Modul harus memberikan informasi tentang manfaat pelajaran bagi mereka yang mempelajarinya. Ini dapat dicapai dengan menggambarkan bagaimana materi pelajaran ini dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata. Untuk memastikan keberhasilan, materi diurutkan dari yang mudah ke yang sulit, dari yang diketahui ke yang tidak diketahui, dan dari yang konkrit ke abstrak. Modul juga harus memberikan umpan balik terhadap hasil belajar. Peserta didik belajar menjadi penasaran dengan kinerja belajar mereka.

2.6 Langkah-langkah Penyusunan Modul

Ada empat langkah yang harus dilakukan saat menyusun modul: analisis capaian pembelajaran, menentukan judul modul, memberikan kode modul, dan menuliskannya.

1. Analisis Capaian Pembelajaran

Kompetensi yang ditargetkan ditetapkan oleh pemerintah sebagai Capaian Pembelajaran (CP). Namun, CP tidak cukup konkret untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran sehari-hari. CP harus diuraikan menjadi tujuan pembelajaran yang lebih praktis dan konkret, yang dilakukan oleh siswa satu per satu hingga mereka mencapai akhir fase. Gambar 2.1 menunjukkan pendekatan yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran.



Gambar 1
Proses Perancangan Kegiatan Pembelajaran

(Sumber: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen), Dok. Ernawati (2023)

2. Penentuan Judul Modul

Setelah analisis capaian pembelajaran selesai, langkah berikutnya adalah menentukan judul modul. Untuk menentukan judul modul, kita harus mempertimbangkan hasil belajar atau elemen yang ada dalam kurikulum. Jika aspek dapat dipilih, itu dianggap sebagai judul modul. Contohnya, jika aspek diuraikan ke dalam materi pokok dan mencapai jumlah maksimal 4 Materi pokok, maka aspek tersebut dapat dianggap sebagai satu judul modul. Namun, jika jumlah materi pokok lebih dari 4 materi pokok, maka perlu mempertimbangkan kembali apakah akan dibagi menjadi dua judul modul atau tidak.

3. Memberikan kode modul

Untuk membuat proses manajemen modul lebih mudah, kode modul sangat penting selama tahap penyusunan modul. Secara umum, kode modul terdiri dari angka-angka yang memiliki makna. Sebagai contoh, digit pertama angka satu menunjukkan IPA, digit kedua angka dua menunjukkan IPS, dan seterusnya. Selanjutnya, digit kedua menunjukkan kelompok utama penelitian, atau aktivitas, dalam jurusan yang bersangkutan. Misalnya, digit pertama jurusan IPS menunjukkan ekonomi, digit kedua menunjukkan sejarah, dan seterusnya.

4. Menulis modul

Berikut ini adalah lima hal penting yang harus diperhatikan selama proses penulisan modul:

1) Perumusan Capaian Pembelajaran yang Harus dikuasai:

Pedoman khusus kurikulum merdeka menentukan spesifikasi kualitas yang harus dimiliki siswa setelah menyelesaikan modul. Capaian pembelajaran modul harus dirumuskan ulang jika siswa tidak berhasil menguasai tingkah laku yang dimaksudkan. Bukan karena siswa yang buruk, tetapi mungkin karena instruksi yang buruk. Kemudian, jika perilaku terminal dapat diidentifikasi dengan benar, langkah-langkah apa yang harus dilakukan untuk mencapainya juga dapat diidentifikasi dengan benar.

2) Rencana Asesmen pembelajaran

Selama proses pembelajaran, evaluasi adalah aktivitas yang diperlukan. Asesmen dilakukan untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Penyusunan materi

Materi modul atau isi sangat bergantung pada tingkat pembelajaran yang diharapkan. Sangat bagus jika referensi-referensi mutakhir dari berbagai sumber (seperti buku, internet, majalah, atau jurnal hasil penelitian) digunakan dalam materi modul. Materi modul tidak harus ditulis secara keseluruhan; kita dapat memberi siswa referensi untuk membaca lebih lanjut. Tugas juga harus ditulis dengan jelas dan tidak membingungkan sehingga siswa tidak bertanya-tanya apa yang harus mereka lakukan. Tugas diskusi adalah contohnya. Judul diskusi diberikan secara jelas, dan dibahas dengan siapa dan berapa lama diskusinya. Semuanya harus dijelaskan dengan jelas.

Selanjutnya, kalimat tidak boleh terlalu panjang. Sangat mudah, singkat, jelas, dan efektif. Akibatnya, siswa akan mudah memahaminya. Untuk saat ini, gambar yang dapat mendukung dan menjelaskan materi juga sangat penting. Karena, selain memperjelas uraian, dapat menjadi lebih menarik bagi siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajarinya.

3) Urutan pengajaran

Perlu diingat bahwa urutan pengajaran dapat diberikan dalam petunjuk menggunakan modul. Sebagai contoh, dibuat pedoman untuk guru yang akan mengajarkan materi tersebut dan peserta didik. Petunjuk peserta didik difokuskan pada tugas yang harus dilakukan dan tugas yang tidak boleh dilakukan. Ini berarti bahwa peserta didik tidak perlu banyak bertanya atau guru tidak perlu banyak menjelaskan; sebaliknya, guru bertindak sebagai fasilitator sepenuhnya.

4) Komponen – komponen modul ajar

Satu modul ajar biasanya berisi rancangan pembelajaran untuk satu tujuan pembelajaran berdasarkan alur tujuan pembelajaran yang telah disusun, serta tujuan, langkah, media, asesmen, dan informasi dan referensi belajar lainnya yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pelajaran.

Pendidik tidak perlu merancang modul ajar baru jika, berdasarkan jawaban dari kedua pertanyaan di atas, mereka menyimpulkan bahwa modul ajar tidak dibutuhkan atau dapat digunakan dengan beberapa penyesuaian. Komponen minimum modul ajar terdiri dari struktur yang tercantum di Tabel 2.1 berikut:

Tabel 1
Komponen Minimum Modul Ajar

Informasi Umum	Komponen Inti	Lampiran
➤ Identitas penulis modul	➤ Tujuan pembelajaran	➤ Lembar kerja peserta didik
➤ Kompetensi awal	➤ Asesmen	➤ Pengayaan dan remedial
➤ Profil pelajar Pancasila	➤ Pemahaman bermakna	➤ Bahan bacaan pendidik dan peserta didik
➤ Sarana dan prasarana	➤ Pertanyaan pemantik	➤ Glosarium
➤ Target peserta didik	➤ Kegiatan pembelajaran	➤ Daftar pustaka
➤ Model pembelajaran yang digunakan	➤ Refleksi peserta didik dan pendidik	

(Sumber: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen)

2.7 Pembelajaran Proyek

Mia Rosmalia (2022: 215) mengemukakan bahwa “pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan dalam proses pembelajaran.

Melalui bentuk pembelajaran PjBL, siswa dapat mengeksplorasi, menilai, menafsirkan, mensintesis, dan memperoleh informasi.”

Dalam pembelajaran model PjBL siswa diberi proyek yang kompleks dan cukup sulit tetapi lengkap dan realistis. Kemudian mereka dapat menerima bantuan yang cukup untuk menyelesaikannya. Selain itu, model ini bertujuan untuk membimbing siswa melalui proyek melalui pendekatan kolaboratif yang menggabungkan berbagai sumber belajar (materi). Model ini memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi materi (sumber belajar) dalam berbagai cara yang menarik bagi mereka dan memungkinkan mereka bekerja sama untuk melakukan eksperimen bersama.

Pembelajaran berbasis proyek membantu siswa mengembangkan semangat kolaborasi dan gotong royong. Ini juga membantu mereka menggunakan kemampuan berpikir kreatif dan membuat proyek yang dapat menyelesaikan masalah. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek ini menanamkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, atau HOTS, dalam penerapan pembelajaran saintifik, yaitu mengamati, mengasosiasi, mencoba, berbicara, dan berkomunikasi, serta pembelajaran abad 21 (4C: berpikir kritis, bekerja sama, kreativitas, dan komunikasi). Siswa diharapkan dapat membaca dan menyelesaikan karya melalui proses pembelajaran berbasis proyek.

Untuk mewujudkan pelajar Pancasila, model pembelajaran berbasis proyek dapat membantu menumbuhkan semangat gotong royong dan kerja sama. Model pembelajaran PjBL memungkinkan guru untuk memfasilitasi keragaman belajar siswa. Profil Siswa Pancasila diharapkan memberikan karakter dan kemampuan yang cukup bagi siswa Indonesia untuk memaksimalkan potensi dan kemampuan mereka dalam hidup, berkontribusi pada kemajuan bangsa, dan memecahkan masalah lingkungan. Penguatan profil pelajar Pancasila adalah perpaduan identitas dan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, dengan kebutuhan untuk pembangunan sumber daya manusia di abad 21 serta keinginan setiap siswa untuk terus belajar dan mengembangkan diri.

2.8 Mata Pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka

Mapel kimia yang awalnya terdiri dari 11 KD dan fisika yang tadinya 6 KD kini digabung menjadi mapel proyek IPAS, hanya menjadi tiga elemen.

Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, (2022:54) “Untuk capaian pembelajaran proyek IPAS Terdiri dari elemen: menjelaskan fenomena secara ilmiah, mendesain dan mengevaluasi penyelidikan ilmiah dan menerjemahkan data dan bukti-bukti secara ilmiah. Tiga elemen ini menjadi dasar dari tujuh aspek yang dikembangkan menjadi modul ajar, yaitu: *pertama* makhluk hidup dan lingkungannya. *Kedua* zat dan perubahannya. *Ketiga* energi dan perubahannya. *Keempat* bumi dan antariksa. *Kelima* keruangan dan konektivitas antar-ruang dan waktu. *Keenam* interaksi, komunikasi, sosialisasi, institusi sosial. Tujuh dinamika sosial dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Meski mapel proyek IPAS hanya terdiri dari tujuh aspek untuk dua semester, deskripsinya sangat luas. Sehingga guru harus pintar-pintar dalam menyusun modul agar waktu yang tersedia mencukupi untuk menyelesaikan tujuh aspek tersebut dalam waktu satu tahun pelajaran.”

IPA, atau sains, adalah kumpulan ilmu dan metode untuk memperoleh dan menggunakannya. Produk, proses ilmiah, dan sikap ilmiah adalah tiga komponen utama sains. Oleh karena itu, belajar sains dapat didefinisikan sebagai belajar tiga hal: produk, proses, dan sikap. Sains sebagai produk mengacu pada organisasi fakta, konsep, prosedur, prinsip, dan hukum alam. Sains sebagai proses menjelaskan bagaimana temuan sains diperoleh melalui proses ilmiah atau kerja ilmiah. Sains sebagai sikap mengacu pada sikap ilmiah yang mendasari proses ilmiah untuk menghasilkan produk sains.

Pengetahuan IPS terdiri dari fakta, konsep, dan peristiwa yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa dididik untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial luas, demokratis, bertanggung jawab, dan cinta damai. Karena materi IPA mendukung kondisi kontekstual masyarakat dalam kehidupan sehari-hari IPS, kombinasi IPA dan IPS mendorong pengembangan konten literasi dan numerasi yang lebih kontekstual.

Salah satu pengembangan kurikulum IPAS menggabungkan materi IPA dan IPS menjadi satu tema pembelajaran. IPA yang mempelajari alam harus sangat terkait dengan masyarakat atau lingkungan sehingga dapat diajarkan secara integratif. Siswa diharapkan dapat memahami konteks literasi dan numerasi yang dibutuhkan dalam AKM dengan IPAS. Pembelajaran terpadu, seperti IPA dan IPS, dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi mereka dengan menggunakan konteks saat mereka membuat soal literasi dan numerasi. Ini termasuk teks, baik fiksi maupun nonfiksi, atau gabungan fiksi dan nonfiksi.

Salah satu solusi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi adalah integrasi IPA dan IPS (juga dikenal sebagai IPAS). Desain pembelajaran IPAS yang menggabungkan literasi dan numerasi perlu dikembangkan. Dunia alam dan sosial adalah konteks universal yang dapat digunakan untuk tes literasi secara personal, regional, dan global. Materi IPA dan IPS dapat digunakan sebagai materi tes literasi dan numerasi. Desain pembelajaran IPAS ini dapat membantu pemerintah dalam mempersiapkan guru untuk mempersiapkan siswa untuk kompetensi literasi dan numerasi. Guru, khususnya di sekolah dasar, dapat

menggunakan desain ini sebagai contoh dalam merencanakan pelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa.

2.9 Konsep Desain Pembelajaran IPAS

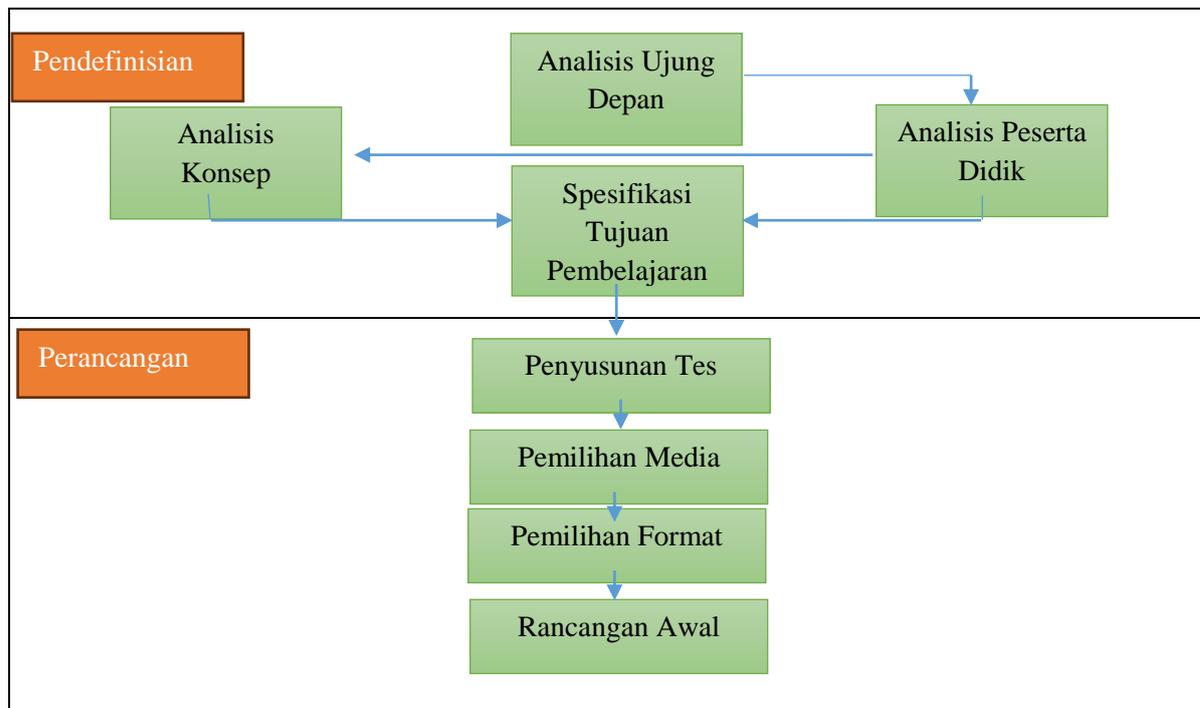
Proses yang sistematis yang dikenal sebagai desain pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar yang berkualitas tinggi dengan menggunakan teori pendidikan, strategi pembelajaran, dan standar. Pemilihan elemen berurutan, informasi, data, dan prinsip teoretis pada setiap tahap pengembangan desain pembelajaran adalah dasar. Selama proses pengembangan dan setelah selesai, produk desain diuji dalam lingkungan nyata. Selain itu, desain pembelajaran dapat digunakan sebagai proses pembuatan kurikulum dan pelatihan yang konsisten dan andal. Pengembangan desain pembelajaran merupakan proses yang kompleks, kreatif, aktif, dan iteratif yang dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa pembelajaran dilakukan dengan baik.

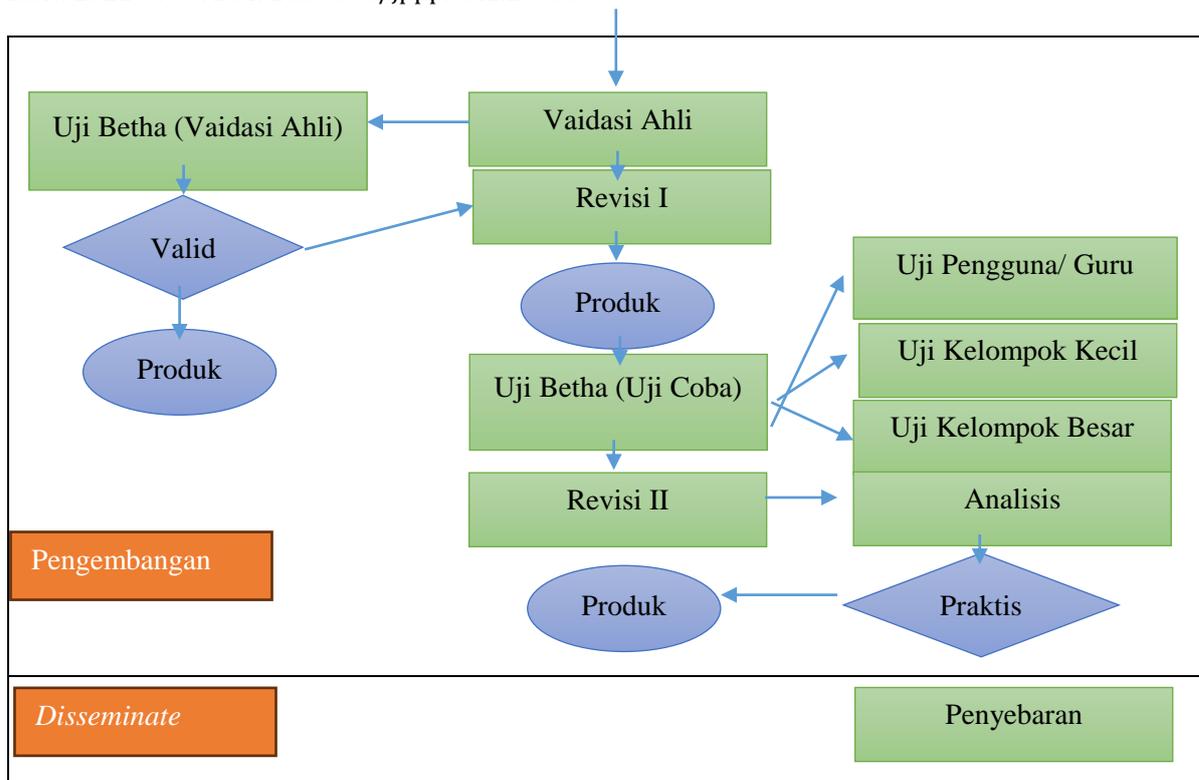
Desain pembelajaran IPAS adalah salah satu desain pembelajaran yang berfokus pada materi lintas bidang studi, yaitu IPA dan IPS diintegrasikan dengan literasi dan numerasi. Fitur pendukung desain pembelajaran IPAS terintegrasi literasi dan numerasi meliputi (1) pemetaan materi yang dapat diintegrasikan, (2) model pembelajaran yang sesuai, (3) silabus, (4) RPP, (5) materi ajar yang mendukung, dan (6) membangun keterampilan membaca dan menulis.

3. METODE PENELITIAN

Dalam bidang pendidikan, penelitian, dan pengembangan atau yang kita kenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) merupakan hal yang baru. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Menurut Sugiyono (2018:407) “penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan (1974:5). Menurut Triyanto (2015:93) “pengembangan model 4-D terdiri atas 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Developmen* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran)”. Tahapan tersebut ditunjukkan dalam diagram alur penelitian pada Gambar 3.1 berikut:





Gambar. 2
Diagram Alur Penelitian

Sumber: Saqjuddin, (2022:64) dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian

Dua subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator. Validator terdiri dari tiga ahli materi, tiga kontributor modul ajar Platform Merdeka Mengajar (PMM) dari Kemendikbudristek, dan tiga guru IPAS. Tujuan dari subjek pertama adalah untuk menilai hasil modul. Siswa Fase E SMK Negeri 1 Gandapura, yang terdiri dari 25 siswa, adalah subjek kedua. Mereka belajar menggunakan modul proyek IPAS berbasis lingkungan. Pengumpulan data selama proses pembelajaran berlangsung, menggunakan metode wawancara, observasi dan angket.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok. Skala ini berbentuk angket dengan empat pilihan jawaban. Tabel ini mencakup evaluasi dari ahli materi, ahli media, dan pendidik tentang kelayakan media. Untuk mengetahui skor penilaian total, rumus berikut dapat digunakan:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan.

1. Analisis Data Validasi Ahli

Angket validasi yang berkaitan dengan kesesuaian materi dan desain produk yang dibuat memiliki empat pilihan jawaban berdasarkan konten pertanyaan. Data kesesuaian digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dibuat. Tabel berikut menunjukkan hasil penilaian:

Tabel 2
Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik

2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

(Sugiyono, 2017: 280)

Selanjutnya, nilai rata-rata dari angket validasi ahli materi dan ahli media dihitung dan diubah menjadi pertanyaan untuk menentukan validitas dan kelayakan produk yang dikembangkan. Tabel berikut menunjukkan bagaimana skor diubah menjadi pernyataan:

Tabel 3
Kriteria Kevalidan

Persentase (%)	Kevalidan
81-100	Sangat valid
61-80	Valid
41-60	Kurang valid
0-40	Sangat kurang valid

(Atika, dkk, 2017: 60)

Tabel kelayakan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan produk akan dimulai ketika media mencapai persentase kelayakan dengan kategori valid atau sangat valid.

2. Analisis Data Uji Coba Produk

Angket uji coba produk digunakan untuk mengetahui reaksi guru dan siswa terhadap produk baru. Angket respons pendidik dan siswa ini memiliki empat pilihan jawaban yang terkait dengan isi pertanyaan. Skor penilaian untuk setiap pilihan jawaban sama dengan skor penilaian validasi.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan menciptakan produk berupa modul proyek IPAS berbasis lingkungan yang dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu: (1) mengidentifikasi permasalahan air di lingkungan sekitar, (2) mengidentifikasi cara mengatasi permasalahan air di lingkungan sekitar. (3) menganalisis alat penjernih air, (4) merancang alat penjernih air, (5) menjelaskan penerapan alat penjernih air, (6) membuat alat penjernih air dengan memanfaatkan potensiyang ada di lingkungan sekitar, (7) menjelaskan langkah-langkah pembuatan alat menjernih air, dan (8) mengevaluasi hasil penyaringan air menggunakan alat penjernih yang telah dibuat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana modul Project IPAS berbasis lingkungan dibuat, divalidasi, dan digunakan dalam Fase E Kurikulum Merdeka. Modul ini didasarkan pada capaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Bahasa yang dipilih untuk modul ini adalah bahasa Indonesia. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, gambar yang ada dalam modul disajikan dengan relevan dengan materi.

Metode penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu (1) define (pendefinisian); (2) design (perancangan); (3) develop (pengembangan); dan (4) disseminate (penyebarluasan). Berikut ini penjelasan tiap-tiap tahapan secara terinci:

1) Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah pertama, mendefinisikan atau mengetahui apa yang diperlukan, ide, evaluasi, dan spesifikasi pembelajaran yang akan diterapkan dalam modul di masa depan. Mereka melakukan ini dengan menganalisis item berikut:

a) *Front-End Analysis* (Analisis Ujung Depan)

Analisis front-end dilakukan dengan melihat beberapa sekolah kejuruan di Kabupaten Bireuen. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menemukan dan menetapkan masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti, diketahui bahwa metode belajar yang paling umum adalah ceramah; guru hanya menggunakan satu buku paket, sedangkan siswa tidak memilikinya; dan siswa harus mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Selama pelajaran, siswa hanya menerima buku paket saat guru bertanya, dan mereka menjadi lebih pasif saat guru bertanya.

Peraturan pemerintah NO. 19 Tahun 2005 Pasal 21 Ayat 2 menyebutkan bahwa “pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan budaya membaca dan menulis. Hal ini bertolak belakang

dengan kenyataan temuan dilapangan, masih banyak siswa yang menilai buku teks yang mereka miliki kurang menarik untuk dibaca dan dipelajari.”

b) *Learner Analysis* (Analisis Peserta Didik)

Sebagai bagian dari desain dan pengembangan modul IPAS berbasis lingkungan, kegiatan analisis peserta didik melibatkan pengamatan dan evaluasi karakteristik peserta didik. Kegiatan ini sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran karena harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Mia Rosmalia (2022: 215) mengemukakan bahwa “pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan dalam proses pembelajaran. Melalui bentuk pembelajaran PjBL, siswa dapat mengeksplorasi, menilai, menafsirkan, mensintesis, dan memperoleh informasi.”

Karakteristik peserta didik meliputi latar belakang pengetahuan, kemampuan akademik, perkembangan kognitif, dan pengalaman peserta didik dalam kelompok maupun individu. Pendidik mata pelajaran Projek IPAS juga diwawancarai untuk menentukan karakteristik peserta didik. Peserta didik di kelas X SMK rata-rata berusia 15-16 tahun, pada usia ini mereka sudah mampu berpikir kritis..

Hal tersebut didukung dengan teori yang dikemukakan oleh Nana Sayodih Sukmadinata, (2018:110) bahwa salah “satu prinsip belajar adalah kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu.”

c) *Task Analysis* (Analisis tugas)

Analisis tugas adalah kegiatan yang bertujuan untuk menentukan keterampilan atau indikator pencapaian yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran Projek IPAS sesuai dengan kurikulum merdeka. Analisis tugas terdiri dari menilai capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang terkait dengan elemen yang akan dikembangkan. Peneliti akan menggunakan elemen "Zat dan Perubahannya", yang didasarkan pada kurikulum merdeka.

d) *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Tujuan dari analisis konsep ini adalah untuk mengidentifikasi elemen penting dalam pengembangan modul proyek IPAS berbasis lingkungan. Ini dilakukan dengan menemukan, menjelaskan, dan menyusun secara sistematis elemen pembelajaran utama yang relevan, yang akan dibahas setelah analisis awal.

e) *Specifying Instructional Objectives* (Spesifikasi Tujuan Pembelajaran).

Kegiatan yang mendefinisikan tujuan pembelajaran ini adalah tahap terakhir dari proses pendefinisian. Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menyatukan tujuan pembelajaran khusus dengan hasil analisis tugas dan analisis materi. Hasil dari evaluasi capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran kurikulum merdeka mata pelajaran projek IPAS Fase E semester ganjil, khususnya pada aspek zat dan perubahannya.

2) *Design* (Perancangan)

Setelah analisis kebutuhan guru dan siswa selesai, langkah berikutnya adalah menyusun modul yang akan memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Menyusun tes, memilih media, memilih format, dan membuat rancangan awal adalah semua bagian dari perancangan ini. Ketika Anda mengambil bagian dalam satu kegiatan pembelajaran, Anda dapat melihat rancangan awal modul projek IPAS berbasis lingkungan ini. Kerangka modul ini terdiri dari cover, kata pengantar, informasi umum, komponen inti, dan lampiran.

Hal ini sesuai dengan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, (2022:65) menjelaskan bahwa “komponen minimum modul ajar dengan struktur sebagaimana tercantum pada Tabel berikut:”

Informasi Umum	Komponen Inti	Lampiran
➤ Identitas penulis modul	➤ Tujuan pembelajaran	➤ Lembar kerja peserta didik
➤ Kompetensi awal	➤ Asesmen	➤ Pengayaan dan remedial
➤ Profil pelajar Pancasila	➤ Pemahaman bermakna	➤ Bahan bacaan pendidik dan peserta didik
➤ Sarana dan prasarana	➤ Pertanyaan pemantik	➤ Glosarium
➤ Target peserta didik	➤ Kegiatan pembelajaran	➤ Daftar pustaka
➤ Model pembelajaran yang digunakan	➤ Refleksi peserta didik dan pendidik	

3) *Design* (Perancangan)

Setelah peneliti membuat rancangan modul, dosen akan memberikan masukan untuk melakukan revisi modul interaktif. Setelah itu, rancangan akan divalidasi dan dinilai untuk kelayakan dan digunakan oleh peserta didik.

Ada tiga tahap penilaian ahli. Penilaian ahli tata bahasa akan menilai tata bahasa yang digunakan dalam modul, dan penilaian ahli teknologi pembelajaran akan menilai validasi desain. Berdasarkan evaluasi dan

masuk dari para ahli validator materi, bahasa, dan media, modul proyek IPAS berbasis lingkungan akan diubah. Hasil dari proses pengembangan bahan ajar untuk modul ini mencakup hal-hal berikut:

a) Hasil Penilaian Ahli Media

Pada validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli media yaitu bapak T. Rafli A., S.Sn, M.Sn, Imam Muslim R, M.Kom, dan Riyadhul Fajri, M.Kom selaku yang merupakan dosen Universitas Al-Muslim. Pada validasi yang dilakukan oleh 3 validator ahli media di peroleh dari hasil penilaian aspek aspek ukuran modul, aspek desain kulit modul dan aspek desain isi modul. Berdasarkan presentase skor penilaian didapatkan bahwa secara keseluruhan dari aspek yang dinilai mendapatkan kriteria sangat valid (87,30%). Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Antika dan Bambang, (2016: 496) nilai 82% - 100% berada pada kriteria sangat valid.

b) Hasil Penilaian Ahli Materi

Pada validasi yang dilakukan oleh 3 validator ahli materi yaitu ibu Nur Kistin Kamalia, S. Psi., Gr, bapak Arham, S.Pd.,M.Pd, dan ibu Manja Siregar, S.Pd selaku Kontributor Modul Ajar PMM Kemendikbudristek. Pada validasi yang dilakukan oleh 3 validator ahli materi di peroleh pada aspek kelayakan isi, aspek kelayakan kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek belajar mandiri. Berdasarkan presentase skor penilaian didapatkan bahwa secara keseluruhan dari aspek yang dinilai mendapatkan kriteria sangat valid (92,08%).

c) Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Pada validasi yang dilakukan oleh 1 orang validator ahli bahasa yaitu merupakan dosen universitas Al-Muslim Bapak Dr. Alfin Syahrin, M.Pd. Pada validasi yang dilakukan oleh 1 validator ahli bahasa di peroleh nilai persentase paling tinggi pada penilaian aspek komunikatif dan dialogis dan interaktif didapatkan persentase kelayakan 100% dengan kriteria "sangat valid", selanjutnya aspek lugas 83,33% dengan kriteria "sangat valid", kemudian pada aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik dan aspek kesesuaian dengan kaidan bahasa 75% dengan kriteria "valid". Berdasarkan presentase skor penilaian didapatkan bahwa secara keseluruhan dari aspek yang dinilai mendapatkan kriteria sangat valid (86,66%).

d) Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba pengguna /guru, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tahap uji coba pengguna/guru, pada aspek kepraktisan penggunaan memperoleh skor rata-rata 3,37 dengan presentase 84,37%, aspek kesesuaian waktu memperoleh skor rata-rata 3,75 dengan presentase 93,75%, aspek kesesuaian ilustrasi memperoleh skor rata-rata 3,33 dengan presentase 83,33%, dan yang terakhir pada aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 3,7 dengan presentase 92,5%. sehingga memperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 88,48% dengan kriteria sangat praktis.

Tahap uji coba Kelompok kecil ini melibatkan peserta didik fase E SMK yang diuji secara terbatas yaitu 12 peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan di SMK Negeri 1 Gandapura, pada aspek kemenarikan memperoleh skor rata-rata 3,83 dengan presentase 95,83%, aspek kepraktisan memperoleh skor rata-rata 3,56 dengan presentase 89,06%, aspek evaluasi memperoleh skor rata-rata 3,62 dengan presentase 90,62%. Sehingga memperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 91,83% dengan kriteria sangat praktis.

Tahap uji coba kelompok besar melibatkan keseluruhan peserta didik fase E SMK yang berjumlah 25 peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan di SMK Negeri 1 Gandapura, pada aspek kemenarikan memperoleh skor rata-rata 3,83 dengan presentase 95,80%, aspek kepraktisan memperoleh skor rata-rata 3,58 dengan presentase 89,62%, aspek evaluasi memperoleh skor rata-rata 3,66 dengan presentase 91,50%. Sehingga memperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 92,30% dengan kriteria sangat praktis

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan modul proyek IPAS berbasis lingkungan. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan melalui pertemuan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPAS di Kabupaten Bireuen dan mempromosikan produk akhir modul proyek IPAS berbasis lingkungan yang disebarluaskan melalui group Whatshap dengan mengunduh modul dalam bentuk Pdf.

e) Refleksi

Berdasarkan hasil uji praktikalitas terhadap modul proyek IPAS berbasis lingkungan yang dikembangkan sangat sangat praktis. Pada pelaksanaan pembelajaran pada Proyek IPAS dilaksanakan secara kolaboratif dan bermitra dengan pihak lain, seperti guru fisika, kimia, biologi, dan ekonomi. Hal ini diperlukan untuk mendukung objektivitas dari hasil proyek yang dilaksanakan. Tujuan akhir dari pelaksanaan pembelajaran, peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan air di lingkungan sekitar, caramengatasainya serta alat yang digunakan untuk mengatasainya.

Menganalisis alat penyaringan air dengan memperhatikan bahan, peralatan, cara pembuatan dan kegunaan alat penyaring tersebut. Menjelaskan penerapan cara penjernihan air berdasarkan bahan yang digunakan dengan percaya diri dan bertanggung jawab. Menjelaskan Langkah Langkah pembuatan alat penyaringan air sesuai dengan potensi yang tersedia di lingkungan sekitar. Membuat rancangan alat penyaringan air sesuai dengan kebutuhan secara inovatif dan kreatif. Membuat alat penyaringan air dengan kreatif dan inovatif yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar. Dan dapat melakukan pengujian hasil penyaringan air menggunakan alat penjernih air yang telah dibuat

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan modul project IPAS berbasis lingkungan dalam kurikulum merdeka pada Fase E yang dikembangkan dengan model 4-D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*), yaitu (1) *Define*, pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa langkah yaitu: (a) mengobservasi beberapa sekolah kejuruan di Kab. Bireuen untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, (b) mengamati dan menelaah karakteristik peserta didik sebagai desain dan pengembangan modul, (c) menganalisis konsep ini bertujuan untuk menentukan isi aspek dalam pengembangan modul proyek IPAS berbasis lingkungan, yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama aspek pembelajaran yang relevan yang akan dijabarkan berdasarkan analisis awal-akhir, (d) menganalisis tugas terdiri dari analisis pada Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang terkait pada aspek yang akan dikembangkan, dan (e) mengidentifikasi indikator pencapaian pembelajaran yang dimaksudkan untuk menggabungkan hasil analisis tugas dan analisis materi ke dalam tujuan pembelajaran tertentu. (2) *Design*, Pada tahap ini, peneliti menggunakan modul Proyek IPAS berbasis lingkungan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Untuk melakukan ini, mereka memilih media, format, dan rancangan awal. (3) *Develop* (Pengembangan), pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada tujuh validator yang terdiri dari tiga validator ahli materi, satu validator ahli bahasa, dan tiga validator ahli media. (4) *Disseminate*, pada tahap ini peneliti hanya melakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarkan melalui pertemuan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPAS di Kabupaten Bireuen dan mempromosikan produk akhir modul proyek IPAS berbasis lingkungan yang disebarkan melalui group Whatshap dengan mengunduh modul dalam bentuk Pdf
- b. Kevalidan produk modul proyek IPAS berbasis lingkungan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi secara keseluruhan dari aspek yang dinilai mendapatkan kriteria sangat valid (92,08%), validasi oleh ahli bahasa memperoleh kriteria sangat valid (86,66%), dan validasi oleh ahli media secara keseluruhan dari aspek yang dinilai mendapatkan kriteria sangat valid (87,30%).
- c. Kepraktisan produk modul proyek IPAS berbasis lingkungan berdasarkan hasil uji coba pengguna/guru, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tahap uji coba pengguna/guru menghasilkan skor rata-rata untuk semua aspek adalah 88,48% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan Hasil uji coba yang dilakukan pada kelompok yang lebih kecil memiliki skor rata-rata dari semua aspek adalah 91,83% dengan kriteria sangat praktis. Dan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang menerima skor rata-rata dari aspek keseluruhan adalah 92,30% dengan kriteria sangat praktis

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2003. *Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya.
- Amir Hamza. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*, Malang: Literasi Nusantara.
- Antika, Yunanik dan Bambang Suprianto. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5, no. 2 (2016): 493-497.
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek. (2022). *Dimensi, elemen, dan sub elemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, (2022). *Satuan Pendidikan pelaksana Implementasi Kurikulum merdeka pada Tahun Ajaran 2022/2023*
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ervian Arif Muhafid. 2013. *Pengembangan Modul IPA Terpadu Berpendekatan Ketrampilan proses Pada Tema Bunyi di SMP Kelas VIII*. Semarang: Upgris
- Foni, dkk. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Kearifan Lokal Anyaman Nyiru untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal p-ISSN: 2593-302X dan e-ISSN: 2599-3038*. V (4). Hal 27-33

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Konsep Dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter. Pusat Analisis Dan Sinkronisasi Kebijakan*. Sekretariat Jendral. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kemendikbud, Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 Tentang *Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020- 2024*, (Jakarta: Dirjen Peraturan Perundang-undangan, 2020): 40
- Kemendikbudristek. 2022. *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran
- Kemendikbud, *Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. (Jakarta: Dirjendikti, 2022): 1
- Ketut, dkk, 2022. *Pengembangan Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Proceeding Senadimas Undiksha*, Jurnal ISBN 978-623-5394-16-9. V (3). Hal 1287-1298
- Lestiana, Ida, Mochammad Aed, Wiwin Puspita Hadi, Irsad Rosidi. 2018. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis *Wondering Exploring Explaining (WEE) Science* pada Materi Struktur Bumi dan Dinamikanya". *Konstruktivisme* 10, no. 1: 113-129.
- Mawarni, Sella. Muhtadi, Ali. 2017. *Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan: Jurnal Inovasi Pendidikan*, (Online), Vol.4 No.1, <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>, (diakses 14 Maret 2023).
- Misbahul Jannah. 2021. Pengembangan Modul IPA Berbasis *Islamic Science Technology Engineering And Mathematics* Pada Materi Hukum Newton. *Jurnal EDUSAINS*, 13(1). Hal 83-94.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Rambang, dkk. 2021. *Praktikalitas Modul Pelatihan Membatik Melalui Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Budaya Lokal Di Gallery Alam Takambang Padang Lua Sumatera Barat*. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, Volume 2, Nomor 3. Hal 109-114
- Ridwan, N.A. 2017. *Landasan Keilmuan Kearifan Lokal*. *Jurnal Studi Islam dan Budaya*. V(3). Hlm. 1-8.
- Rafika. 2018. *Pengembangan Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Istimewa Yogyakarta Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 17 Tahun ke-7*. Hal 1627-1637
- Mia Rosmalia, "kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning* Untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka", *Jurnal UPI*, 2022, h. 215.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 110
- Nur Laela. 2022. *Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SDN Desa Beru Pada Materi Bangun Datar Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram
- Sajjuddin. 2022. *Pengembangan Modul Berbasis Karakter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Nilai Sikap Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS SD Kelas V MI Madani Kabupaten Gowa*. Makasar : Tesis, Universitas Muhammadiyah.
- Sugianto, Dony dkk, 2013. *Modul Virtual: Multimedia FlipBook Dasar Teknologi Digital*. *Jurnal INVOTEC*, 9 (2): 110-116.
- Sukmadinata, NS. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono 2018 *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta.
- Septiani, A.N.S.I., Rejekiingsih, T., Triyanto, Rusnaini. 2020. *Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character*. *European Journal of Educational Research*, 9 (3), 1267 - 1279.
- Wardathi, Amy Nilam dan Anangga Widya Pradipta. 2019. "Kelayakan Aspek Materi, Bahasa dan Media pada Pengembangan Buku Ajar Statistika untuk Pendidikan Olahraga di IKIP Budi Utomo Malang". *Efektor* 6, no. 1: 61-67.
- Widoyoko, E.P. 2012 *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wagiran. 2018. *Pengembangan Model Pendidikan Kearifan Lokal dalam Mendukung Visi Pembangunan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta 2020 (Tahun Kedua)*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*. IV (3). Hlm. 1- 29.
- Warigan. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori Dan Implementasi*, Yogyakarta: Deepublish.

Tantangan Sarana dan Prasarana di SMP SWASTA Labuhan Rasoki: Peran Pemerintah dalam Menyelesaikan Masalah

Julita Tantri¹, Muhammad Harli Hanapi², Hizkia Manurung³, Lasria Rovi Naro Simatupang⁴

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

¹julitantri8@gmail.com

²muhammadharlihanapi@gmail.com

³hizkiamanurung01@gmail.com

⁴lastrijabi@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan sarana dan prasarana SMA Swasta Labuhan Rasoki menjadi fokus investigasi kami. Wawancara dengan seorang guru sekolah digunakan sebagai sumber data utama untuk penelitian kualitatif ini. Studi tersebut menyimpulkan bahwa masih adanya masalah dalam penyediaan sarana prasarana terhadap kualitas pendidikan. Tujuan sarana dan prasarana adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Namun tidak semua sekolah memiliki semua fasilitas yang memadai. Untuk itu diperlukan upaya dari pemerintah untuk mengatasi masalah tersebut, melalui pemberian dukungan sarana dan prasarana, pemerataan akses dan penyediaan anggaran bagi sekolah yang membutuhkan.

Kata Kunci: Pendidikan, Sarana dan Prasarana, Pemerintah



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

Penulis Korespondensi:

Julita Tantri, Muhammad Harli Hanapi, Hizkia Manurung, Lasria Rovi Naro Simatupang
Universitas Jambi

No. KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Prov Jambi, Indonesia

[Julitantri8@gmail.com](mailto:julitantri8@gmail.com), muhammadharlihanapi@gmail.com, hizkiamanurung01@gmail.com, lastrijabi@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Memperbaiki sistem pendidikan suatu negara adalah prioritas utama bagi setiap pemerintahan progresif. Berinvestasi di bidang pendidikan berpotensi menyediakan sumber daya manusia berkualitas tinggi, meningkatkan daya saing, dan kapasitas memantau laju perubahan global. Sekolah dan lembaga pendidikan lainnya sangat penting bagi sistem pendidikan yang berkualitas. Sekolah berfungsi sebagai tempat bertemunya orang-orang yang mempunyai minat yang sama terhadap pendidikan. Menurut Daryanto (2012) sekolah adalah suatu bangunan atau lembaga yang di dalamnya terjadi proses pembelajaran seperti menerima dan memberi pelajaran. Hal ini hanya dapat terjadi jika sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran. Fasilitas pendidikan didefinisikan oleh Bafadal (2014) sebagai ruang fisik, termasuk bangunan, perabot, dan perlengkapan, yang memfasilitasi pembelajaran di lembaga pendidikan. Yang dimaksud dengan “infrastruktur pendidikan” mengacu pada fasilitas dan sistem fisik yang digunakan sekolah untuk menjalankan misinya (Daryanto, 2011). Ruang belajar, arena atletik, perpustakaan, laboratorium, rumah ibadah, dan sumber belajar lainnya termasuk TIK yang diperlukan untuk proses pembelajaran juga dianggap sebagai bagian dari prasarana dan sarana.

Meskipun demikian, infrastruktur dan fasilitas pengajaran di sekolah seringkali menghadapi tantangan besar, yang bahkan dapat menghambat proses pendidikan. Sekolah selalu berupaya untuk memenuhi tuntutan-tuntutan yang dapat membantu pembelajaran di sekolahnya. Namun proses pendidikan akan menemui kesulitan jika tidak tersedia prasarana dan sarana pendidikan yang memadai (Rosivia, 2014). Dalam proses pendidikannya, SMP SWASTA LABUHAN Rasoki sering kali mengalami beberapa kendala yang tentunya dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Kendala yang sering muncul diantaranya yaitu kekurangan alat musik, kurangnya ketersediaan komputer, dan ketersediaan buku-buku yang menunjang proses belajar. Oleh sebab itu, membutuhkan upaya khusus dari pemerintah untuk mengatasi ketidakmerataan sistem pendidikan di Indonesia terutama di sekolah pedesaan dan pedalaman sebagai langkah awal menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

2. PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Sarana dan Prasarana pendidikan

Aspek yang paling bermanfaat dari sistem pendidikan apa pun adalah sarana dan prasarananya. Kapasitas infrastruktur dan fasilitas pendidikan untuk menyediakan suasana yang mendukung pembelajaran adalah hal yang terpenting. Istilah “fasilitas” mengacu pada semua hal yang diperlukan untuk kelancaran proses pendidikan, termasuk ruang kelas dan lingkungan belajar lainnya (Sopian, 2019). Di sisi lain, infrastruktur sekolah mencakup semua bangunan yang secara tidak langsung dapat membantu proses belajar mengajar, termasuk ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, musala, arena atletik, dan banyak lagi (Mulyasa, 2011). Proses pendidikan sangat bergantung pada sarana dan prasarana sekolah yang merupakan komponen penting bagi keberhasilan dan efisiensinya (Saputra & Sriyanto, 2021). Dalam ranah pendidikan, sarana dan prasarana merupakan suatu hal yang tidak terpisahkan dan sangat diperlukan, justru harus dilakukan dan dipergunakan sebaik mungkin untuk memberikan kemudahan dalam penyelenggaraan kegiatan, meskipun tidak memenuhi sarana dan prasarana dengan baik.

Pengelolaan gedung sekolah dan prasarana lainnya tidak dapat secara langsung membantu proses belajar mengajar. Namun dengan infrastruktur dan fasilitas yang tepat, hal ini dapat membantu negara mencapai tujuan pendidikannya. Lokasi, bangunan, dan bentuk infrastruktur lainnya merupakan contoh fasilitas atau alat tidak langsung yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan (Ainiyah, 2019). ruangan, buku, pensil, papan tulis, infocus, meja, tempat duduk, dan lain-lain merupakan contoh fasilitas yang membantu tercapainya tujuan pendidikan (Darmawan, 2016). Semua hal di atas sejalan dengan kesimpulan yang diambil oleh Fatmawati dkk. (2019), yang menemukan bahwa furnitur kelas, termasuk meja, kursi, dan lantai, memainkan peran penting dalam proses pendidikan.

2.2 Fungsi Sarana dan Prasarana Pendidikan

Prasarana dan fasilitas sekolah atau lembaga pembelajaran lainnya harus diperhatikan secara cermat saat melakukan evaluasi (Rosnaeni, 2019). Untuk itu, sarana dan prasarana membantu sekolah dalam meningkatkan kemampuan siswa nya dalam belajar dan membantu siswa meningkatkan minatnya dalam belajar dan mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu cara agar bangunan dan infrastruktur dapat memenuhi tujuannya adalah dengan memfasilitasi kegiatan pendidikan yang berlangsung di kelas. Gunawan dan Benty (2017) mengemukakan teori bahwa sarana dan prasarana harus efisien dalam fungsinya; Dengan kata lain, lembaga pendidikan dan peserta didik harus mengharapkan hasil yang baik dari penyediaan sarana dan prasarana yang memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan. Teori ini memperkuat pernyataan sebelumnya. Argumen Gunawan dan Benty sejalan dengan temuan Uko (2015): bahwa infrastruktur dan fasilitas berfungsi untuk membantu siswa sukses secara akademis. Adapun fungsi sarana dan prasarana pendidikan diantaranya; a) mempercepat proses tranformasi pengetahuan dari guru dan siswa, b) mempermudah siswa dalam menangkap dari materi yang diajarkan, c) menumbuhkan rasa solidaritas diantara sekelompok siswa.

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi kasus yang berlandaskan pada metode penelitian kualitatif. Pemahaman menyeluruh tentang fenomena yang diselidiki dalam konteks yang rumit dan dunia nyata dimungkinkan melalui penerapan metode studi kasus. Menurut Creswell (2016) metode kualitatif adalah sebuah jenis penelitian mengeksplorasi dan memahami makna secara mendalam terhadap individu yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang diteliti. Observasi partisipatif dan wawancara mendalam adalah dua metode pengumpulan data. Dengan menggunakan teknik wawancara, peneliti bisa menemukan masalah yang ingin diteliti dan dapat di teliti secara mendalam dari keterangan responden (Sugiyono, 2016). Wawancara dilakukan terhadap responden yang terlibat langsung dengan fenomena penelitian, dan observasi dilakukan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai situasi dan perilaku yang terkait. Data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi akan dicatat, dianalisis, dan diinterpretasikan dengan menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Analisis data melibatkan proses mengkategorikan dan mengelompokkan hasil serta mencari pola dan tema yang muncul dari data. Dengan demikian penggunaan metode penelitian ini dapat menggali informasi yang berkaitan dengan topik penelitian.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hambatan Yang Dialami Oleh SMP SWASTA Labuhan Rasoki

Dalam hasil wawancara yang sudah dilakukan mengenai bagaimana permasalahan yang sering menjadi hambatan dalam SMP Swasta labuhan rasoki ialah berkaitan dengan prasarana dan fasilitas sekolah. Di antara kesimpulan wawancara itu adala:

4.1.1 Kekurangan komputer

Proses pendidikan yang terus berinovasi tentu akan selalu mengikuti arah perkembangan zaman. Di era 4.0, pendidikan dipusatkan pada AI dan topik-topik terkait AI; Namun di era 5.0, pendidikan berpusat pada penerapan teknologi saat ini, dengan manusia sebagai komponen utamanya (Latifah, 2023). Dengan adanya tuntutan tersebut diharapkan siswa dapat mengembangkan sumber dayanya dan juga mampu menggunakan teknologi sebagai tempat bersosialisasi guna memperoleh informasi dan menyampaikan serta mengembangkan ide kreatif yang dimilikinya (Ambarawati, 2021). Namun, ketidaklengkapan fasilitas komputer di SMP SWASTA LABUHAN Rasoki menjadi suatu bukti bahwa fasilitas pendidikan di Indonesia belum merata. Dimana seharusnya sistem pendidikan di Indonesia di semua sekolah sudah memiliki koneksi internet dan teknologi yang memadai dalam menekankan integrasi digital dalam pembelajaran sehingga era 5.0 yang menuntut penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang canggih serta akses internet yang luas dan memadai dapat terlaksana dengan baik di sekolah pedesaan. Maka itu, kekurangan fasilitas tersebut seperti komputer dapat menjadi suatu tantangan dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital.

4.1.2 Kekurangan fasilitas alat musik

Kekurangan fasilitas alat musik merupakan masalah yang sangat penting guna mendukung kegiatan ekstrakurikuler dalam sekolah, ketersediaan alat musik seperti gitar, drum, dan lainnya masih sangat minim ditemukan yang tentunya dapat mempengaruhi kemampuan siswa di bidang seni dan sebagainya. Hal tersebut menyebabkan ketidaklancaran dalam proses kegiatan ekstrakurikuler siswa di sekolah yang seharusnya dapat menjadi pengalaman bermusik (Rumapea, 2019). Dalam wawancara yang kami lakukan, untuk mengatasi hal tersebut para guru dan staf SMP SWASTA Labuhan Rasoki berusaha melengkapi kebutuhan siswa mereka demi mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan cara meminjam alat musik yang kurang kepada masyarakat sekitar, menyewa dan sebagainya.

4.1.3 Kurangnya ketersediaan buku-buku

Belajar pada hakekatnya adalah usaha untuk mengajarkan siswa agar dapat aktif dalam proses pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan dalam belajar adalah salah satunya dengan cara membaca, mendengarkan, memahami, dan sebagainya. Membaca adalah kegiatan yang bermanfaat dan harus dilakukan secara berulang-ulang agar menjadi suatu kebiasaan yang memiliki dampak yang baik bagi siswa (Suryana dkk, 2022). Siswa SMP SWASTA Labuhan Rasok memiliki semangat membaca yang tinggi, namun seringkali mengalami benturan berkaitan dengan fasilitas membaca, dimana tidak semua siswa dapat memperoleh buku-buku yang diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran. Kondisi ini perlu diperhatikan apalagi banyak buku-buku yang sudah usang sehingga mempengaruhi kualitas pembelajaran siswa dan mempengaruhi akses siswa terhadap mata pelajaran yang beragam. Hal ini dapat membatasi siswa dalam memperoleh pengetahuan yang luas dan beragam. Terkait perihal ini, pemerintah seharusnya memberikan dukungan dalam pengembangan fasilitas tersebut dalam upaya tercapainya tujuan pendidikan lewat pemerataan fasilitas berupa sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut.

4.2 Upaya Yang Dapat Dilakukan Pemerintah Dalam Pemerataan Akses Pendidikan yang Ada di Indonesia

Meningkatkan kesempatan pendidikan bagi semua orang merupakan tantangan besar ketika memikirkan kesetaraan (Rajaguguk, 2023). Mengakibatkan banyak sekolah yang masih tertinggal dan kekurangan sarana dan prasarana seperti SMP yang ada di desa Labuhan Rasoki yang memiliki banyak permasalahan di bidang sarana dan prasarana.

Berkenaan dengan masalah perluasan dan pemerataan pendidikan, pemerintah pusat dan daerah telah melakukan perluasan pendidikan seperti yang ada pada kebijakan publik khususnya pada UUD 1945 (Hakim, 2016).

Dalam pendidikan, tidak semua siswa memiliki pengetahuan yang sama. Tetapi jika fasilitas memenuhi dan dimanfaatkan dengan baik, maka akan memberikan manfaat yang lebih baik bagi siswa yang membutuhkan dan memiliki kekurangan dalam pengalaman pendidikan. Dengan dukungan fasilitas pembelajaran yang baik, guru dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif, beragam, dan menarik serta bermanfaat. Sehingga membantu proses pembelajaran.

Seperti persoalan kekurangan komputer yang dialami oleh SMP labuhan rasoki tersebut. Peran pemerintah terkait perihal ini membantu dalam menyediakan anggaran bagi sekolah-sekolah di pedesaan yang kekurangan. Dengan demikian sekolah dapat memperoleh fasilitas komputer untuk meningkatkan pembelajaran.

Sekolah yang masih kekurangan buku-buku dikarenakan tergolong tertinggal di pedesaan menghadapi beberapa tantangan dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Peran pemerintah terkait perihal ini ialah untuk memberikan dukungan dalam penyediaan buku-buku dan sumber belajar yang memadai. Pemerintah dapat mengalokasikan anggaran untuk membeli buku-buku dan materi pembelajaran yang diperlukan oleh sekolah-sekolah di pedesaan. Selain itu, pemerintah juga dapat menjalin kerjasama dengan penerbit dan lembaga lain untuk memastikan ketersediaan buku-buku yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

5. KESIMPULAN

Permasalahan yang menjadi masalah adalah sarana dan prasarana Sekolah Menengah Swasta Labuhan Lasoki khususnya di wilayah pedesaan. Kurangnya peralatan seperti komputer, alat musik, dan buku pelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas pendidikan di SMP tersebut. Permasalahan ini dapat menghalangi siswa dalam mengakses sumber daya pendidikan yang mereka perlukan untuk mendukung pembelajaran mereka. Maka itu, pemerintah berperan krusial untuk menyediakan fasilitas pendidikan yang memadai. Hal ini penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah tersebut. Diperlukan upaya nyata untuk memperbaiki infrastruktur pendidikan, agar seluruh siswa mempunyai akses yang sama terhadap pendidikan yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Q., & Husnaini, K. (2019). Implementasi manajemen sarana dan prasarana pendidikan dalam peningkatan mutu pembelajaran di sman bareng jombang. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 98-112.
- Ambrawati, A. (2021). Urgensi Keterampilan Komunikasi Nonverbal Guru pada Era Society 5.0. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, 12(2).
- Bafadal, I. (2014). *Manajemen Perlengkapan Sekolah: Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto, H. (2011). *Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, H. (2012). *Evaluasi Pendidikan: Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, B. (2016). Pengaruh Layanan Pembelajaran, Sarana-Prasarana, Kerjasama Institusi dan Pemasaran Lulusan Terhadap Kepuasan Siswa. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 13(1), 141-167.
- Fatmawati, N., Mappincara, A., & Habibah, S. (2019). Pemanfaatan dan Pemeliharaan Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran*, 3(2), 115-121.
- Gunawan, I., & Benty, D. D. N. (2017). *Manajemen Pendidikan Suatu Pengantar Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan Akses Pendidikan bagi Rakyat Sesuai dengan Amanat Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Edutech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 53-64.
- Latifah., & Ngalimun. (2023). Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi melalui Transformasi Digital dengan Pendekatan Manajemen Pendidikan Islam di Era Society 5.0. *Jurnal Terapung: Ilmu-ilmu Sosial*, 5(1), 41-50.
- Mulyasa, E. (2011). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi dan Implementasinya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pemerintah Pusat. (2013). *Peraturan Pemerintah Nomor 32 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Pemerintah Pusat: Jakarta.
- Rosivia. (2014). Peningkatan Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan di SMP Negeri 10 Padang. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2(1), 661-668.
- Rosnaeni. (2019). Manajemen Sarana Prasarana Pendidikan. *JIP: Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 32-43.
- Rumapea, M. E. M. (2019). Tantangan Pembelajaran Musik pada Era Digital. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 3(2), 101-110.
- Rajagukguk, S. R., Tumanggor, S., Malau, J. G., & Turnip, H. (2023). Pentingnya Pemerhatian Sarana dan Prasarana bagi Pendidikan yang Terpencil. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(1), 204-215.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sopian, A. (2019). Manajemen Sarana dan Prasarana. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 4(2), 43-54.
- Saputra, A. L., & Sriyanto, A. (2021). Teori Manajemen Sarana Prasarana. *JMPI: Jurusan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1-8.
- Suryana, F. I. F., Lahera, T., & Windayana, H. (2022). Pengelolaan Layanan Perpustakaan Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1310-1317.
- Uko, E. S. (2015). Principalship and Effectivite Management of Facilities in Secondary Schools in Cross River State, Nigeria. *International Journal of Academic Research and Reflection. Departement of Educational Administrasi & Planning*, 3(1), 64-76.

Pemberdayaan Masyarakat Melalui Revitalisasi Kegiatan Kemasyarakatan di Kelurahan Abadijaya Kecamatan Sukmajaya Kota Depok

Andi Hermawan¹, Shodik Murdiono², Briliantina Indrati³, Sains Rusnadi⁴, Ahmad Sujai⁵, Sumiati⁶, A.
Muwahid Muhammadi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Institut Agama Islam Depok (IAID) Al Karimiyah, Depok, Indonesia

¹gus.andi.evolutioner@gmail.com ²shodikmurdiono68@gmail.com ³brili78@gmail.com ⁴sainsrusnadi16@gmail.com
⁵sujaiidepok@gmail.com ⁶sumiati.muslim88@gmail.com ⁷acepmuwahid@gmail.com

ABSTRAK

Revitalisasi kegiatan kemasyarakatan adalah upaya nyata dalam meningkatkan efektivitas kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh masyarakat, adapun kegiatan tersebut meliputi pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan, pelatihan teknologi tepat guna, optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan. Revitalisasi ini perlu dilaksanakan seiring program pemerintah dalam menciptakan masyarakat yang sejahtera, berdasarkan fakta di lapangan peran warga masyarakat belum optimal dalam pelaksanaan kegiatan. Terkait hal demikian itu, maka perlu adanya sebuah pelatihan dan bimbingan untuk revitalisasi kegiatan sosial bagi masyarakat. Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan optimalisasi kegiatan sosial kepada warga kelurahan abadijaya agar mampu memberikan layanan sosial khusus nya bagi kader penggerak. Kegiatan ini menggunakan metode penelitian tindakan partisipatif atau Participatory Action Research (PAR) dengan melibatkan kelompok masyarakat. PAR dilaksanakan secara partisipatif dalam kelompok masyarakat bertujuan mendapatkan pengetahuan praktis untuk perubahan hidup yang lebih baik. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah peningkatan pengetahuan dan kompetensi kader penggerak, Efektivitas kegiatan pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan, pelatihan teknologi tepat guna, optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan yang diharapkan mampu menciptakan kesejahteraan warga kelurahan abadijaya.

Kata Kunci: Pemberdayaan masyarakat; Tindakan partisipatif; Revitalisasi Kegiatan Kemasyarakatan



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

Penulis Korespondensi:

Andi Hermawan,
Institut Agama Islam Depok Al Karimiyah,
Sawangan Baru, Sawangan, Kota Depok, Jawa Barat 16511
gus.andi.evolutioner@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kepemerintahan yang baik merupakan suatu tindak lanjut atau evolusi penyelenggaraan pemerintahan dari perubahan pemerintahan yang baik dalam suatu bentuk pemerintahan. Kepemerintahan yang baik ini cenderung lebih efektif dan efisien dalam proses dan tujuannya sehingga dikategorikan sebagai suatu proses pemerintahan yang baik diterapkan di semua negara karena pemerintahan yang baik bisa menyeimbangkan keselarasan pemerintah dengan pihak lain di berbagai sektor untuk menciptakan suatu keteraturan di dalam menjalankan pemerintahan yang baik dan bersih.

Dalam hal membangun dan mensejahterakan warga masyarakat Kelurahan, lurah mengajak masyarakat untuk dapat berpartisipasi dalam membangun masyarakat, dengan cara menyumbang baik secara fisik maupun material. Namun patokan utama lurah adalah dana-dana dari pemerintahan daerah, yang tercantum di dalam RPJM Kelurahan Abadijaya Kecamatan Sukmajaya Kota Depok. Dan tidak hanya dari itu lurah juga mengajak kerjasama antara swasta dengan masyarakat, seperti memberikan donatur dalam menjaga kebersihan ketertiban dan keindahan Kelurahan, bekerja sama dengan pemilik lahan untuk dapat menjaga lingkungan yang layak huni. Hal ini disampaikan dari berbagai pihak yang di wawancarai.



Gambar 1.

Proses Wawancara Masyarakat dengan Kelurahan

Kerja sama yang dibangun oleh pemerintah dan masyarakat Kelurahan, dengan menjalin kerjasama dengan warga lingkungan di dalam Kelurahan, kerja sama antara Pemerintah Kelurahan dengan masyarakat tergolong cukup baik karena sudah mendapatkan respon dari masyarakat. Kerja sama tersebut antara lain, dalam bentuk pembiayaan kegiatan pembangunan atau yang disebut dengan swadaya masyarakat, kerja sama tersebut terjalin antara lain dalam hal kegiatan ekonomi produktif, seperti keagamaan, pengumpulan hasil kebun karet, dan kegiatan gotong royong pembersihan lingkungan kelurahan, seperti sarana dan prasarana, seperti tempat ibadah.

Kelurahan Abadijaya merupakan daerah padat penduduk dan sebagian besar dalam kategori ekonomi menengah ke bawah, berangkat dari permasalahan yang dihadapi oleh warga masyarakat maka Tim Pengabdian kepada Masyarakat memberikan solusi untuk revitalisasi program sosial kemasyarakatan, melalui kegiatan pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan, pelatihan teknologi tepat guna, optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan. Masyarakat sudah terbiasa melaksanakan kegiatan namun efektivitas dan kebermanfaatannya perlu dikembangkan dan dioptimalkan.

Dengan melihat permasalahan tersebut, maka masyarakat kelurahan abadijaya perlu dilatih dan diberi pendampingan untuk mampu meningkatkan kemampuannya dalam pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan, pelatihan teknologi tepat guna, optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan. Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan revitalisasi program sosial kemasyarakatan melalui pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan, pelatihan teknologi tepat guna, optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan kepada ibu-ibu anggota PKK, Karang Taruna, Tokoh Masyarakat, dan Tim Penggerak Kelurahan Abadijaya, Kecamatan Sukmajaya Kota Depok agar mitra lebih efektif dan optimal dalam penyelenggaraan program sosial kemasyarakatan sesuai RPJM kelurahan Abadijaya Kecamatan Sukmajaya Kota Depok.

2. PEMBAHASAN

Dalam rangka membangun kualitas kinerja pemerintahan yang efektif dan efisien, diperlukan waktu untuk memikirkan bagaimana mencapai kesatuan kerjasama sehingga mampu meningkatkan kepercayaan masyarakat. Untuk itu, diperlukan otonomi serta kebebasan dalam mengambil keputusan mengalokasikan sumber daya, membuat pedoman pelayanan, anggaran, tujuan, serta target kinerja yang jelas dan terukur. Pemerintah daerah dalam praktek penyelenggaraan pemerintahan, pembangunan dan pelayanan publik, harus pula diiringi dengan penerapan prinsip pemerintahan yang baik. pemerintahan yang baik merupakan proses penyelenggaraan kekuasaan dalam menyediakan barang dan jasa publik (*public goods and services*). Prinsip-prinsip dari pemerintahan yang baik adalah prinsip efektifitas (*effectiveness*), keadilan, (*equity*), Partisipasi (*participation*), Akuntabilitas (*accountability*), dan transparansi (*transparency*).

Pada sisi lain, pemerintah daerah atau lokal sebagai lembaga negara yang mengemban misi pemenuhan kepentingan publik dituntut pula pertanggungjawaban terhadap publik yang dilayaninya, artinya pemerintah lokal harus menjalankan mekanisme pertanggungjawaban atas tindakan dan pekerjaannya kepada publik yang sering disebut menjalankan prinsip akuntabilitas (*accountability*). Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, diharapkan dalam menggunakan dan melaksanakan kewenangan politik, ekonomi dan administratif dapat diselenggarakan dengan baik. Oleh sebab itu dalam prakteknya, konsep Pemerintahan yang baik harus ada

dukungan komitmen dari semua pihak yaitu negara (*state*) /pemerintah (*government*), swasta (*private*) dan masyarakat (*society*).

Kepemerintahan yang baik merupakan praktek penyelenggaraan pemerintahan dalam rangka memberikan pelayanan kepada masyarakat. Dengan adanya era globalisasi tuntutan akan penyelenggaraan pemerintahan yang baik adalah suatu keniscayaan seiring dengan meningkatnya pengetahuan masyarakat. Kepemerintahan yang baik dalam konteksnya merupakan suatu kesepakatan menyangkut pengaturan negara yang diciptakan bersama oleh pemerintah, masyarakat madani, dan swasta. Untuk mewujudkan pemerintahan yang baik perlu dibangun dialog antara pelaku-pelaku penting dalam Negara, agar semua pihak merasa memiliki wewenang dalam mencapai kesejahteraan bersama. Tanpa kesepakatan yang dilahirkan dari dialog, kesejahteraan tidak akan tercapai karena aspirasi politik maupun ekonomi rakyat pasti tersumbat.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pemerintah bahwa masyarakat dapat menilai dan memilih, bahkan meminta jasa layanan yang lebih baik. Kelurahan merupakan wilayah kerja lurah sebagai perangkat daerah kabupaten yang berada di bawah kecamatan dan bertanggung jawab kepada camat. Kelurahan mempunyai tugas dan fungsi melaksanakan kewenangan pemerintahan yang dilimpahkan oleh Camat serta melaksanakan tugas pemerintahan lainnya sesuai ketentuan perundangan yang berlaku. Hubungan kerja kecamatan dengan kelurahan bersifat hierarki. Pembentukan kelurahan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan penyelenggaraan pemerintahan kelurahan secara berdayaguna, berhasil dalam pelayanan terhadap masyarakat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemajuan pembangunan.

Dalam perspektif Otonomi Daerah, khususnya di Indonesia, penerapan pemerintahan yang baik merupakan suatu urgensi dalam upaya mewujudkan pemerintahan daerah (*local governance*) yang efektif, efisien, mandiri serta bebas korupsi, kolusi dan nepotisme (KKN). Hal ini didukung pula dengan diberlakukannya UU Nomor 32 Tahun 2004 Tentang pemerintahan Daerah yang akan memberikan peluang lebih besar bagi terlaksananya asas desentralisasi, dekonsentrasi dan tugas pembantuan, serta prinsip-prinsip Otonomi Daerah sehingga pemerintah daerah mampu menyelenggarakan tugas-tugas pemerintahan, pembangunan dan pelayanan kepada masyarakat (*public services*) secara optimal dan tidak terlalu bergantung lagi kepada pemerintah pusat (*sentralistik*) sebagaimana di era pemerintahan sebelumnya.

Kenyataan yang dapat dilihat sekarang bahwa sampai saat ini pun pelaksanaan kehidupan Negara, khususnya dalam konteks pemerintahan daerah di era globalisasi, reformasi, demokratisasi, dan otonomi daerah, justru masih menghadapi berbagai masalah dalam melaksanakan tugas dan kewenangannya guna mewujudkan pemerintahan yang baik secara utuh. Dalam rangka membangun pemerintahan yang baik diperlukan waktu untuk memikirkan bagaimana mencapai kesatuan kerjasama yang mampu meningkatkan kepercayaan masyarakat, otonomi serta kebebasan dalam mengambil keputusan mengalokasikan sumber daya, membuat pedoman pelayanan, anggaran, tujuan, serta target kinerja yang jelas dan terukur.

Kelurahan sebagai organisasi pemerintahan yang paling dekat dan berhubungan langsung dengan masyarakat merupakan ujung tombak keberhasilan pembangunan kota khususnya otonomi daerah, dimana kelurahan akan terlibat langsung dalam perencanaan dan pengembalian pembangunan serta pelayanan. Dikatakan sebagai ujung tombak karena kelurahan berhadapan langsung dengan masyarakat, oleh karena itu kelurahan harus mampu menjadi tempat bagi masyarakat untuk diselesaikan atau meneruskan aspirasi dan keinginan tersebut kepada pihak yang berkompeten untuk ditindak lanjuti. Disamping itu peran kelurahan di atas menjembatani program-program pemerintah untuk di sosialisasikan kepada masyarakat sehingga dapat dipahami dan didukung oleh masyarakat.

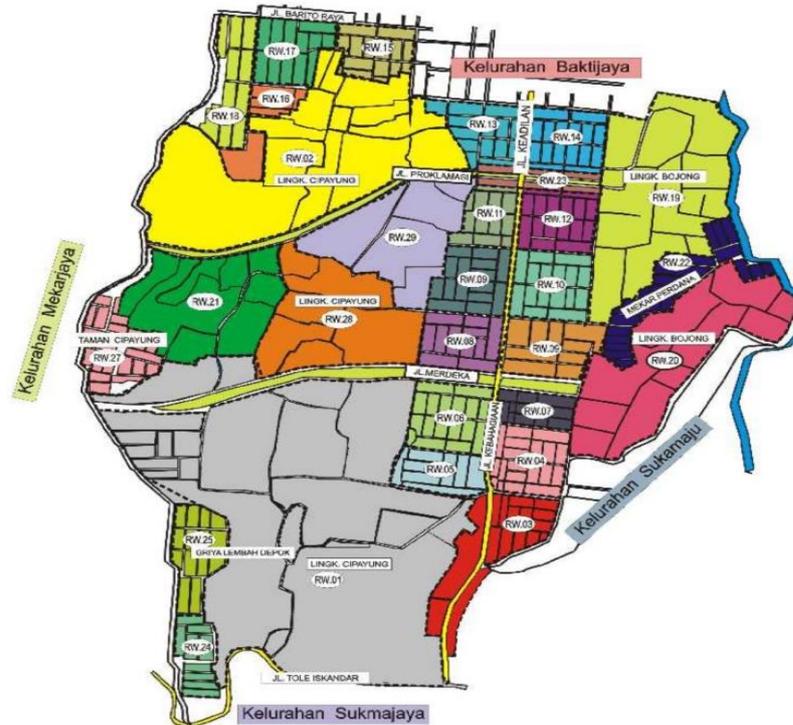
Pada era reformasi sekarang ini, kinerja pemerintah mendapat sorotan tajam dari masyarakat. Dengan adanya kebebasan dalam menyampaikan pendapat (aspirasinya), banyak ditemukan kritikan yang pedas terhadap kinerja pemerintah, baik itu secara langsung (melalui forum resmi atau bahkan demonstrasi) maupun secara tidak langsung (melalui tulisan atau surat pembaca pada media massa). Kritikan tersebut tanpa terkecuali mulai dari pemerintah pusat sampai ke pemerintahan terendah yaitu pemerintah kelurahan. Dari penelitian selama ini, pelayanan yang diberikan pemerintah kelurahan Abadijaya di Kecamatan Sawangan Kota Depok terlihat masih adanya keluhan yang disampaikan masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung.

Hal ini terlihat dari masih rendahnya produktifitas kerja dan disiplin dari pegawai tersebut, serta masih kurangnya sarana kerja yang memadai. Pelayanan yang berkualitas seringkali mengalami kesulitan untuk dapat dicapai karena aparat tidak selalu memahami bagaimana cara memberikan pelayanan yang baik, hal ini terjadi disebabkan oleh masih rendahnya kemampuan profesional aparat dilihat dari latar belakang pendidikan dan etos kerja sumber daya manusia (aparat kelurahan) serta kewenangan yang dimiliki oleh aparat yang bersangkutan. Semakin kritis masyarakat terhadap tuntutan kualitas layanan menunjukkan karakter masyarakat kita dewasa ini yang telah memiliki sikap mandiri, terbuka dan mampu berdemokrasi.

Kegiatan sosial merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki kualitas hidup masyarakat. Kegiatan sosial dilakukan oleh individu, kelompok, atau organisasi yang ingin memberikan kontribusi bagi masyarakat secara positif. Kegiatan sosial memiliki banyak manfaat bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Kegiatan sosial adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan bersama oleh setiap elemen

masyarakat, khususnya yang hidup dalam satu lingkungan. Tujuan diadakannya adalah untuk membangun rasa kebersamaan yang tidak didasari kepentingan pribadi atau mencari keuntungan sepihak.

Kelurahan Abadijaya merupakan nama salah satu kelurahan yang masuk ke dalam wilayah administrasi Kecamatan Sukmajaya, Kota Depok. Kelurahan ini termasuk ke dalam wilayah padat penduduk. Berdasarkan data dari Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Depok, per 2023 Semester 1 jumlah penduduk di Kelurahan Abadijaya, Kec. Sukmajaya, Kota Depok dalam statistik menunjukkan 6.013 jiwa. Jumlah RW sebanyak 29, Jumlah RT sebanyak 193, dan Posyandu sebanyak 36 Posyandu.



Gambar 2.

Peta Kelurahan Abadijaya Kecamatan Sukmajaya Kota Depok

Dalam menjalankan Pemerintah Kelurahan, lurah mempunyai andil besar dalam mewujudkan *good governance* (pemerintahan yang baik), oleh karena itu sebagai pemimpin lurah harus mengerti sejauh mana kewenangannya sebagai pemimpin dalam menjalankan Pemerintah Kelurahan. Seorang pemimpin diharapkan mampu untuk melimpahkan atau mendelegasikan tugas kepada bawahannya, dengan demikian seorang pemimpin atau lurah tidak bekerja sendirian dalam menjalankan Pemerintahan di Kelurahan. Kewenangan lurah juga mempunyai batasan sebagai pemimpin, agar tidak terjadi kekuasaan yang dapat menghambat demokrasi di Kelurahan, dan dapat menjalankan Kepemerintahan yang baik dengan baik (*good governance*).

Wewenang lurah berdasarkan peraturan undang-undang yaitu, memimpin penyelenggaraan pemerintahan, menyusun dan mengajukan rancangan peraturan Kelurahan mengenai anggaran pendapatan dan belanja kelurahan untuk dibahas, membina kehidupan masyarakat kelurahan, membina perekonomian kelurahan, mengoordinasikan pembangunan di kelurahan secara partisipatif, mewakili kelurahannya di dalam dan di luar pengadilan dan dapat menunjuk kuasa hukum untuk mewakili sesuai dengan peraturan perundang undangan, melaksanakan wewenang lain sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan Kantor Lurah Abadijaya. Kegiatan pelatihan ini dilakukan sesuai terjadwal dengan mengagendakan pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan, pelatihan teknologi tepat guna, optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan. Peserta pelatihan adalah warga masyarakat yang tergabung dalam ibu-ibu anggota PKK, Karang Taruna, Tokoh Masyarakat, dan Tim Penggerak Kelurahan, yang berjumlah 40 orang dengan usia berkisar antara 30 hingga 50 tahun. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa, serta tim abdimas sebagai narasumber.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan mengadopsi penelitian tindakan partisipatif (*Participatory Action Research*) dalam bentuk pelatihan. Penelitian parsipatoris merupakan metode

dimana peneliti memberikan dukungan kepada masyarakat dalam bidang sosial, ekonomi, dan politik untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat (Dosen Sosiologi, 2023)

Sebagaimana metode penelitian Tindakan partipatif yang dilakukan menggunakan Langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Presentasi, yaitu memberikan ceramah dan penyuluhan tentang pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan, pelatihan teknologi tepat guna, optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan di Kelurahan Abadijaya, Sukmajaya Depok.
- 2) Peragaan dan pelatihan, yaitu memperagakan, mempraktikkan dan memberikan pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan, pelatihan teknologi tepat guna, optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan kepada warga masyarakat yang tergabung dalam ibu-ibu anggota PKK, Karang Taruna, Tokoh Masyarakat, dan Tim Penggerak Kelurahan Abadijaya, Sukmajaya Depok.

Pelatihan dan pendampingan dilaksanakan selama 6 x pertemuan, dengan waktu 2 jam di setiap sesinya. Kegiatan dimulai pukul 15.30 hingga selesai (kurang lebih 2 jam). Materi pelatihan dikelompokkan menjadi 3 kegiatan, yaitu : 1). pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan, 2). pelatihan teknologi tepat guna, dan 3). optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan.

Proses pelaksanaannya, tim menyampaikan materi tentang program sosial kemasyarakatan, kemudian tim mendemonstrasikan melalui pelatihan menggunakan metode ceramah dan komunikasi efektif. Dalam demonstrasi ini tim membawa contoh program kegiatan yang dapat dikembangkan di kelurahan abadijaya. Selanjutnya tim berkomunikasi efektif, untuk kemudian tim bersama dengan para peserta melakukan pelatihan kegiatan program sosial kemasyarakatan. Tahap ini sekaligus menjadi uji kemampuan/evaluasi dari peserta pelatihan.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tentang pelatihan program sosial kemasyarakatan ini dilaksanakan dengan acara tatap muka atau secara offline, dan kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan pelatihan ini menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan tutorial membuat aneka kue, dimulai dari pengenalan bahan-bahannya, juga peralatan yang digunakan. Kegiatan ini dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Peserta kegiatan adalah ibu-ibu anggota PKK, Karang Taruna, Tokoh Masyarakat, dan Tim Penggerak Kelurahan, yang berjumlah 40 orang dengan usia berkisar antara 30 hingga 50 tahun. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di balai Kelurahan Abadijaya Kecamatan Sukmajaya Kota Depok. Adapun pelatihan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

a) Pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan



Gambar 3.

Pelatihan Kepemimpinan dan Kepeloporan

Pelatihan kepemimpinan atau *leadership training* adalah program pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan seseorang dalam berbagai aspek kehidupan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep kepemimpinan, mengasah keterampilan komunikasi, dan membantu individu menjadi pemimpin yang lebih efektif dan berpengaruh. Dalam pelatihan kepemimpinan, peserta akan belajar tentang berbagai aspek penting dalam kepemimpinan, seperti pengembangan visi dan misi, keterampilan komunikasi yang efektif, manajemen waktu, pengambilan keputusan, manajemen konflik, dan kepemimpinan berkelanjutan.



Gambar 4.
Pelatihan Teknologi Tepat Guna

Program Penerapan Teknologi tepat guna kepada masyarakat (PPTTG) merupakan skema pengabdian kepada masyarakat yang dikelola dan dikembangkan oleh perguruan tinggi dengan mempertimbangkan masih adanya sektor pembangunan yang kurang berkembang dan belum mampu bersaing karena lemahnya penerapan, penguasaan dan pemanfaatan produk teknologi. Diperlukan upaya lebih komprehensif untuk mengakselerasi proses hilirisasi produk teknologi hasil penelitian Perguruan Tinggi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat.

c) **Optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan.**



Gambar 5.
Optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan

Posyandu (pos pelayanan terpadu) merupakan upaya pemerintah untuk memudahkan masyarakat Indonesia dalam memperoleh pelayanan kesehatan ibu dan anak. Tujuan utama posyandu adalah mencegah peningkatan angka kematian ibu dan bayi saat kehamilan, persalinan, atau setelahnya melalui pemberdayaan masyarakat. Dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pembinaan anak dari sejak lahir hingga usia 6 tahun. Pembinaan ini dilakukan sebagai bantuan perkembangan rohani dan jasmani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mendapatkan banyak temuan yang bermanfaat dalam pengembangan keilmuan dan kemasyarakatan. Berdasarkan jenis kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut:

Pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan

Kegiatan pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan dalam meningkatkan pengetahuan keorganisasian serta kepemimpinan bagi peserta pelatihan telah dilaksanakan pada tanggal 29 dan 30 Oktober 2023 bertempat di balai kelurahan Abadijaya kecamatan Sukmajaya kota Depok. Kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana. Kegiatan ini dihadiri oleh 60 orang dari beberapa kalangan di kelurahan abadijaya, Peserta pelatihan terlihat antusias terhadap kegiatan ini khususnya materi-materi yang disampaikan. Peserta pelatihan juga mengikuti acara ini selama dua hari dari awal sampai dengan selesai.

Pada hari pertama disampaikan mengenai materi manajemen organisasi. Materi yang disampaikan dari penjelasan fungsi dari manajemen, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengontrolan dalam sebuah organisasi yang benar. Semua peserta sangat antusias dengan materi tersebut, terbukti dengan banyaknya peserta yang bertanya pada saat sesi tanya jawab berlangsung. Semua pertanyaan dibahas sampai selesai dan dapat dimengerti oleh peserta.

Pada hari selanjutnya atau hari kedua, materi yang disampaikan mengenai materi kepemimpinan. Materi ini membahas tentang bagaimana menjadi seorang pemimpin yang mampu membawa sebuah organisasi mencapai tujuan dengan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat. Pada sesi Tanya jawab materi tersebut banyak peserta yang menceritakan pengalamannya di organisasinya dalam melakukan pengendalian internal dan pengambilan keputusan. Banyak yang semakin paham bahwa pengendalian internal dan pengambilan keputusan yang tepat dan cepat dalam organisasi sangatlah penting guna kelangsungan organisasi. Berikut dokumentasi kegiatan :



Gambar 6.
Pelatihan kepemimpinan dan kepeloporan

Pelatihan teknologi tepat guna

Kegiatan pelatihan teknologi tepat guna dalam meningkatkan pengetahuan pemanfaatan teknologi bagi peserta pelatihan telah dilaksanakan pada tanggal 11 dan 12 November 2023 bertempat di balai kelurahan Abadijaya kecamatan Sukmajaya kota Depok. Kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana. Kegiatan ini dihadiri oleh 40 orang dari beberapa kalangan di kelurahan abadijaya, Peserta pelatihan terlihat antusias terhadap kegiatan ini khususnya materi-materi yang disampaikan. Peserta pelatihan juga mengikuti acara ini selama dua hari dari awal sampai dengan selesai.

Pada hari pertama disampaikan mengenai materi pengenalan teknologi dan sumberdaya lingkungan. Materi yang disampaikan dari penjelasan fungsi dari teknologi, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengontrolan dalam pemanfaatan teknologi dengan menggunakan sumber daya yang tersedia dengan benar. Semua peserta sangat antusias dengan materi tersebut, terbukti dengan banyaknya peserta yang

bertanya pada saat sesi tanya jawab berlangsung. Semua pertanyaan dibahas sampai selesai dan dapat dimengerti oleh peserta.

Pada hari selanjutnya atau hari kedua, materi yang disampaikan mengenai materi pemanfaatan hasil teknologi tepat guna. Materi ini membahas tentang bagaimana memanfaatkan hasil teknologi yang pada akhirnya memberikan manfaat ekonomis bagi kesejahteraan masyarakat. Pada sesi Tanya jawab materi tersebut banyak peserta yang menceritakan pengalamannya. Tambahkan sharing pengalaman ini yang menjadikan kegiatan berkesan.



Gambar 7.
Pelatihan Teknologi Tepat Guna

Optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan

Dalam upaya meningkatkan kapasitas kader Posyandu di Kelurahan Abadijaya, Kelurahan Abadijaya melaksanakan pelatihan bagi kader Posyandu pada Rabu 15 November 2023 dan Kamis 16 November 2023. Sesuai dengan tujuan dibentuknya Posyandu yang merupakan garda utama layanan dasar kesehatan adalah untuk percepatan penurunan angka kematian ibu dan anak, maka sasaran Posyandu bukan saja pada balita saja, tetapi juga ibu hamil, ibu menyusui dan ibu nifas.

Tujuan dilaksanakannya pelatihan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kader posyandu dalam hal Pencatatan dan Pelaporan (SIP), Pelaksanaan 5 Paket Layanan Pencegahan Stunting di Kelurahan, Peran PAUD dalam Konvergensi Stunting, dalam Penanganan Konvergensi Stunting di Kelurahan. Pengembangan program pendidikan anak usia dini (PAUD) terus dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan orang tua, keluarga, dan masyarakat yang memerlukan perluasan akses dan peningkatan mutu layanan PAUD yang berkualitas.





Gambar 8.

Optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam Penyelenggaraan Pendidikan

Kegiatan pelatihan optimalisasi POSYANDU dan PAUD dalam meningkatkan penyelenggaraan pendidikan yang holistic bagi peserta pelatihan telah dilaksanakan pada tanggal 15 dan 16 November 2023 bertempat di balai kelurahan Abadijaya kecamatan Sawangan kota Depok. Kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana. Kegiatan ini dihadiri oleh 40 orang dari beberapa kalangan di kelurahan abadijaya, Peserta pelatihan terlihat antusias terhadap kegiatan ini khususnya materi-materi yang disampaikan. Peserta pelatihan juga mengikuti acara ini selama dua hari dari awal sampai dengan selesai.

Pada hari pertama disampaikan mengenai materi Pencatatan dan Pelaporan (SIP), Pelaksanaan 5 Paket Layanan Pencegahan Stunting di Kelurahan, Peran PAUD dalam Konvergensi Stunting, dalam Penanganan Konvergensi Stunting di Kelurahan. Semua peserta sangat antusias dengan materi tersebut, terbukti dengan banyaknya peserta yang bertanya pada saat sesi tanya jawab berlangsung. Semua pertanyaan dibahas sampai selesai dan dapat dimengerti oleh peserta.

Pada hari selanjutnya atau hari kedua, materi yang disampaikan mengenai materi Peran PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan yang holistik. Materi ini membahas tentang bagaimana PAUD memberikan gambaran pendidikan yang menyenangkan terprogram dan terlaksana dengan tinjauan yang jelas akhirnya memberikan kesejahteraan masyarakat. Pada sesi Tanya jawab materi tersebut banyak peserta yang menceritakan pengalamannya. Tambahan sharing pengalaman ini yang menjadikan kegiatan berkesan.

5. KESIMPULAN

Ada peningkatan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan anggota organisasi terkait bagaimana mengelola manajemen organisasi dan kepemimpinan yang baik dan benar dalam mengambil keputusan dan alternative solusi dari setiap permasalahan yang dihadapi. Hal ini ditujukan dengan meningkatnya antusias dan partisipasi anggota dalam bertanya selama diskusi berlangsung. Banyak anggota organisasi menyampaikan kendala yang mereka hadapi dalam mengelola organisasi. Sehingga setelah dilakukannya pelatihan ini anggota organisasi merasa perlu untuk menata kembali susunan organisasi mereka agar fungsi manajemen dapat diterapkan secara maksimal dan terstruktur.

Kegiatan pelatihan teknologi tepat guna dalam meningkatkan pengetahuan pemanfaatan teknologi bagi peserta pelatihan. Peserta pelatihan terlihat antusias terhadap kegiatan ini khususnya materi-materi yang disampaikan. Peserta pelatihan juga mengikuti acara ini selama dua hari dari awal sampai dengan selesai. Pada sesi Tanya jawab materi tersebut banyak peserta yang menceritakan pengalamannya. Tambahan sharing pengalaman ini yang menjadikan kegiatan berkesan.

Ada peningkatan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan kader penggerak tentang Pencatatan dan Pelaporan (SIP), Pelaksanaan 5 Paket Layanan Pencegahan Stunting di Kelurahan, Peran PAUD dalam Konvergensi Stunting, dalam Penanganan Konvergensi Stunting di Kelurahan. Peningkatan pemahaman dan pengetahuan Peran PAUD dalam penyelenggaraan pendidikan yang holistik.

ACKNOWLEDGEMENT

Ucapan terimakasih diberikan kepada Rektor Institut Agama Islam Depok (IAID) AI – Karimiyah selaku pelindung dalam kegiatan ini, Ketua LPPM Institut Agama Islam Depok (IAID) AI – Karimiyah beserta pengurus yang telah membantu menyelenggarakan kegiatan ini dan Ketua Program Studi Pendidikan Agama

DAFTAR PUSTAKA

- Dosen Sosiologi. (2023). Pengertian Penelitian Partisipatoris, Ciri, Syarat dan Contohnya. <https://dosensosiologi.com/penelitian-partisipatoris/>
- Junaedi, F. Participatory Action Research, Metode Riset untuk Analisis Sosial Partisipatif. <http://repository.umy.ac.id/bitstream/>
- Arimbi, Achmad Santosa, 2003, Peran Serta Masyarakat Dalam Pengelolaan Lingkungan, Jakarta: Walhi.
- Grana, Judistira K. 2009. Metode penelitian kualitatif. Edisi ketiga. Bandung: Primaco Akademika Garna Foundation.
- Suharto,. 2002. Membangun Masyarakat memberdayakan Rakyat. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sedarmayati, 2003. Good Governance: Pemerintahan Yang Baik Dalam Rangka Otonomi Daerah Upaya Membangun Organisasi Efektif dan Efisien Melalui Restrukturisasi dan Pemberdayaan. Bandung: Mandar Maju
- Marno., & S. T. (2008). Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan Islam. Bandung: PT Refika Aditama.
- Rivai, V. (2013). Manajemen Pemimpin dan Kepemimpinan Dalam Organisasi. Rajawali Pers: Jakarta.
- Syafaruddin, A. (2015). Manajemen Sumber Daya Manusia Strategi Keunggulan Kompetitif. Yogyakarta: BPFE

Pengaruh Media Animasi Berbasis Web terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter dalam Materi Menulis Teks Negosiasi di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023

Rika Trisna Manik¹, Yusni Khairul Amri²

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

¹rikatrisna87@gmail.com

²yusnikhairul@umsu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X Madrasah aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajarn menggunakan media animasi berbasis web terhadap kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023. Populasi adalah seluruh siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang yang berjumlah 50 siswa. Sedangkan sampel diambil sebanyak dua kelas, yaitu 25 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dan 25 orang siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran eksperimen. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian “ada pengaruh pembelajarn menggunakan media animasi berbasis web terhadap kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun ajaran 2020/2023”. Pelaksanaan penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen untuk melihat ada pengaruh perbedaan antara dua variabel. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan Liliefors dan mencari t-hitung. Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara tes kelas kontrol dengan rata-rata 70 dengan kategori baik dan nilai tes eksperimen dengan rata-rata 83,48 dengan kategori sangat baik dan diperoleh nilai t-hitung 5,65 dan t-tabel 1,6677, maka t-hitung > t-tabel. Dari hasil terssbut maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya ada pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi berbasis web terhadap kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Media Animasi, Web, Negosiasi



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

Penulis Korespondensi:

Rika Trisna Manik,

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,

Jl. Kapten Mughtar Basri, No 3, Glugur Darat II, Kec. Medan Tim, Kota Medan

Rikatrisna87@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas BabI Pasal 1 (1) menyatakan: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat lain, dan negara”. Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) adalah ejaan bahasa Indonesia yang berlaku sejak tahun 2015 berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. Ejaan ini menggantikan Ejaan yang Disempurnakan. Ejaan merupakan tata cara penulisan huruf, kata, dan kalimat sesuai dengan standardisasi yang disepakati dalam kaedah Bahasa Indonesia. Penanaman bahasa Indonesia sejak dini adalah memberikan pelatihan dan pendidikan tentang bahasa Indonesia sejak anak masih kecil. Pelaksanaan pendidikan bahasa Indonesia dapat dilakukan melalui pendidikan informal, pendidikan formal, maupun pendidikan nonformal.

Pendidikan informal dilakukan oleh keluarga di rumah. pendidikan ini dilakukan saat anak berada di rumah bersama dengan keluarganya. Sedangkan pendidikan formal dilaksanakan di dalam lembaga pendidikan resmi mulai dari SD sampai dengan perguruan tinggi. Pendidikan formal inilah guru yang berperan penting dalam menanamkan pengetahuan akan bahasa Indonesia baik. Sedangkan pendidikan nonformal dilaksanakan di luar rumah dan sekolah, dapat melalui kursus pelatihan-pelatihan, pondok pesantren dan lain sebagainya.

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action), tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan serta mampu membedakan satu dengan lainnya. Dengan pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Hal ini sesuai dengan tentang “Keberhasilan seseorang di masyarakat, ternyata 80% dipengaruhi oleh kecerdasan emosi (EQ), dan hanya 20% ditentukan oleh kecerdasan otak (IQ)” dalam jurnal Nilai Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Pada Pendidikan dasar dan Menengah.

Berdasarkan wawancara peneliti yang telah dilakukan pada saat melaksanakan observasi ke Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media buku paket. Masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Maka dari itu pendidik harus lebih berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan resolusi industri atau bisa disebut dengan era digital.

Salah satu teks dianjurkan dalam Kurikulum 2013 kelas X SMA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah teks negosiasi. Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Hal ini didukung oleh pendapat Kosasih (2014:86) “Teks negosiasi merupakan proses penetapan keputusan secara bersama antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda”. Pengembangan media pembelajaran saling berkaitan dengan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media audiovisual. Media yang dapat peserta didik rasakan baik suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Media animasi dapat bersumber darimana saja, seperti Facebook, Instagram, YouTube, Tiktok dan lain-lain. Disini penulis mengambil video animasi yang bersumber dari YouTube yaitu tepatnya pada channel YouTube Bastera Nature. Salah satu teks yang dianjurkan dalam kurikulum 2013 kelas X SMA pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah teks negosiasi. Namun, media dalam teks negosiasi kurang mendapat perhatian dan cenderung monoton yaitu menggunakan media buku paket. Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis web dan penulis mengadakan penelitian.

2. PEMBAHASAN

2.1 Hakikat Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Apabila dipahami secara mendalam media berarti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hal ini menunjukkan bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media bagi peserta didik. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap dan menyusun kembali informasi visual serta verbal.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Media bukan hanya berupa alat saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Setiap media memiliki kelebihan masing-masing. Secara garis besar media dalam pembelajaran terbagi menjadi 4 kelompok, yaitu media audio, media visual, media audio visual. Untuk setiap jenis media memiliki kriteria dan karakteristik tersendiri. Media berfungsi sebagai sumber belajar bila dilihat pengertian media pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2006) terdapat manusia di dalamnya, benda, ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi dirinya dalam pembelajaran.

2.1.1. Macam Macam Media Pembelajaran

1. Media Audio

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk mengalirkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Audio media berkaitan erat dengan telinga bagian dalam. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2. Media Visual

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide sajian, menggambarkan fakta yang mungkin mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual.

3. Media Audio

Visual Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

4. Media Serbaneka

Macam-macam media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

5. Gambar fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu.

6. Peta dan Bola Dunia

Macam-macam media pembelajaran berikutnya adalah peta dan globe ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai, gunung-gunung), dan tempat-tempat serta arah dan jarak.

2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran Animasi

Menurut Suheri (2006), animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Media animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat serta memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan hanya dengan gambar dan kata-kata saja.

Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti 2016:431) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Menurut buku Animasi Pembelajaran (Konsep dan Pengembangannya) Media animasi dalam pembelajaran yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh contoh, selain berupa animasi statis auto-run atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif dimana pengguna(siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut. Urutan kegiatan belajarnya dapat meliputi: melihat contoh, mengerjakan soal Latihan, menerima informasi, meminta penjelasan, dan mengerjakan soal/evaluasi.

2.1.3 Jenis Animasi

Dilihat dari teknik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1. Stop-Motion (Stop Motion Animation) sering pula disebut claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik stop-motion animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Wallace and Gromit dan Chicken Run, karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya stop motion animation. Contoh lainnya adalah Celebrity Deadmatch di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia.

2. Animasi Tradisional (Traditional Animation) Tradisional animasi adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut cel animation karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

3. Animasi Komputer (Computer Graphics Animation) Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan.

2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Animasi

Menurut Harun dan Zaidatun (2014) dalam buku Animasi Pembelajaran Konsep dan Penembangannya, animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berikut merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan: 1. Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. 2. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. 3. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. 4. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. 5. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

Adapun kelemahan dari media animasi ialah membutuhkan peralatan yang khusus. Materi dan bahan yang ada dalam animasi sulit untuk dirubah jika sewaktu-waktu terdapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya sulit untuk ditambahkan. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.

Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan.

Pertama, menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungan dengan materi yang akan diberikan kepada murid.

Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan dalam buku Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya. Animasi teks (tulisan) merupakan salah satu bagian animasi yang dapat diimplementasikan untuk menambahkan efek animasi dan mempercantik tampilan paket bahan ajar multimedia yang akan dikembangkan dalam buku Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya. Untuk menjalankan animasi diperlukan program khusus (Software) salah satunya adalah program macromedia flash.

2.1.5 Langkah-langkah Media Pembelajaran Animasi

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media animasi yakni:

- 1) Menyediakan media yang akan digunakan dalam memaparkan materi, seperti laptop, infokus dan speaker
- 2) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 3) Menayangkan film animasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dibawakan
- 4) Guru menyuruh siswa untuk menganalisis bagian mana yang merupakan negosiasi dalam film animasi tersebut.

2.2 Nilai Pendidikan Berbasis Karakter

2.2.1 Pendidikan Karakter

Karakteristik berasal dari kata "characteristic" yang berarti sifat yang khas. Atau bisa diambil pengertian bahwa karakteristik adalah suatu sifat khas yang membedakan dengan yang lain. Karakter adalah wujud pemahaman dan pengetahuan seseorang tentang nilai-nilai mulia dalam kehidupan yang bersumber dari tatanan budaya, agama dan kebangsaan seperti: Nilai moral, nilai etika, hukum, nilai budi pekerti, kebajikan dan syariat agama dan budaya serta diwujudkan dalam sikap, perilaku dan kepribadian sehari-hari hingga mampu membedakan satu dengan lainnya. Dengan demikian maka karakter pada hakekatnya bukan hanya harus dipahami dan diketahui ataupun hanya diajarkan tetapi harus diteladani. Dimana yang selanjutnya diharapkan bahwa karakter individu tersebut akan membangun karakterkarakter daerah dan bangsa sesuai dengan harapan dan citacita luhur dalam tujuan pendidikan nasional.

Pendapat lain dari pengertian karakter, seperti yang disampaikan bahwa: karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, budaya dan nilai kebangsaan yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari menjadi suatu pembiasaan yang melekat.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action), tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan serta mampu membedakan satu dengan lainnya. Dengan pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Daniel (2007:89) Keberhasilan seseorang di masyarakat, ternyata 80% dipengaruhi oleh kecerdasan emosi (EQ), dan hanya 20% ditentukan oleh kecerdasan otak (IQ). Kajian tersebut

dibahas delapan pendekatan Pendidikan nilai berdasarkan kepada berbagai literatur dalam bidang psikologi, sosiologi, filosofi dan pendidikan yang berhubungan dengan nilai. Namun, selanjutnya berdasarkan kepada hasil pembahasan dengan para pendidik dan alasan-alasan praktis dalam penggunaannya di lapangan, pendekatan-pendekatan tersebut telah diringkaskan menjadi lima jenis pendekatan berikut : Lima pendekatan tersebut adalah

1. Pendekatan penanaman nilai (inculcation approach)
2. Pendekatan perkembangan moral kognitif (cognitive moral development approach)
3. Pendekatan analisis nilai (values analysis approach)
4. Pendekatan klarifikasi nilai (values clarification approach); dan
5. Pendekatan pembelajaran berbuat (action learning approach). (Superka, 2006: 78).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Karakter adalah sifat khas, kualitas dan kekuatan moral pada seseorang atau kelompok. Puskur (Pusat Kurikulum) memberikan suatu definisi atau pengertian karakter sebagai watak tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi nilai-nilai kebijakan yang dapat menjadi suatu keyakinan dan digunakannya sebagai landasan cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

Proses terbentuknya pendidikan karakter (Tim Pengembangan FIP-UPI. 2007: 4) dalam jurnal Nilai Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah, yaitu:

1. Melalui pendidikan, pengalaman, cobaan hidup, pengorbanan dan pengaruh lingkungan, kemudian terinternalisasi nilai-nilai sehingga menjadi nilai intrinsik yang melandasi sikap dan perilaku.
2. Sikap dan perilaku tersebut dilakukan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.
3. Kebiasaan tersebut dijaga dan dipelihara maka jadilah karakter. Jadi bahwa keberhasilan dalam proses pembentukan karakter lulusan suatu satuan pendidikan, akan ditentukan bukan oleh kekuatan proses pembelajaran, tetapi akan ditentukan oleh kekuatan manajemennya, yang mengandung pengertian bahwa mutu karakter lulusan memiliki ketergantungan kuat terhadap kualitas manajemen sekolahnya. Hal ini disebabkan karena proses pembentukan karakter harus terintegrasi kedalam berbagai bentuk kegiatan sekolah.

Pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana dalam menanamkan nilai-nilai sehingga terinternalisasi dalam diri peserta didik yang mendorong dan mewujudkan dalam sikap dan perilaku yang baik. Pendidikan karakter bukan terletak pada materi pembelajaran melainkan pada aktivitas yang melekat, mengiringi, dan menyertainya (suasana yang mewarnai, tercermin dan melingkupi proses pembelajaran pembiasaan sikap dan perilaku yang baik) Pendidikan karakter tidak berbasis pada materi, tetapi pada kegiatan.

2.2.2 Manajemen Pendidikan Karakter

Manajemen pendidikan karakter di lingkungan sekolah merupakan program yang berkesinambungan dan terintegrasi kedalam keseluruhan sistem pengelolaan pendidikan. Hal ini didasarkan kepada : tujuan pendidikan nasional, yakni membentuk manusia seutuhnya. Penulisan ini akan mencoba membahas permasalahan manajemen sekolah berbasis karakter, yakni sistem pengelolaan sekolah yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter kepada keseluruhan tatanan kehidupan dan pengelolaan pendidikan, dengan isu sentral bahwa implementasi manajemen sekolah berbasis karakter membutuhkan strategi implementasi, kesiapan SDM, penentuan indikator keberhasilan, desain implementasi, strategi evaluasi, analisis hambatan yang dihadapi dan analisis terhadap kebutuhan kebijakan implementasi manajemen sekolah berbasis karakter.

Manajemen sekolah Berbasis Karakter (MSBK) dalam kajian penulisan ini hakekatnya, sebuah proses pengelolaan berbagai kegiatan pengelolaan pendidikan di lingkungan sekolah yang disertai dengan komitmen tinggi pada setiap pelaku dan perilaku pengelola dengan menanamkan nilai-nilai karakter mulia sehingga secara langsung mendukung keberhasilan proses pendidikan karakter dan pembelajaran, sehingga menghasilkan produktivitas mutu lulusan yang berkarakter mulia sesuai dengan tuntutan tujuan pendidikan nasional.

Komponen sasaran dalam sistem manajemen sekolah yang tidak mengindahkan nilai-nilai karakter atau menunjang keberhasilan pembentukan karakter peserta didik. Dua kelompok kajian pustaka yang mendukung terhadap kajian penulisan ini, adalah kajian konsep pendidikan karakter dan konsep manajemen sekolah berbasis karakter. Karakter adalah wujud pemahaman dan pengetahuan seseorang tentang nilai-nilai mulia dalam kehidupan yang bersumber dari tatanan budaya, agama dan kebangsaan seperti nilai moral, nilai etika, hukum, nilai budi pekerti, kebajikan dan syariat agama, dan budaya serta diwujudkan dalam sikap, perilaku dan kepribadian sehari-hari hingga mampu membedakan satu dengan lainnya. Dengan demikian maka karakter pada hakekatnya bukan hanya harus dipahami dan diketahui ataupun hanya diajarkan tetapi harus diteladani.

Selanjutnya diharapkan bahwa karakter individu tersebut akan membangun karakter karakter daerah dan bangsa sesuai dengan harapan dan cita-cita luhur dalam tujuan pendidikan nasional. Pendapat lain dari pengertian karakter, seperti yang disampaikan Gunarto (2004:22) bahwa: Karakter merupakan nilai-nilai

perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, budaya dan nilai kebangsaan yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari menjadi suatu pembiasaan yang melekat.

Pendidikan karakter menggarap pelbagai aspek dari pendidikan moral, pendidikan kewargaan, dan pengembangan karakter. Sifatnya yang multi-faceted membuatnya menjadi konsep yang sulit untuk diberikan di sekolah. Setiap komponen memberikan perbedaan tekanan tentang apa yang penting dan apa yang semestinya diajarkan “Jika kita hendak maju secara budaya”, kata Rusworth Kidder (1995:132) dari The Institute for Global Ethics, dan pengarang *How Good People Make Thought Choices* “sepatutnya mesti ada satu bahasa lagi dalam bahasa public, yang mempertanyakan, “Apa yang benar” (Whats Right)?”.

Menurutnya, bahasa ini merupakan bahasa yang unik yang membuat kita tak terlalu nyaman membincangkannya. Dan untuk membuat kita nyaman berbincang dalam bahasa ini di masa depan, Kidder menekankan perlunya pendidikan karakter sejak dini. Ada 18 (delapan belas) nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan karakter bangsa yang dibuat oleh Diknas.

Mulai tahun ajaran 2011, seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyisipkan pendidikan berkarakter tersebut dalam proses pendidikannya (Risna .A dan Siti .N, 2011:1). Ada 18 (delapan belas) nilai-nilai dalam pendidikan karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2013), adalah: Religius, sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Jujur, perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Toleransi, sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Disiplin, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Kerja Keras, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

Jadi dengan perilaku tertib ini dapat membangun karakter siswa dalam kehidupan nyata. Kreatif, Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Mandiri, sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Demokratis, cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Rasa Ingin Tahu, sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihatan di dengar. Semangat Kebangsaan, cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Cinta Tanah Air, cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Menghargai Prestasi, sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

2.2.3 Strategi Penanaman Nilai Nilai Karakter Bagi Siswa Sekolah dan Menengah

Pendidikan karakter sebaiknya diajarkan secara sistematis dalam model pendidikan yang holistik menggunakan metode *knowing the good, feeling the good, acting the good*. Pengetahuan tentang kebaikan (*knowing the good*) mudah diberikan karena bersifat kognitif. Setelah *knowing the good* perlu ditumbuhkan perasaan senang atau cinta terhadap kebaikan (*feeling the good*). Selanjutnya, *feeling the good* diharapkan menjadi mesin penggerak sehingga seseorang secara suka reka melakukan perbuatan yang baik (*acting the good*). Penanaman dengan model seperti itu, akan mengantarkan seseorang kepada kebiasaan berlaku baik. Akan tetapi, dalam penanaman pendidikan karakter yang utama adalah keteladanan. Orang tua memberikan contoh perilaku yang positif kepada anaknya, guru memberi contoh kepada anak didiknya. Sementara itu, para pemimpin memberikan teladan karakter yang baik kepada masyarakat. Masalah keteladanan ternyata dilakukan oleh para nabi, terutama Nabi Muhammad dalam menanamkan akhlak mulia kepada umatnya. Dalam hal ini, Allah menyatakan bahwa Sungguh pada pribadi Nabi Muhammad terdapat teladan yang baik (*uswatun hasanah*).

Nabi-nabi yang lain seperti Nabi Ayub memiliki keteladanan dalam ketabahannya menanggung berbagai penderitaan, Nabi Isa dikenal dengan kesederhanaannya, Nabi Musa dikenal dengan keberaniannya. Ada empat karakter yang dimiliki oleh para nabi, yaitu:

1. Sidik: selalu berkata yang benar;
2. Amanat: dapat dipercaya;
3. Tablig: selalu menyampaikan tidak pernah menyembunyikan;
4. Fatonah cerdas. Salah satu karakter yang sejak kecil melekat pada pribadi Muhammad adalah amanat (dapat dipercaya).

Oleh karenanya, masyarakat Arab memberikan gelar *al amin* (dapat dipercaya) jauh sebelum beliau menjadi nabi. Penanaman pendidikan karakter di sekolah dapat dilakukan dengan berbagai strategi. Strategi yang dapat dilakukan antara lain:

1. Memasukkan pendidikan karakter ke dalam semua mata pelajaran di sekolah

2. Membuat slogan-slogan atau yel-yel yang dapat menumbuhkan kebiasaan semua masyarakat sekolah untuk bertingkah laku yang baik
3. Membiasakan perilaku yang positif di kalangan warga sekolah, dan
4. Melakukan pemantauan secara kontinyu
5. Memberikan hadiah (reward) kepada siswa yang selalu berkarakter baik

Strategi penanaman karakter di atas merupakan hal yang sebenarnya sudah biasa dilaksanakan di sekolah, akan tetapi belum maksimal. Untuk itu dengan adanya nilai-nilai karakter sebagaimana uraian di atas dan strategi penanaman nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar dan menengah, maka diharapkan dapat direalisasikan. Peran dari kepala sekolah sebagai leader (kepemimpinan) dan harus mempunyai keterampilan manajerial dan akademik sangat diperlukan. Keterampilan manajerial lebih difokuskan pada administrasi dan pemberdayaan sumber daya yang ada di sekolah. Keterampilan akademik fokusnya yaitu bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di sekolah

2.3 Menulis Teks Negosiasi

Menulis merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh setiap orang. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca juga berhubungan dalam keterampilan menulis. Tarigan (2013:22) mengemukakan pengertian menulis sebagai berikut :

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Lambang dan gambar grafik tersebut mempunyai makna yang bisa dipahami orang lain itu yang disebut dengan menulis.

Tarigan mengungkapkan bahwa menulis merupakan lukisan grafik yang menggambarkan suatu bahasa ketika seseorang dapat membaca lambang dan mengerti makna yang dimaksud. Jika seseorang ingin menulis maka dipastikan ia harus bisa membaca dan memahami lambang-lambang grafik tersebut.

Menurut Semi (2007:14) menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan kedalam lambang-lambang tulisan. Semi mengungkapkan bahwa menulis memiliki tiga aspek utama. Pertama dengan tujuan tertentu, kedua dengan gagasan yang akan disampaikan dan yang ketiga berupa sistem Bahasa Ketiga aspek tersebut sangat berkaitan dengan menulis. Misalnya seseorang menulis dengan tujuan tertentu dengan mengungkapkan gagasan berdasarkan pengamatan maupun pengalamannya sehingga disajikan dengan penyajian yang logis maupun kronologis.

Selain itu, Iskandarwassid & Sunendar (2011:248) aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Ketiga keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan yang sulit dikuasai. Hal itu disebabkan menulis harus menguasai berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri. Unsur bahasa dan isi harus menjadi satu kesatuan yang padu untuk membentuk sebuah kalimat menjadi paragraf. Dalam keterampilan ini penulis berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui bahasa tulis.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan melukiskan lambang-lambang huruf sehingga menimbulkan berbagai gagasan atau ide kreatif dengan menggunakan bahasa tertentu. Menulis dapat dilakukan oleh setiap orang akan tetapi kualitas yang dihasilkan setiap orang berbeda. Menulis merupakan kegiatan produktif yang dapat dilakukan oleh setiap orang untuk menghasilkan sebuah karangan yang dapat bermanfaat untuk orang lain. Oleh karena itu, keterampilan menulis harus selalu diasah setiap saat dengan cara praktik dan banyak pelatihan.

2.3.1 Pengertian Teks Negosiasi

Menurut Kosasih (2014) negosiasi merupakan suatu interaksi sosial untuk mengompromikan keinginan yang bertentangan. Negosiasi juga diartikan menjadi upaya untuk mencapai kesepakatan melalui diskusi atau percakapan. Menurut Patonah, Syahrullah, Firmansyah, & San Fauziya (2018) teks negosiasi adalah sebuah teks yang berisi suatu interaksi sosial untuk mencari kesepakatan bersama dengan kepentingan yang berbeda.

Teks negosiasi menurut Suherli & Dkk. (2016) yaitu suatu proses tawar-menawar dengan pihak lain. Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, penulis berkesimpulan bahwa teks negosiasi merupakan kegiatan berinteraksi antara dua orang atau lebih untuk menghasilkan sebuah kesepakatan.

Teks negosiasi adalah suatu teks yang memuat tentang bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda (Kemendikbud, 2013: 134). Sedangkan menurut Nahari Sabalala (2014:4) negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Dalam negosiasi, pihak-pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan berdialog.

2.3.2 Struktur Teks Negosiasi

Struktur teks negosiasi berupa:

- Pembukaan

Pendahuluan (Orientasi): negosiator 1 menyampaikan maksud

- Isi

Isi terdiri atas pengajuan, penawaran dan persetujuan. Pengajuan adalah negosiator 2 menyanggah dengan alasan tertentu. Penawar adalah negosiator 1 mengemukakan argumentasi untuk mempertahankan maksud awalnya agar disetujui negosiator 2. Persetujuan adalah negosiator 2.

- Penutup

Terjadi kesepakatan atau ketidaksepakatan Ada pula negosiasi yang lebih kompleks dengan struktur:

- Orientasi
- Pengajuan
- Penawaran
- Persetujuan
- Dan penutup

2.3.3 Kaidah Teks Negosiasi

Kaidah teks negosiasi menunjukkan keterlibatan dua pihak atau lebih, berupa dialog, mengundang konflik, menyelesaikannya melalui tawar menawar, menyangkut keinginan yang belum terjadi, dan berujung pada kesepakatan atau ketidaksepakatan.

- Dalam teks negosiasi terdapat partisipan Partisipan adalah pihak-pihak yang terlibat dalam negosiasi. Jumlah partisipan minimal dua orang

- Dalam teks negosiasi terdapat hal atau topik yang menjadi bahan negosiasi
- Dalam teks negosiasi ada proses pengajuan dan penawaran
- Teks negosiasi diakhiri oleh kesepakatan atau ketidaksepakatan.

Teks negosiasi berbentuk dialog diantara dua atau lebih partisipan. Sekilas, teks negosiasi akan terlihat sama dengan teks dialog biasa, yang membedakan adalah adanya unsur pengajuan dan penawaran.

2.3.4 Ciri-ciri Teks Negosiasi

- a) Bertujuan menentukan solusi dan menjadi sarana penyelesaian masalah bersama.
- b) Menghasilkan kesepakatan atau perjanjian
- c) Menghasilkan penyelesaian yang saling menguntungkan kedua belah pihak.
- d) Memprioritaskan atau menitikberatkan pada kepentingan bersama.
- e) Memiliki tujuan praktis, yaitu sebagai media penghasil kesepakatan yang diterima oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

2.3.5 Tujuan Teks Negosiasi

- a) Mencapai solusi bersama
- b) Saling menguntungkan
- c) Saling pengertian

2.3.6 Tata Cara Negosiasi yang Baik

- a) Saling menghargai
- b) Harus memposisikan diri secara sama
- c) Membuang egonya masing-masing

2.3.7 Unsur Kebahasaan Teks Negosiasi

➤ Menggunakan bahasa persuasive

Bahasa yang digunakan untuk membujuk atau menarik perhatian

➤ Mengandung kalimat deklaratif

Kalimat yang disampaikan berisi pernyataan, yang berfungsi untuk memberikan informasi atau berita tentang sesuatu.

➤ Menggunakan bahasa yang sopan

➤ Menggunakan konjungsi

➤ Menggunakan kalimat yang efektif

➤ Berisi pasangan tuturan

➤ Bersifat memerintah dan memenuhi perintah

➤ Menggunakan pronominal

➤ Menggunakan kalimat langsung

➤ Menggunakan kalimat yang menyatakan kesepakatan atau tidak

➤ Menggunakan kalimat perbandingan/kontras

2.3.8 Langkah-langkah Membuat Teks Negosiasi

1. Menentukan tema

Menyiapkan tema negosiasi dan apa yang ingin dibahas bersama

2. Menentukan Pihak

Setelah mengetahui tema bahan negosiasi, carilah pihak-pihak yang saling berkaitan untuk diajak negosiasi. Misalnya akan membahas tentang jual beli buah di pasar, berarti pihak yang berkaitan adalah penjual dan pembeli.

3. Menentukan Topik yang Akan Dinegosiasikan

Membahas topik apa yang perlu dinegosiasikan, mengenai barang atau jasa, waktu, dan tempatnya. Misalnya, mengenai harga buah, maka topik yang akan dibahas adalah mengenai harga buah.

4. Menyiapkan Argumen

Di tahapan ini, masing-masing pihak mengutarakan apa yang diinginkan secara bijaksana, tidak ada perdebatan atau menyebabkan perkelahian.

5. Merancang Kegiatan Tawar Menawar dan Penyelesaian Masalah

Buat rancangan mengenai tawar-menawar antara kedua belah pihak. Lakukan dengan bijaksana untuk mendapatkan kesepakatan bersama.

6. Menentukan Penutup

Penutup penting untuk dilakukan, seperti mengucapkan salam atau terimakasih. Agar proses negosiasi berjalan lebih formal, bisa dibuat kesepakatan tertulis mengenai hasil negosiasi tersebut.

7. Menulis Teks

Negosiasi Berdasarkan Struktur Selanjutnya, buatlah teks negosiasinya berdasarkan struktur teks negosiasi yang telah dibahas pada poin sebelumnya. Jangan lupa juga untuk mengembangkan kerangkanya dan gunakan kaidah kebahasaan yang baik dan benar agar teks tersebut bisa lebih mudah dibaca dan dipahami.

2.4. Pengertian Menulis

Menulis pada hakikatnya adalah suatu proses berpikir yang teratur, sehingga apa yang ditulis mudah dipahami pembaca. Menulis juga merupakan suatu aktivitas komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai mediana. Wujudnya berupa tulisan yang terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna dengan semua kelengkapannya, seperti, ejaan dan tanda baca. Menulis juga suatu proses penyampaian gagasan, pesan, sikap, dan pendapat kepada pembaca dengan simbol-simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati bersama oleh penulis dan pembaca.

Menulis sebagai aktifitas yang mengungkapkan hasil pemikiran, ide/gagasan, perasaan, informasi kepada masyarakat luas melalui media kasara dimuat pada cetak atau elektronik Amri(2015:104). Menurut Tarigan (2013), keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Menurut Dalman (2015:3), keterampilan menulis karangan atau mengarang adalah menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Menulis juga diartikan sebagai kegiatan merangkai huruf menjadi kata atau kalimat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain dapat memahaminya.

Kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang untuk menuangkan buah pikiran, ide, gagasan, dengan mempergunakan rangkaian bahasa tulis yang baik dan benar. Kemampuan menulis seseorang akan menjadi baik apabila dia juga memiliki:

Kemampuan untuk menemukan masalah yang akan ditulis.

- Kepekaan terhadap kondisi pembaca.
- Kemampuan menyusun perencanaan penelitian.
- Kemampuan menggunakan bahasa Indonesia.
- Kemampuan memulai menulis, dan
- Kemampuan memeriksa karangan sendiri. Kemampuan tersebut akan berkembang apabila ditunjang dengan kegiatan membaca dan kekayaan kosakata yang dimilikinya.

Menulis merupakan suatu bentuk berpikir, tetapi ia adalah berpikir untuk penanggap tertentu dan untuk situasi tertentu pula. Salah satu tugas penting seorang penulis ialah menguasai unsur-unsur pokok menulis dan berpikir yang akan banyak membantu dalam usaha-usaha mencapai suatu tujuan. Yang paling penting diantara unsur-unsur tersebut ialah penemuan, penataan, dan gaya.

a. Langkah- Langkah Menulis Menurut Dalman (2015:15) menulis melibatkan beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Prapenulisan (Persiapan) Tahap ini merupakan tahap pertama, tahap persiapan atau prapenulisan adalah ketika pembelajar menyiapkan diri, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengolah informasi, menarik tafsiran dan inferensi terhadap realitas yang dihadapinya, berdiskusi, membaca, mengamati, dan lain-lain yang memperkaya masukan kognitifnya yang akan diproses selanjutnya.

2. Tahap Penulisan Pada tahap prapenulisan telah ditentukan topik dan tujuan karangan, mengumpulkan informasi yang relevan, serta membuat kerangka karangan, selanjutnya kita siap untuk menulis.

3. Tahap Pascapenulisan Tahap ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram yang kita hasilkan. Kegiatannya terdiri atas penyuntingan dan perbaikan (revisi). Penyuntingan adalah pemeriksaan dan

perbaiki unsur mekanik karangan seperti ejaan, diksi, pengkalimatan, pengalineaan, gaya bahasa, pencatatan kepastakaan, dan konvensi penulisan lainnya.

b. Tujuan Menulis Menurut Dalman (2015:13) tujuan menulis yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan Penugasan Pada umumnya para pelajar, menulis sebuah karangan dengan tujuan memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga. Bentuk tulisan inibiasanya berupa makalah, laporan atau karangan bebas.
2. Tujuan Estetis Para sastrawan pada umumnya menulis dengan tujuan untuk menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam sebuah puisi, cerpen, maupun novel. Untuk itu penulis pada umumnya memperhatikan benar pilihan kata atau diksi serta penggunaan gaya bahasa.
3. Tujuan Penerangan Surat kabar maupun majalah merupakan salah satu media yang berisitulisan dengan tujuan penerangan. Tujuan utama penulis membuat tulisan adalah untuk memberi informasi kepada pembaca. Dalam hal ini, penulis harus mampu memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan pembaca berupa politik, ekonomi, pendidikan, agama, sosial, maupun budaya.
4. Tujuan Pernyataan Diri Anda mungkin pernah membuat surat pernyataan untuk tidak melakukan pelanggaran lagi, atau mungkin menulis surat perjanjian. Apabila itu benar, berarti anda menulis dengan tujuan untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat. Bentuk tulisan ini misalnya surat perjanjian maupun surat pernyataan. Jadi, penulis surat, baik surat pernyataan maupun surat perjanjian merupakan tulisan yang bertujuan untuk pernyataan diri.
5. Tujuan Kreatif Menulis sebenarnya selalu berhubungan dengan berpikir kreatif, terutama dalam menulis karya sastra, baik itu berbentuk puisi maupun prosa. Kita harus menggunakan daya imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan tulisan, mulai dalam mengembangkan penokohan, melukiskan setting, maupun yang lain.
6. Tujuan Kondumtif Ada kalanya sebuah tulisan diselesaikan untuk dijual dan dikonsumsi oleh para pembaca. Dalam hal ini, penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca. Penulis lebih berorientasi pada bisnis. Salah satu bentuk tulisan ini adalah novel-novel populer.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Jln. Mesjid Batang Beruh Kecamatan Sidikalang Kabupaten Dairi Sumatera Utara Adapun yang menjadi alasan peneliti memilih lokasi tersebut dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang belum pernah dilakukan penelitian mengenai pengaruh media animasi berbasis web terhadap kemampuan menulis teks negosiasi
- b. Data atau jumlah siswa di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian sehingga data yang diperoleh lebih baik
- c. Lokasi penelitian mudah dijangkau, sehingga memudahkan penulis untuk melakukan penelitian

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 24 Juli 2023 sampai 25 Agustus 2023.

3.2 Populasi Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Arikunto (2013:173) Populasi ialah objek yang akan diteliti. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudia ditarik kesimpulannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka ditetapkan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Agama 1 dan X Agama 2 Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang yang berjumlah 50 siswa

Tabel 1
Populasi siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	X Agama 1	25
2	X Agama 2	25
JUMLAH		50

3.2.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah teknik *Porposive Sampling*, menurut Sugiyono (2014:218) *Porposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Artinya, setiap subjek yang diambil dari populasi dipilih dengan sengaja berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu. Tujuan dan pertimbangan pengambilansubjek/sampel penelitian ini adalah

sampel tersebut mampu dalam menulis teks negosiasi. Adapun kelas yang dipilih oleh peneliti yaitu kelas X Agama-1 yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen menulis teks negosiasi dengan menggunakan media *animasi berbaisi web* dan kelas X Agama-2 yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol menulis teks negosiasi dengan model konvensional. Jadi jumlah sampel keseluruhan berjumlah 50 siswa.

3.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017:107) “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Jadi eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Metode ini dilakukan karena peneliti ingin mengetahui pengaruh menggunakan media *animasi berbasis web* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022-2023.

Tabel 2
Desain Penelitian *post-test Only Control Design*

Kelompok	Kelas	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X Agama -1	X	O1
Kontrol	X Agama -2	-	O2

3.4 Variabel Penelitian

Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni:

Variabel (X1) : Kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran animasi

Variabel (X2) : Kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan model konvensional.

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Defenisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Media pembelajaran animasi adalah media audio visual yang merupakan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
2. Model konvensional ialah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan Informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Dalam hal ini biasanya guru memberikan uraian mengenai topik tertentu, tempat tertentu dan dengan lokasi tertentu pula.
3. Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahan tulis sebagai alat atau medianya.
4. Teks Negosiasi adalah teks atau tulisan yang berisi kesepakatan antara dua belah pihak, dengan kepentingan berbeda.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:148) instrumen penelitian adalah suatu alat penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Menurut Arikunto (2013:193) menyatakan bahwa “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh dan mengetahui kemampuan menulis teks negosiasi, maka peneliti menggunakan instrument tes tertulis yaitu menugaskan setiap siswa untuk menulis teks negosiasi dengan kemampuan menulis.

Dalam menulis teks negosiasi ditentukan beberapa aspek yang harus dicapai oleh siswa, yakni sebagai berikut

Tabel 3
Aspek Penilaian Menulis Teks Negosiasi

No	Aspek	Kriteria	Skor Maksimal
1.	Menentukan tujuan negosiasi	a. Mampu menentukan tujuan negosiasi	3
		b. Kurang mampu menentukan tujuan negosiasi	2
		c. Tidak mampu menentukan tujuan negosiasi	
2.	Menentukan pihak pihak yang	a. Mampu menentukan pihak pihak yang terkait dalam negosiasi	3
			1

	terkait dalam negosiasi	b. Kurang mampu menentukan pihak pihak yang terkait dalam negosiasi	2
		c. Tidak mampu menentukan pihak pihak yang terkait dalam negosiasi	1
3.	Menentukan konflik negosiasi	a. Tepat dalam menentukan konflik negosiasi	3
		b. Kurang tepat dalam menentukan konflik dalam negosiasi	2
		c. Tidak tepat dalam menentukan konflik negosiasi	1
4.	Menentukan solusi apa yang hendak ditawarkan dalam negosiasi	a. Tepat dalam menentukan solusi apa yang hendak ditawarkan	3
		b. Kurang tepat dalam menentukan solusi apa yang hendak dtawarkan	2
		c. Tidak tepat dalam menentukan solusi apa yang hendak ditawarkan	1
5.	Menentukan model kesepakatan yang akan dilakukan	a. Mampu menentukan model kesepakatan yang akan dilakukan	3
		b. Kurang mampu dalam menentukan model kesepakatan yang akan dilakukan	2
		c. Tidak mampu dalam menentukan model kesepakatan yang akan dilakukan	1

Tabel 4
Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Surat Pribadi

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
76-100	A	Sangat Baik
51-75	B	Baik
26-50	C	Cukup
0-25	D	Kurang

3.7 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka akan diadakan analisis guna mencapai hasil yang maksimal. Analisis tersebut dapat dilakukan dengan langkah-langkah seperti di bawah ini.

1. Menghitung nilai rata-rata sampel, yaitu data tes kemampuan menulis pribadi dengan menggunakan media animasi berbasis web dan tes kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan model konvensional melalui rumus yang sesuai dinyatakan oleh Sudijono (2014:82)
2. Menghitung standar deviasi sesuai yang dinyatakan Sudijono (2014:161)
3. Menentukan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi dengan menggunakan media animasi berbasis web dan menulis teks negosiasi menggunakan model konvensional.
4. Mencari besar perbedaan menulis teks negosiasi kelas X Agama-1 dengan menggunakan media animasi berbasis web dan kelas X Agama-2 dengan menggunakan model konvensional.

3.8 Pengujian Hipotesis

Jika $t_{hitung} > t_{table}$ maka hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis (H_0) ditolak. (H_a) diterima dengan pengertian ada pengaruh dan penggunaan “Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi” siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Perlakuan penelitian dengan menggunakan *concept sentenc* dilakukan di MA Swasta Sidikalang pada peserta didik kelas X dengan sampel sebanyak 25 siswa menggunakan perkuan dan 25 siswa tidak menggunakan perlakuan.. Pada penelitian ini instrumen yang diuji cobakan adalah instrumen tes kemampuan menulis teks negoisasi yang mana akan diambil penilaian menulis teks negoisasi dalam bentuk skor dengan 5 aspek penilaian.

4.2 Hasil Penelitian

Data dalam penelitian meliputi data dari post-test didapatkan dari penilaian aspek menulis negoisasi yang diberikan peneliti dan terbagi dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas Kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran yang diberikan *concept sentence*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan (pembelajaran menggunakan media konvensional). Setelah hasil diperoleh, hasil tersebut akan dibandingkan antara nilai kelas X1 dan X2. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5
Ringkasan Nilai Kelompok

Kelompok	Sampel uji <i>post-test</i>	Rata-rata <i>posttest</i>
Ekperimen	25	83,47
Kontrol	25	69,6

4.2.1 Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui *post-test* terhadap hasil penilaian siswa menulis teks negoisasi di MAS Sidikalang dengan aspek penilaian sebanyak 5 dari jumlah responden X1 sebanyak 25 orang. Jumlah butir aspek terdiri dari butir dengan 3 alternatif jawaban. Skor yang diberikan adalah 1, 2, dan 3. Hal ini berarti skor ideal tendah adalah 5 dan skor ideal tertinggi adalah 15.

Tabel 6
Tabulasi Skor Kelas Ekperimen

No	Nama Siswa	MT	MP	MK	MS	MM	Total Skor	X	X ²
1	Subjek 1	3	3	3	3	2	14	93	8711
2	Subjek 2	3	2	2	3	2	12	80	6400
3	Subjek 3	3	3	3	3	3	15	100	10000
4	Subjek 4	2	2	1	3	3	11	73	5378
5	Subjek 5	3	2	3	2	3	13	87	7511
6	Subjek 6	3	3	3	2	3	14	93	8711
7	Subjek 7	3	2	3	2	3	13	87	7511
8	Subjek 8	2	2	2	2	3	11	73	5378
9	Subjek 9	2	3	2	3	3	13	87	7511
10	Subjek 10	3	2	3	2	2	12	80	6400
11	Subjek 11	2	2	3	2	3	12	80	6400
12	Subjek 12	3	2	3	2	3	13	87	7511
13	Subjek 13	2	3	2	2	3	12	80	6400
14	Subjek 14	2	2	3	2	3	12	80	6400
15	Subjek 15	2	3	2	2	3	12	80	6400
16	Subjek 16	3	3	3	3	3	15	100	10000
17	Subjek 17	2	2	3	2	3	12	80	6400
18	Subjek 18	2	2	3	2	3	12	80	6400
19	Subjek 19	2	3	2	2	3	12	80	6400
20	Subjek 20	2	3	2	3	2	12	80	6400

21	Subjek 21	2	2	2	3	3	12	80	6400
22	Subjek 22	3	2	3	2	3	13	87	7511
23	Subjek 23	2	2	3	2	3	12	80	6400
24	Subjek 24	2	3	2	2	3	12	80	6400
25	Subjek 25	2	2	3	2	3	12	80	6400
Total							313	2087	175333

Data tersebut bisa dilihat hasil penilaian aspek menulis teskoisasi pada X1 kelas X agama 1 yang dilakukan peneliti dengan jumlah sebanyak 25 orang. Skor pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* dengan skor tertinggi yaitu 15 dan terendah 11. Berdasarkan perhitungan dilihat data frekuensi dari nilai menulis teks negoisasi di kelas ekprimen. Dari 25 total siswa kelas X1 diperoleh jumlah siswa dengan nilai sangat baik yaitu sebanyak 23 orang (92%) dan dengan nilai baik yaitu 2 orang (8%). Dari perhitungan lanjutan didapatkan rata-rata kelas eksperimen adalah 83,5 dan diperoleh standar deviasi 6,80

4.2.2 Hasil Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui *post-test* terhadap hasil penilaian siswa menulis teks negoisasi di MAS Sidikalang dengan aspek penilaaian sebanyak 5 dari jumlah responden X1 sebanyak 25 orang. Jumlah butir aspek terdiri dari butir dengan 3 alternatif jawaban. Skor yang diberikan adalah 1, 2, dan 3. Hal ini berarti skor ideal tendah adalah 5 dan skor ideal tertinggi adalah 15.

Tabel 7
Tabulasi Skor Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	MT	MP	MK	MS	MM	Total Skor	X	X2
1	Subjek 1	3	1	2	3	2	11	73	5378
2	Subjek 2	2	2	2	2	2	10	67	4444
3	Subjek 3	3	1	2	2	3	11	73	5378
4	Subjek 4	3	2	2	3	2	12	80	6400
5	Subjek 5	1	2	2	3	2	10	67	4444
6	Subjek 6	2	3	2	2	2	11	73	5378
7	Subjek 7	2	2	2	2	2	10	67	4444
8	Subjek 8	2	1	2	1	3	9	60	3600
9	Subjek 9	3	2	1	3	3	12	80	6400
10	Subjek 10	3	1	3	2	2	11	73	5378
11	Subjek 11	2	2	2	2	2	10	67	4444
12	Subjek 12	3	2	3	2	2	12	80	6400
13	Subjek 13	3	2	2	2	2	11	73	5378
14	Subjek 14	2	2	3	2	3	12	80	6400
15	Subjek 15	3	2	2	2	2	11	73	5378
16	Subjek 16	1	1	1	1	2	6	40	1600
17	Subjek 17	2	3	2	2	2	11	73	5378
18	Subjek 18	2	2	3	2	2	11	73	5378
19	Subjek 19	3	2	2	2	2	11	73	5378
20	Subjek 20	2	3	2	2	3	12	80	6400
21	Subjek 21	2	3	2	2	1	10	67	4444
22	Subjek 22	2	3	2	1	2	10	67	4444
23	Subjek 23	2	2	2	2	3	11	73	5378
24	Subjek 24	1	1	2	2	3	9	60	3600

25	Subjek 25	1	1	1	2	2	7	47	2178
Total							261	1740	123422

Data tersebut bisa dilihat hasil penilaian aspek menulis teks negoisasi pada X2 kelas X agama 2 yang dilakukan peneliti dengan jumlah sebanyak 25 orang. Skor pada kelas ekperimen dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* dengan skor tertinggi yaitu 12 dan terendah 6. Berdasarkan pehitungan dilihat data frekuensi dari nilai menulis teks negoisasi di kelas kontrol. Dari 25 total siswa kelas X1 diperoleh jumlah siswa dengan nilai sangat baik yaitu sebanyak 5 orang (20%), dengan nilai baik yaitu 18 orang (72%) dan nilai cukup sebanyak 2 orang (8%). Dari perhitungan lanjutan didapatkan rata-rata kelas kontrol adalah 70 dan diperoleh standar deviasi 9,84.

4.3 Uji Persyaratan Analisis Data

4.3.1 Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Berikut tabel uji normalitas kelas eksperimen kemampuan menulis teks negoisasi dengan pembelajaran menggunakan metode *concept sentence*. Diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen X1 adalah 83,48 dan standar deviasi 6,80.

Tabel 8
Uji Normalitas Data X1

No	Xi	F	F Kum	Zi	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	Lhitung(F(Zi)-S(Zi))
1	73	2	2	-1,54	0,4382	0,0618	0,08	-0,0182
2	80	14	16	-0,51	0,195	0,305	0,64	-0,3350
3	87	5	21	0,52	0,1985	0,3015	0,84	-0,5385
4	93	2	23	1,40	0,4192	0,0808	0,92	-0,8392
5	100	2	25	2,43	0,4925	0,0075	1,00	-0,9925

Berdasarkan tabel di atas diperoleh L hitung = -0,9925 sedangkan dari daftar penilaian menulis teks negoisasi kelas X pada taraf signifikan 0,05 dan n 25 diperoleh L tabel = 0,180. Dengan demikian diperoleh Lhitung < LTabel (-0,9925 < 0,180) yang artinya dara nilai kelas X1 yang menggunakan kelas perlakuan berdistribusi normal.

4.3.2 Uji Normalitas Kelas Kontrol

Berikut tabel uji normalitas kelas kontrol kemampuan menulis teks negoisasi tanpa menggunakan perlakuan. Diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen X2 adalah 70 dan standar deviasi 9.84.

Tabel 9
Uji Normalitas Data X2

No	Xi	F	F Kum	Zi	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	Lhitung(F(Zi)-S(Zi))
1	40	1	1	-3,05	0,4989	0,0011	0,04	-0,0389
2	47	1	2	-2,34	0,4904	0,0096	0,08	-0,0704
3	60	2	4	-1,02	0,3461	0,1539	0,16	-0,0061
4	67	6	10	-0,30	0,1179	0,3821	0,40	-0,0179
5	73	10	20	0,30	0,1179	0,3821	0,80	-0,4179
6	80	5	25	1,02	0,3461	0,1539	1,00	-0,8461

Berdasarkan tabel di atas diperoleh L hitung = -0,8461 sedangkan dari daftar penilaian menulis teks negoisasi kelas X pada taraf signifikan 0,05 dan n 25 diperoleh L tabel = 0,180. Dengan demikian diperoleh Lhitung < LTabel (-0,9925 < 0,180) yang artinya dara nilai kelas X2 yang menggunakan kelas perlakuan berdistribusi normal.

4.3.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian homogen atau tidak. Perhitungan sebagai berikut

Tabel 10
Uji Homogenitas

X1	X2
----	----

Mean	83,466667	69,6
Variance	48,592593	96,5925926
Observations	25	25
df	24	24
F Hitung	0,5030675	
P(F<=f) one-tail	0,0495068	
F Tabel	0,5040933	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh Fhitung (0,5030675) < F tabel (0,5040933) maka data yang digunakan pada penelitian ini homogen.

4.4 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan perhitungan skor dari nilai menulis teks negoisasi pada setiap variabel dan setiap uji dilanjutkan dengan mencari pengaruh antara kemampuan menulis teks negoisasi oleh siswa kelas X agama MAS Sidikalang. Dalam hal ini peneliti menggunakan kemampuan menulis teks negoisasi dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* dan menulis teks negoisasi pada kelas kontrol.

Tabel 11
Hasil Olah Data

No	Varibel	X1	X2
1	Mean	83,48	70
2	SD	6,8	9,84
3	Variance	48,60	96.60
4	n	25	25

Pada taraf signifikan 0,05 yaitu = 1.677 , maka t hitung (5,65) > t tabel (1,677), Maka Ha diterima yang berbunyi “Ada Pengaruh Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023

4.5 Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang diperlukan untuk penelitian ini telah di peroleh melalui tes kemampuan menulis teks negoisasi pada kedua kelas yaitu X1 dan X2 dan telah dilakukan olah data. Adapun kesimpulan yang bisa didapatkan yaitu hasil tes kelas eksperimen dalam menulis teks negoisasi dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* sangat baik dilihat dari kategori dan nilai rata-rata yaitu 83,48 sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional dalam kemampuan menulis teks negoisasi dalam kategori baik dalam rata-rata nilai yaitu 70.

Uji normalitas menggunakan uji Lilliefors dihasilkan bahwa daftar populasi berdistribusi normal pada kedua kelompok pembelajaran, bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* terhadap kemampuan menulis teks negoisasi diperoleh Lhitung < LTabel (-0,9925 < 0,180) dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional diperoleh Lhitung < LTabel (-0,9925 < 0,180), sehingga pada kelas X1 dan X2 dinyatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh Fhitung (0,5030675) < F tabel (0,5040933) maka data yang digunakan pada penelitian ini homogen. Dan berdasarkan perhitungan uji t diperoleh maka t hitung (5,65) > t tabel (1,677), Maka Ha diterima yang berbunyi “Ada Pengaruh Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti maka dapat simpulan bahwa terdapat pengaruh pengguna pembelajaran menggunakan *concept sentence* terhadap kemampuan siswa menulis teks negoisasi dikelas X MAS Sidikalang. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan menulis teks negoisasi dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* oleh siswa kelas X MAS Sidikalang memperoleh nilai rata-rata 83,48 termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Selanjutnya Kemampuan menulis teks negoisasi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional oleh siswa kelas kelas X MAS Sidikalang memperoleh nilai rata-rata 70 termasuk dalam kategori baik. Sehingga dapat dilihat pengaruh model pembelajaran *concept sentence* terhadap kemampuan menulis teks negoisasi diperoleh $t_{tabel} = 1,677$.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks negoisasi dengan menggunakan model *concept sentence* dapat diterapkan kepada siswa karena mampu meningkatkan hasil pembelajaran dengan melihat perbandingan t hitung $>$ t tabel. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak dengan hipotesis yang berbunyi “Ada Pengaruh Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Yusni Khairul. 2015. *Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia Pemahaman Dasar-dasar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Atap Buku Yogyakarta
- Amri, Yusni Khairul., Dian Marisha Putri. 2020, *Folklor Etnik*.BIRCU-Publishing. Medan
- Amri, Yusni Khairul.,Dian Marisha Putri. 2021. Menelisik Nilai Budaya pada Cerita.Rakyat Sipirok sebagai Cerminan Karakter Kultur Angkola. Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga).SumateraUtara.<http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/salinga/index>
- Amri, Yusni Khairul.,Dian Marisha Putri. 2022. Meretas Nilai-Nilai Budaya Etnik Melalui Cerita Rakyat. Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA). USU
- Amri,Y.K.,Dian.,M.P., Bambang.,P.S. 2022. Form of Mandate as a Message in Folklore. BIAR Publisher. Matondang Journal. Sumatera Utara .1(1).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian suaru pendekatan praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka cipta
- Dalman 2015. *Keterampilan menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Harun dan Zaidatun. 2014. Teknologi Multimedia dalam Pendidikan. <http://www.ctl.utm.my/publications/manuals/mm/elemeMM.pdf>. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2008.
- Kemendikbud, 2013,*Buku Guru: Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik untuk kelas X*, Jakarta Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. 2014. *Jenis-jenis Teks (Analisis Fungsi,struktur dan kaidah serta Langkah penulisannya)* Bandung: Yrama Widya
- Kosasih, E. (2014). Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK. Bandung: Yrama Widya.
- Lestari Dila, Rochadi Doddy, Maulana Arris.,2017 “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil,2,: hal:4-5*
- Maulida Hani, Lubis Risky Ananda, Solin Mutsyuhito,”*Pengembangan Media Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Pasa Siswa Kelas XI MA*” *Jurnal Pendidikan, Bahasa,,Sastra,dan Budaya,12,2019:630*
- Patonah, S., Syahrullah, A., Firmansyah, D., & San Fauziya, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) pada Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMK Lentera Bangsa. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(5), 807-814.
- Sabalala, Nahari. 2014. Artikel: Mengabstraksi Teks Negosiasi
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Suherli, & Dkk. (2016). *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Edisi Revisi 2016*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Tarigan, H.G.2013. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tululi, Imran. 2021. Artikel: 6 Macam-macam Media Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa” Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional.