



JURNAL

PENELITIAN, PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA



ISSN 2721-7795 |
(ONLINE)



Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran

Volume 6. Nomor 2. Agustus 2025

Daftar Isi

ISSN

2721-7795

Editor-in-Chief

Asrar Aspia Manurung

Managing Editor

Dian Novita Sitompul

Editorial Board

IŞIL KOÇ SARI,

Hariharasudan Anandhan

Ali Mahmudi

Nurulhuda Abd Rahman

Mutia Febriyana

Aisyah Aztry

Muhammad Fauzi Harahap

Ahmad Taufik Al-Afkari

Metrlitna Br Sembiring

Reviewer

Akrim

Aswasulasikin

Ahmad

M. Romi Syahputra

Faisal R Dongoran

Marah Doly Nasution

Nuraini Sri Bina

Budi Halomoan Siregar

Endi Zunaedy Pasaribu

Penerbit

Universitas Muhammadiyah

Sumatera Utara

I	The Influence of LBB Extracurricular Activities on Shaping Discipline in Kindergarten B Students at TK Kartika IX-43 Iin Saputri, Dita Koesmadi, Budi Sasomo	81
II	Pengaruh Dimensi Manajemen Sarana Prasarana Sekolah terhadap Mutu Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Serang Sakti Andayani, Mela Pebriana Sari, Uli Wildan Nuryanto, Mutoharoh	88
III	Peningkatan Prestasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Surakarta dengan Model Problem Based Learning Ahmad Wahyudi, Sri Nurul Hayati, Surya Jatmika, Siti Nur Syakbaniyah	103
IV	Rancang Bangun E-Learning Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Madrasah Aliyah Annajah Jakarta Azriel Putra Junaedi, Ahmad Fikri Adriansyah, Mahbubul Wathoni, Rikaro Ramadi	110
V	Transformasi Digital dalam Pembelajaran Kewirausahaan: Strategi Mengembangkan Jiwa Entrepreneur Mahasiswa PGSD di Era Society 5.0 Rabiatul Adawiyah, Aprisnoh Junius Sevenhart Neken, Whenza Tiara Wahongan, Syari Rukmana Wahab, Nelly Austin Fonotaba	120
VI	Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Digital untuk Mendukung Pendidikan Karakter Regina Putri Podu, Astin Lukum	129
VII	Pengaruh Kesiapan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Pramesti Vidy Andini Silangen, Meike D. Mamentu, Herman Philips Dolonseda	137
VIII	Pengembangan Modul Pendampingan berbasis CIRC untuk Siswa yang Memiliki Keterlambatan Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar Anggitia Wandika, Yasir Arafat, Susanti Faipri Selegi	147
IX	Studi Komparatif Tenaga Pengajar dan Murid dalam Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah dan Kampus Alfika Wulan Dewinta, Marvin Farrel, CLarissa Evellyn, Angel Olivia Debora Naila Siagian, Ikhwan El Akmal Pakpahan	163
X	Peran Organisasi PGRI dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru di Era Transformasi Pendidikan Digital Adilya Manggalih, Prawita Nurvitria Sulung, Moh Gufron	176

The Influence of Marching Practice Extracurricular Activities on Shaping Discipline in Kindergarten B Students at TK Kartika IX - 43

Iin Intan Saputri¹, Dita Primashanti Koesmadi², Budi Sasomo³

^{1,2,3}STKIP Modern Ngawi, Ngawi, Indonesia

¹iinintansaputri27@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to identify the influence of Marching Practice extracurricular activities on shaping discipline among early childhood students, specifically Group B children at TK Kartika IX – 43. The background of this research stems from the issue of low discipline among kindergarten-aged children, as shown by behaviors such as lack of compliance with rules, disorganization in daily activities, and difficulty following teachers' instructions. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design using the one-group pretest-posttest type. The sample consists of 30 children aged 5–6 years, randomly selected from a homogeneous population. The research instrument is an observation sheet covering six indicators of discipline: rule compliance, ability to follow instructions, orderliness, self-control, responsibility, and punctuality. Data were collected through observations conducted before and after the Marching Practice activities, which were carried out in a structured manner over four weeks. Data analysis using a paired t-test revealed a significant increase in children's discipline scores after participating in the Marching Practice activities. The statistical analysis results, with a significance value ($p < 0.05$), indicate that Marching Practice activities have a positive and significant effect on improving children's discipline. Therefore, Marching Practice is proven to be effective as a means of developing discipline character in early childhood within the context of early childhood education (PAUD).

Keywords: Marching Practice, Discipline, Early Childhood, Extracurricular, Character Education.



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

Correspondence Author:

Iin Intan Saputri

STKIP Modern Ngawi

Jl. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Ngronggi, Grudo, Ngawi Subdistrict, Ngawi Regency, East Java 63214

iinintansaputri27@gmail.com

1. INTRODUCTION

Early Childhood Education (ECE) is an educational level intended for children from birth to six years of age, aimed at optimizing their physical, cognitive, social, and emotional development (Kemdikbud, 2023). PAUD not only focuses on academic aspects but also emphasizes character building, including the development of discipline. At this age range, children are in a crucial developmental phase, during which they begin to learn about rules, responsibilities, and the importance of structure in daily life (Purwanti & Haerudin, 2024). Therefore, early childhood education plays a strategic role in instilling values of discipline that form the foundation of a child's future personality.

Discipline is an essential aspect of character development in early childhood. It not only reflects compliance with rules but also contributes to building positive habits that support children's social and emotional development (Purwanti & Haerudin, 2024). Children who develop a sense of discipline from an early age tend to be better at self-regulation, valuing time, and understanding the consequences of their actions (Ulfadhilah, 2024). Hence, instilling discipline early becomes a central focus in kindergarten education.

One effective method to instill discipline in children is through extracurricular activities. These activities provide a learning space outside the formal curriculum that not only enhances specific skills but also contributes to character development. In kindergarten settings, extracurricular activities include art, sports, and social skill development. One activity proven to foster discipline is Marching Practice (Latihan Baris-Berberis, or Marching Practice). Marching Practice teaches children to follow instructions carefully, move in a structured manner, and work in teams (Mualifa, 2021). Children are trained to march, walk in formation, and respond to commands from instructors. This activity not only develops gross motor coordination but also instills values such as obedience, responsibility, and cooperation (Pangestu, 2022).

However, challenges are present in its implementation. Common issues include low compliance with rules, difficulty following instructions, lack of orderliness, weak self-control, and poor time management in task completion. The success of MARCHING PRACTICE in building discipline is also influenced by several factors, such as the teaching approach used by teachers, parental support at home, and children's enthusiasm

for the activity (Winarti, 2021; Lestari, 2022). Some children may feel bored with repetitive activities, so innovation is needed to keep the activities fun and engaging.

Research shows that active and consistent participation in structured extracurricular activities can significantly increase discipline levels. Hasanah (2023) found that children who regularly participate in extracurricular programs exhibit more disciplined behavior than those who do not. This is because such activities provide learning experiences about the importance of rules, time management, and teamwork.

The Marching Practice program is designed to instill discipline in Group B children. It introduces the importance of rules and order while providing real-life experiences that demand patience, perseverance, and cooperation. Through Marching Practice, children are trained to listen carefully, carry out instructions promptly, and maintain order throughout the activity (Suryana, 2020). Nonetheless, implementing this program also faces obstacles, including inconsistent child participation. Therefore, innovative teaching methods and support from teachers and educators are essential for the program to be effective (Lubis & Pasaribu, 2024).

Various studies further support that activities combining movement and coordination, such as Marching Practice, positively impact children's self-control development. Sriani et al. (2022) stated that children involved in structured motor activities show better rule-following abilities than those who are not. Thus, Marching Practice can be considered an effective strategy for developing discipline in early childhood.

With this theoretical and practical foundation, the Marching Practice program at TK Kartika IX – 43 is expected to be a solution for shaping the discipline of Group B kindergarten children. Its benefits are not only seen in the short term—through improved order and obedience in school settings—but also in the long term as a foundation of the child's character. Therefore, further research is needed to comprehensively evaluate the impact of Marching Practice activities and to develop strategies that enhance the program's effectiveness.

Marching Practice extracurricular activities hold great potential in shaping the discipline of early childhood learners. Structured implementation, supported by the active involvement of teachers, parents, and child-friendly approaches, can make this activity an effective tool for character education at TK Kartika IX – 43. The main focus of this research is to examine the influence of Marching Practice activities on children's discipline and to identify the supporting factors that contribute to the success of its implementation.

2. DISCUSSION

2.1 The Concept of Discipline in Early Childhood

Discipline is an essential aspect of character development in early childhood. It is not merely about obedience to rules but a learning process that instills order and self-control (Pramono & Risnawati, 2023). In this process, children learn to understand social norms and boundaries in their lives.

Gunawan (2017) explains that discipline helps children develop self-control from an early age. Similarly, Gilbert (2003) defines discipline as an educational process to develop orderliness and behavioral control. Harita et al. (2022) add that discipline results from continuous learning and practice at home and school. Meanwhile, Ridwan (2023) defines discipline as an adult's effort to provide guidance and encouragement so that children can grow as socially developed individuals.

A child's discipline is influenced by internal factors such as age, temperament, and cognitive development level, as well as external factors including parenting style, family environment, school setting, and peer interaction. Consistent enforcement of rules, appropriate use of rewards and punishments, and the child's understanding of regulations are critical in shaping disciplined behavior (Lukitasari, 2017).

To foster discipline optimally, there must be synergy between family and school roles. At home, parents must consistently model appropriate behavior and establish age-appropriate rules. In school, teachers can promote discipline through positive routines such as arriving on time, maintaining cleanliness, and behaving orderly in social interactions. Desyanty (2024) emphasizes the importance of teacher role-modeling and consistency as key factors in nurturing children's discipline.

2.2 Indicators of Discipline in Children Aged 5–6 Years

Discipline in children aged 5–6 reflects their readiness to enter primary education. At this stage, children are expected to understand and obey rules, control their emotions, and demonstrate responsibility for simple tasks. Sugiyono (2013) identified 18 early childhood discipline indicators, including punctuality, wearing neat uniforms, following play rules, tidying up toys, not disturbing peers, and listening to teachers' instructions.

According to Astuti and Nurhasanah (2021), these indicators remain relevant today. Discipline is not only about rule compliance but also about awareness of behavioral consequences in social and learning contexts. A disciplined child shows consistent behavior, such as completing tasks, following schedules, and respecting others' rights.

Rosyidah and Sari (2022) highlight the importance of teachers and a supportive learning environment in shaping discipline. Additional indicators in thematic learning include the ability to follow schedules, maintain cleanliness, and take responsibility for personal belongings. Fitriani (2023) states that a character-

based approach must integrate moral values such as honesty, obedience, and empathy. Here are the six discipline indicators according to Sugiyono (2013):

- a. Rule compliance: following teacher and parent rules, obeying classroom guidelines, and respecting boundaries.
- b. Ability to follow instructions: listening to commands, completing tasks correctly, and responding appropriately.
- c. Orderliness in activities: returning items, lining up properly, and maintaining cleanliness.
- d. Self and emotional control: staying calm, being patient, and avoiding aggression.
- e. Responsibility: completing tasks without reminders, organizing learning tools, and caring for personal and shared belongings.
- f. Punctuality: arriving on time, finishing tasks within the given time, and understanding time value.

These indicators serve as benchmarks for evaluating the effectiveness of extracurricular activities like Marching Practice (Marching Practice) in developing children's discipline.

2.3 Extracurricular Activities in Early Childhood Education (ECE)

In kindergartens, extracurricular activities play a crucial role in supporting formal learning. These activities offer children the opportunity to explore interests and develop skills holistically—physically, cognitively, socially, and emotionally (Priandini et al., 2024). They are conducted outside of regular lesson hours and are designed to nurture children's potential according to their talents and interests.

Arosyidah et al. (2024) note that participation in extracurricular activities supports the development of social skills such as communication and cooperation, while also fostering creativity and self-confidence. Structured activities help children understand the importance of responsibility and discipline. Types of extracurricular activities suitable for kindergartens include:

- a. Art and creativity: painting and crafts, which enhance expression and precision.
- b. Music and dance: improving coordination and artistic appreciation.
- c. Sports: promoting physical health and sportsmanship values.
- d. Language and literacy: expanding vocabulary and nurturing a love for reading.

At TK Kartika IX - 43, activities such as arts, sports, literacy, and scouting greatly contribute to character and skill development. Active participation strengthens self-confidence and instills values like order and responsibility.

2.4 Marching Practice Activities

Marching Practice is a structured group activity aimed at instilling discipline, enhancing motor coordination, and fostering teamwork and camaraderie (Aulia et al., 2024). Through this activity, children are trained to listen, follow instructions, and move systematically with peers (Musyahadah, 2022).

Zahara et al. (2023) state that Marching Practice is effective in shaping rule-following abilities and improving concentration. It requires children to focus, understand commands, and act promptly. Rachmat et al. (2024) recommend implementing Marching Practice in kindergartens with a fun approach, incorporating music, and rewarding children for their efforts.

When carried out consistently and aligned with children's developmental stages, Marching Practice can help foster discipline and social skills essential to building their character.

2.5 Benefits of Character Education Training (Marching Practice)

Character Education Training (Marching Practice) is a character-building approach that teaches moral values and good habits through routine practice. Marching Practice activities such as marching, singing, praying, and greeting help children understand the importance of order from an early age (Handayani & Prasetyo, 2021).

Fauziah and Lestari (2022) found that children who regularly engage in Marching Practice show better time discipline and polite behavior. Furthermore, Marching Practice fosters moral values like honesty and responsibility. Kartika and Munawaroh (2023) emphasize that group activities such as communal work encourage empathy and social awareness in children.

Marching Practice also strengthens the teacher-child relationship. Positive emotional connections foster children's sense of security and confidence in interactions (Nurlaila & Hidayati, 2021). With consistent and enjoyable implementation, Marching Practice becomes an effective means of character development.

2.6 The Function of Character Education Training (Marching Practice)

Character Education Training (Marching Practice) is not merely a supplementary activity, but an integral part of character education that instills moral values and ethics in children's daily lives. Its primary function is to build positive habits and establish a foundation for discipline, responsibility, and social skills (Fitriyah & Suharyanto, 2021).

According to Wulandari and Akbar (2022), Marching Practice functions as effective social learning by providing children with real-life experiences in applying social values. Activities such as greeting, praying, and maintaining cleanliness help children internalize values cognitively, affectively, and psychomotorically.

In addition, Hidayat and Rahmawati (2023) argue that Marching Practice has a strong character-building function because it involves hands-on practices that shape children’s personalities from an early age. Sari and Mulyani (2021) add that Marching Practice also strengthens social skills such as cooperation and tolerance.

3. RESEARCH METHODOLOGY

The research was conducted at TK Kartika IX – 43 and TK Kartika IV – 24, located in Ngawi Subdistrict, Ngawi Regency, East Java. The Marching Practice activity has been regularly integrated into the learning process as part of a character-building program to instill discipline. This study took place from December 2024 to May 2025. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design, specifically a one-group pretest-posttest model. The research subjects were Group B kindergarten children who were assessed before and after participating in the Marching Practice activity for four weeks, twice a week. Data were collected using structured observation sheets focused on children’s disciplinary behavior. The population consisted of all Group B students at TK Kartika IX – 43 during the 2024/2025 academic year, with 30 children selected through simple random sampling due to the homogeneity of the population. Data collection techniques included structured observation of children's discipline-related behaviors and documentation review, such as attendance and developmental records. The observation instruments were based on 18 discipline indicators proposed by Sugiyono (2013), and data were recorded using a 4-point Likert scale observation sheet. The validity of the instrument was tested using the Pearson Product Moment correlation, and reliability was assessed using Cronbach’s Alpha, with results indicating that all items were valid and reliable. Data analysis was conducted using a paired sample t-test to determine differences between pretest and posttest scores, supported by descriptive analysis to observe trends in changes in discipline scores.

4. RESULTS AND DISCUSSION

4.1 Data Description

This study aimed to determine the extent to which the extracurricular Marching Practice activity influenced the improvement of discipline among Group B kindergarten children at TK Kartika IX - 43. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design with a one-group pretest–posttest model. This design was chosen as it is considered suitable for observing behavioral changes within the same group after receiving a specific treatment, without involving a control group for comparison. The research subjects were Group B kindergarten children who were first given a pretest to assess their initial level of discipline, followed by participation in the Marching Practice activity over several weeks, and then a posttest to measure any changes that occurred. The Marching Practice activities were designed as structured physical exercises, such as marching, responding to commands, and maintaining formation. These activities were conducted twice a week, lasting approximately 30–45 minutes per session over a four-week period. The activities were designed to be engaging and developmentally appropriate for early childhood, with the goal of not only enhancing motor skills but also fostering disciplined behavior, including obedience, orderliness, responsibility, and self-control. The data collection instrument used was a closed-ended questionnaire based on an observation sheet. This questionnaire contained 18 indicators developed based on the theory of early childhood discipline by Sugiyono (2013), covering aspects such as rule compliance, ability to follow instructions, orderliness in activities, self-control and emotional regulation, responsibility for tasks and roles, and punctuality in completing activities.

4.2 Instrument Validity and Reliability Test

Before being used, the instrument was tested for validity and reliability with the assistance of SPSS version 20. The validity test was conducted using Pearson Correlation with an r table value of 0.576. The results indicated that all items in the questionnaire were valid (r calculated $>$ r table and Sig. $<$ 0.05). The reliability test showed that all items had Cronbach’s Alpha values above 0.6, indicating that the instrument was reliable.

4.3 Descriptive Statistics

The following are the descriptive statistics of the children’s discipline scores from the pre-test and post-test:

Table 1
Descriptive Analysis Results

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	44,80	3,052	,788
	Post-test	81,67	1,676	,433

Source: Data processed by the researcher using SPSS version 20 (2025)

The descriptive analysis in this study indicates that the extracurricular Marching Practice had a positive and significant impact on improving the discipline of Group B kindergarten children at TK Kartika IX – 43. This is evident from the comparison of the average discipline scores before and after participating in Marching Practice activities. Before the treatment, the average pre-test score was 44.80. After several weeks of structured Marching Practice sessions, the score significantly increased to 81.67 in the post-test. This significant increase shows that the Marching Practice activity effectively promoted positive behavioral change toward greater discipline.

The Marching Practice sessions were designed as systematic and structured physical activities, such as marching, following commands, maintaining formations, and moving in unison as a group. These activities required the children to listen attentively, follow instructions, wait for their turn, and align their behavior with the group's rhythm and rules. The consistent repetition of these enjoyable activities allowed the children to learn discipline through concrete experiences, aligning with early childhood learning approaches based on physical engagement and active play (Kusuma & Sutapa, 2020).

A notable change was also found in the standard deviation values between the pre-test and post-test. The standard deviation in the pre-test was 3.052, while in the post-test it decreased to 1.676. This reduction indicates that after participating in the Marching Practice activities, children's discipline levels became more uniform across the group. This means the behavioral improvement toward greater discipline was not limited to certain individuals but occurred broadly across almost all participants. These findings demonstrate that Marching Practice was effective in developing collective and consistent discipline.

This result supports the view of Ngaisah and Aulia (2023), who stated that early childhood discipline can be fostered through positive habits, consistent reinforcement, and engaging activities. Marching Practice fulfills all three components. It not only enhances motor skills but also develops five key discipline aspects: rule compliance, ability to follow instructions, self-control, task responsibility, and punctuality. These are essential indicators of discipline that must be instilled from an early age as part of building strong character.

Given the proven effectiveness of this activity, Marching Practice is recommended as a strategic method for implementing character education in kindergartens (Kusumastuti, 2020). Beyond shaping disciplined behavior, this activity offers a positive and enjoyable learning experience while strengthening social skills through group cooperation. Therefore, Marching Practice should be continuously developed and integrated as part of a holistic approach to early childhood education focused on character development.

4.4 Normality Test

Residual normality is important because parameter estimation in linear regression using the Ordinary Least Squares (OLS) method assumes that the error or residuals are normally distributed. If this assumption is not met, the results of statistical tests such as the t-test or F-test may become invalid or misleading. Therefore, in this study, the normality test was conducted as a preliminary step before performing regression analysis to ensure that the data met the required statistical assumptions.

To test the normality of residuals, the researcher used the One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, a non-parametric technique commonly used in quantitative research. This method compares the sample data distribution to a standard normal distribution. One of its advantages is that it does not require a very large sample size and is effective in detecting deviations from normality. The analysis was performed using SPSS version 20, which provided significance values (Sig. or p-values) as output.

The decision-making criteria for this test are as follows: if the significance value is greater than 0.05, the residual data are considered to be normally distributed. However, if the significance value is less than 0.05, the data are not normally distributed, and the normality assumption is not fulfilled. The results of this analysis are presented in Table 4.5, which shows that the Sig. value from the Kolmogorov-Smirnov test is greater than 0.05. Therefore, it can be concluded that the regression model residuals are normally distributed. With this, the assumption of normality is met, and multiple linear regression analysis can be conducted using parametric methods accurately and validly.

**Tabel 2. Kolmogorov-Smirnov Normality Test
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Unstandardized Residual
N	15
Normal Parameters	

	Mean	0E-7
	Std.	1.55248286
	Deviation	
Most Extreme Differences	Absolute	0.114
	Positive	0.096
	Negative	-0.114
Kolmogorov-Smirnov Z		0.441
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.990

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

(Source: Data processed by the researcher using SPSS version 20, 2025)

Based on the results of the Kolmogorov-Smirnov normality test, the Asymp. Sig. (2-tailed) value was 0.990, which is greater than the significance level of 0.05. This indicates that the data are normally distributed and thus fulfill the assumption of normality, allowing the use of the paired sample t-test (Gujarati & Porter, 2020).

4.5 Hypothesis Test Result (T-test)

The t-test was conducted using a Paired Sample T-Test. The Sig. (2-tailed) value obtained was 0.000 (< 0.05), leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a . This means that there is a significant effect of the Marching Practice extracurricular activity on improving discipline among Group B kindergarten children at TK Kartika IX – 43.

Discussion

The findings of this study demonstrate that the Marching Practice activity had a positive and significant impact on enhancing discipline in early childhood. All measured aspects of discipline rule compliance, ability to follow instructions, orderliness, emotional control, responsibility, and punctuality showed improvement following the implementation of Marching Practice. The effectiveness of Marching Practice lies in its structured, enjoyable format, which aligns with the developmental stages of young children. These results support the theory that consistent physical routines involving clear rules and instructions can foster the development of disciplined character. Furthermore, these findings are consistent with previous research by Musyahadah (2022), Zahara et al. (2023), and Rachmat et al. (2024), who asserted that activities like Marching Practice are effective in enhancing social, emotional, and behavioral discipline aspects through regular group-based physical training.

5. CONCLUSION

Based on the analysis and discussion, this study concludes that the extracurricular Marching Practice activity has a significant positive effect on improving discipline among Group B kindergarten children at TK Kartika IX – 43. The results of the paired sample t-test showed a significance value of 0.000 (< 0.05), confirming a significant difference between the pretest and posttest discipline scores. The average discipline score increased from 44.80 to 81.67, indicating the effectiveness of Marching Practice in fostering structured and developmentally appropriate disciplined behavior.

Beyond these statistical findings, the study contributes to the field of early childhood education by highlighting the role of structured physical activities as a practical approach to character education. The integration of Marching Practice into early education not only improves behavioral discipline but also enhances social skills, such as cooperation, patience, and responsibility, which are essential in children's holistic development.

Future research can build upon this study by examining the long-term impact of Marching Practice on other character traits beyond discipline, such as empathy, leadership, and resilience. Moreover, comparative studies involving diverse educational settings or integrating digital media into Marching Practice may provide deeper insights into optimizing character development strategies in early childhood learning environments.

ACKNOWLEDGEMENT

The author would like to express sincere gratitude to all those who have supported the completion of this research. Special thanks are extended to the principal, teachers, and staff of TK Kartika IX – 43 and TK Kartika IV – 24 for their cooperation and assistance throughout the study. The author is also grateful to the parents and children who participated with enthusiasm and commitment. Appreciation is given to the academic advisors and lecturers at STKIP Modern Ngawi for their guidance and valuable insights. Lastly, heartfelt thanks go to the author's family and peers for their constant encouragement and moral support during the entire research process.

REFERENCES

- Arosyidah, N., Rachmawati, A., & Maulida, I. (2024). The role of extracurricular activities in enhancing social skills in early childhood. *Journal of Early Childhood Education*, 9(1), 22–30.
- Astuti, R., & Nurhasanah, I. (2021). Indicators of discipline in children during learning activities in early childhood education. *Golden Age Journal*, 5(2), 85–95.
- Aulia, A., Hasanah, I., & Ramadhani, N. (2024). Marching practice as a medium for building children's discipline. *Journal of Character Education*, 8(1), 40–49.
- Desyanty, N. (2024). The role of teacher exemplification in shaping discipline in early childhood. *Holistic Early Childhood Journal*, 10(1), 14–22.
- Dewi, E. A., & Mailasari, I. (2020). The effectiveness of marching practice in character building in early childhood. *Journal of Early Childhood Education and Character Education*, 7(2), 56–64.
- Fauziah, A., & Lestari, D. (2022). The influence of character training on discipline behavior in children aged 5–6. *Journal of Early Childhood Education*, 6(3), 77–85.
- Fitriani, R. (2023). Character education approach in early childhood: Integration of moral values in learning. *Holistic Education Journal*, 11(1), 44–53.
- Gilbert, R. (2003). *Discipline and learning in early childhood*. *Early Childhood Research Journal*, 23(3), 201–209.
- Gunawan, H. (2017). *Character Education: Concept and Implementation*. Bandung: Alfabeta.
- Handayani, D., & Prasetyo, W. (2021). Character building through moral training activities. *Journal of Character Education in Children*, 9(2), 99–107.
- Harita, Y., Sari, D. M., & Lazuardi, M. (2022). Discipline development through habituation in early childhood education. *Journal of Children and Environment*, 4(2), 31–38.
- Hasanah, M. (2023). Children's participation in extracurricular activities and its impact on discipline. *Journal of Early Childhood Education*, 7(2), 112–120.
- Hidayat, M., & Rahmawati, T. (2023). Implementation of moral values in children's moral training activities. *Journal of Moral Education*, 5(1), 64–72.
- Kartika, D., & Munawaroh, R. (2023). Group activities as a medium for developing empathy in early childhood. *Innovative Early Childhood Journal*, 6(2), 58–66.
- Kemdikbud. (2023). *Early Childhood Education*. Jakarta: Ministry of Education, Culture, Research, and Technology.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). The impact of online learning on the social-emotional behavior of children. *Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 1635–1643.
- Kusumastuti, N. (2020). Implementation of character pillars in early childhood. *Golden Age Journal*, 4(2), 333–342.
- Ngaisah, N. C., & Aulia, R. (2023). Development of differentiated learning in the independent curriculum for early childhood education. *Bunayya: Journal of Early Childhood Education*, 9(1), 1–25.
- Pangestu, A. P. A. (2022). A study on the achievement of gross motor development in children aged 4–5 during the Covid-19 pandemic at Sumberbening Village Kindergarten. [Unpublished manuscript].
- Sriani, A., Koesmadi, D. P., & Wijayanti, A. (2022). Improving children's fine motor skills through sticking activities using leaves. *Golden Age Journal*, 6(2).
- Gujarati, D. N., & Porter, D. C. (2020). *Basic Econometrics* (5th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Pengaruh Dimensi Manajemen Sarana Prasarana Sekolah terhadap Mutu Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Serang

Sakti Andayani¹, Mela Pebriana Sari², Uli Wildan Nuryanto³, Mutoharoh⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia

¹andayanisakti67@gmail.com

²melapebriana12@gmail.com

³uli.wildan11@gmail.com

⁴mutoharohmutoharoh435@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh dimensi-dimensi manajemen sarana dan prasarana terhadap mutu Pendidikan di SMP Negeri Se-Kota Serang menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan model persamaan struktural PLS (SEM-PLS), data dikumpulkan melalui kuesioner terhadap 170 responden yang merupakan guru dari 11 SMP Negeri di Kota Serang yang memiliki akreditasi B. Metode sampling dilakukan dengan purposive random sampling. Jumlah indikator yang diuji untuk variabel eksogen sebanyak 28, sedangkan untuk variabel endogen sebanyak 6. Hasil analisis outer model menunjukkan bahwa semua indikator memiliki nilai loading faktor di atas 0.70 yang menunjukkan bahwa model secara keseluruhan memiliki validitas yang baik. Sementara hasil reliabilitas menggunakan nilai Cronbach's alpha dan komposit reliabilitas menunjukkan semua variabel memiliki nilai di atas 0.60, yang menggambarkan reliabilitas yang baik dan handal. Hasil uji Q^2 diperoleh nilai sebesar 0,495, yang menunjukkan nilai relevansi prediktif yang baik. Hasil uji hipotesis parsial menunjukkan bahwa semua dimensi manajemen infrastruktur memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas Pendidikan maupun secara simultan. Besaran pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen diperoleh nilai R^2 sebesar 0,921, yang menggambarkan bahwa dimensi manajemen infrastruktur memiliki pengaruh sebesar 92,1% secara bersamaan terhadap kualitas pendidikan, sementara 7,9% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar model yang diteliti.

Kata kunci: *Dimensi Manajemen Sarana dan Prasarana, Kualitas Pendidikan*



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

Penulis Korespondensi:

Uli Wildan Nuryanto

Universitas Bina Bangsa

JL Raya Serang - Jakarta, KM. 03 No. 1B, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten 42124

uli.wildan11@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu dan berdaya saing merupakan landasan penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia nasional (Aziziyah, 2023). Dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, berbagai faktor penunjang perlu untuk mendapatkan perhatian serius, salah satunya adalah ketersediaan dan pengelolaan sarana prasarana pendidikan (Elfina et al, 2022). Sarana prasarana tidak hanya berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran, melainkan juga sebagai elemen esensial dalam penciptaan lingkungan belajar yang efektif, kondusif, serta efisien (Fitriani et al, 2023). Manajemen sarana dan prasarana terdiri dari dimensi perencanaan, pengadaan, pemanfaatan, pemeliharaan, serta pengawasan aset secara terstruktur dan berkelanjutan (Indahyani et al, 2022). Ketika manajemen diterapkan secara tepat, maka proses belajar mengajar dapat berjalan secara lebih maksimal, guru dapat mengajar lebih efektif dan peserta didik pun dapat belajar dengan lebih nyaman dan produktif (Mahmud et al, 2023). Sebaliknya, lemahnya manajemen sarana prasarana kerap menjadi penyebab menurunnya kualitas pendidikan baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotrik siswa (Milak & Zainudin, 2023).

Diberbagai daerah di Indonesia, termasuk salah satunya di Kota Serang yang menjadi pusat Ibu Kota dari Provinsi Banten, masih kerap dijumpai banyak permasalahan berkaitan dengan sarana dan prasarana pendidikan. Mulai dari ketimpangan antar sekolah, kondisi fisik bangunan yang rusak, kekurangan Laboratorium dan fasilitas teknologi, hingga terbatasnya sanitasi dan aksesibilitas (Anatasya et al, 2021). Permasalahan ini mengindikasikan bahwa pengelolaan manajemen sarana dan prasarana belum sepenuhnya terintegrasi kedalam sistem manajemen pendidikan yang professional. Urgensi penelitian ini terletak kepada kebutuhan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana dimensi dari sarana prasarana dapat berkontribusi terhadap kualitas pendidikan. Sehingga dengan memahami hubungan antara dimensi dari manajemen sarana dan prasarana terhadap kualitas pendidikan dapat diketahui lebih mendalam berapa persen pengaruh dari masing-masing dimensi tersebut dan mana skala prioritas yang paling besar dari dimensi tersebut. Selain itu juga untuk mengetahui secara kuantitatif berapa persen pengaruh dari variabel manajemen sarana dan prasarana

terhadap mutu pendidikan pada sekolah menengah pertama di Kota Serang. Penelitian ini juga dimaksudkan dapat menjadi pertimbangan bagi pengambil kebijakan dalam memformulasikan kebijakan pendidikan yang lebih berbasis kebutuhan nyata di lapangan.

Oleh sebab itu, penelitian empiris ini akan mendalami pengaruh dari dimensi manajemen sarana dan prasarana terhadap kualitas pendidikan, dengan paradigma analisis inferensial serta perspektif mutu pendidikan. Penelitian ini juga tidak dapat dilepaskan dari adanya riset gap terhadap penelitian terdahulu sehingga dapat berkontribusi dalam menemukan permasalahan yang belum terselaikan. Riset gap yang pertama adalah dari sisi konseptual gap dimana penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti asosiasi antara sarana dan prasarana terhadap hasil belajar atau prestasi akademik siswa (Siregar & Farida, 2020; Anggraeni, 2024; Hairani et al, 2024). Namun sedikit sekali yang membahas terkait dengan manajemen sarana dan prasarana secara menyeluruh melalui dimensi penyusunnya dimulai dari perencanaan, pengadaan, pemanfaatan, hingga pemeliharaan dalam kerangka manajerial dan dampaknya terhadap mutu pendidikan secara sistemik baik dari sisi input, proses maupun output.

Riset gap berikutnya adalah gap berkaitan dengan konteks wilayah dimana penelitian manajemen sarana dan prasarana yang umumnya diteliti pada wilayah-wilayah dengan karakteristik pendidikan yang sudah lebih maju seperti Jakarta (Harimurti, 2019; Lestari et al, 2023), Bandung (Sinta, 2019; Rahmanullah et al, 2020; Ayuna et al, 2023), Yogyakarta (Devi, 2021). Sedangkan di Kota Serang sendiri justru belum banyak dijadikan sebagai objek kajian, padahal menghadapi tantangan yang besar terkait dengan kesenjangan antar sekola, kurangnya fasilitas, dan belum optimalnya tata kelola sarana di sekolah negeri maupun swasta.

Gap berikutnya adalah berkaitan dengan pendekatan analisis, dimana Sebagian besar studi hanya bersifat deskriptif kualitatif (Rosnaeni, 2019; Prihantini et al, 2021; Rohmaniyah & Susanti, 2025) atau survei sederhana mengenai ketersediaan sarana dan prasarana (Muslimin & Kartiko, 2020), tanpa mengkaji kualitas manajemennya, dan tidak menggunakan pendekatan sistem manajemen pendidikan. Sehingga belum banyak studi yang menggunakan analisis struktural atau pendekatan manajemen strategis untuk melihat keterkaitan antara dimensi manajemen sarana dan prasarana dengan mutu pendidikan. Melalui kajian mendalam terhadap riset gap yang ditemukan oleh peneliti diharapkan penelitian baru di Kota Serang yang bermanfaat serta menghasilkan kontribusi teoritis dalam pengembangan model manajemen sarana dan prasarana berbasis mutu. Selain itu juga diharapkan dapat diperoleh rekomendasi praktis kepada pemerintah daerah, dinas pendidikan, dan pimpinan sekolah. Serta menutup kekosongan literatur lokal yang sepsifik dan relevan dengan konteks wilayah Kota Serang dan Provinsi Banten secara umum.

2. PEMBAHASAN

Mutu pendidikan menjadi salah satu indikator krusial dalam menilai keberhasilan sistem pendidikan di suatu negara (Awwaliyah & Arcana, 2020). Secara konseptual, mutu pendidikan mencakup berbagai aspek, seperti input pendidikan misalnya kualifikasi guru, kurikulum dan sarana prasarana, proses pembelajaran, serta output atau hasil pendidikan seperti prestasi akademik dan kompetensi lulusan (Syafii et al, 2023). Untuk mengukur mutu pendidikan, tidak cukup hanya melihat outputnya, tetapi juga bagaimana proses yang berjalan mampu menciptakan evolusi dan perbaikan yang teratur (Nurrohman & Haryati, 2024; Wulandari et al, 2024). Oleh karena itu, pendekatan sistem manajemen mutu terpadu (*Total Quality Management*) menjadi sangat tepat dalam pandangan institusi pendidikan (Ismail, 2016; Ariyani, 2017; Slamet et al, 2023).

Sebagai grand theory, teori sistem (*system theory*) yang dikembangkan oleh Ludwig von Bertalanffy menjadi landasan teoritis dalam memahami mutu pendidikan secara menyeluruh. Dalam konteks pendidikan, teori ini memandang sekolah sebagai sebuah sistem terbuka yang terdiri dari beberapa sub-sistem yang saling terhubung, seperti input yang terdiri dari siswa, guru dan kurikulum. Proses seperti pembelajaran dan output seperti lulusan. Serta outcome seperti kontribusi lulusan di Masyarakat. sistem ini juga dipengaruhi oleh lingkungan eksternal seperti kebijakan pemerintah, budaya dan kondisi sosial ekonomi. Dengan pendekatan sistem, peningkatan mutu pendidikan tidak bisa dilakukan secara parsial, melainkan harus mencakup perbaikan menyeluruh dan terintegrasi di seluruh komponen sistem pendidikan.

Pada era revolusi industry 5.0 dan globalisasi yang didukung dengan transformasi digital saat ini, mutu pendidikan juga dikaitkan dengan kemampuan institusi untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pasar kerja. OECD (2018) menekankan bahwa kualitas pendidikan harus mencakup penguasaan kompetensi abad ke-21, seperti literasi digital, kemampuan berpikir kritis, serta soft skills. Oleh karena itu penelitian mutu pendidikan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Hal ini menuntut adanya pergeseran dan pendekatan evaluasi tradisional menuju pendekatan yang holistik dan autentik.

Manajemen sarana dan prasarana pendidikan menjadi salah satu bagian integral dari manajemen pendidikan yang secara langsung berkontribusi terhadap proses pembelajaran yang berjalan dalam situasi yang konstruktif. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, yang dimaksud dengan sarana dan prasarana pendidikan adalah perlengkapan dan fasilitas yang menunjang proses

pembelajaran. Lebih lanjut dalam Bab VII pasal 42, ditekankan bahwa tiap institusi pendidikan harus dilengkapi dengan infrastruktur yang terdiri dari perabotan, instrumen pendidikan, alat bantu belajar, literatur dan referensi lain, material yang dapat dihabiskan, serta inventaris lain yang dibutuhkan untuk mendukung proses belajar yang terstruktur dan berkesinambungan. Sarana dan prasarana juga menjadi salah satu tolak ukur dari mutu pendidikan.

Manajemen sarana dan prasarana menjadi salah satu variabel yang banyak diteliti oleh para akademisi khususnya yang memiliki tingkat relevansi dengan manajemen pendidikan. Dimana sarana dan prasarana memiliki delapan dimensi yang disusun berdasarkan literatur manajemen pendidikan dan juga praktik manajemen fasilitas pendidikan yang umum digunakan. Adapun prinsip-prinsip dari manajemen sarana dan prasarana terdiri dari efisiensi, kejelasan tanggung jawab, pencapaian tujuan, administratif, dan kekohesian. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya pengaruh signifikan manajemen sarana dan prasarana terhadap variabel mutu pendidikan dengan besarnya pengaruh yang beragam baik secara parsial maupun secara simultan berbarengan dengan variabel lainnya (Suranto et al, 2020; Sugiratu & Mazdayani, 2021; Indahyani et al, 2022; Supardi et al, 2024). Sehingga dengan dukungan teori tersebut maka peneliti membuat sebuah hipotesis (H1): diduga manajemen sarana dan prasarana memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap mutu pendidikan pada SMP di Kota Serang.

Berdasarkan kaidah dan asas manajemen sarana dan prasarana, maka dimensi dari manajemen sarana dan prasarana yang pertama yaitu perencanaan sarana dan prasarana yang merupakan proses sistematis dalam menentukan kebutuhan, jenis, jumlah, lokasi, serta standar kualitas dari fasilitas fisik (prasarana) dan perlengkapan penunjang (sarana) yang diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan suatu organisasi, institusi atau kegiatan, dalam kurun waktu dekat maupun di masa mendatang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan sarana dan prasarana memiliki pengaruh terhadap mutu pendidikan (Basirun et al, 2022; Awaludin et al, 2024). Berdasarkan hasil temuan tersebut maka peneliti memformulasikan sebuah sub-hipotesis pertama (H1a): diduga terdapat pengaruh positif dan signifikan perencanaan sarana dan prasarana terhadap mutu pendidikan.

Dimensi yang kedua dari manajemen sarana dan prasarana adalah pengadaan sarana dan prasarana yang merupakan tahap perolehan atau penyediaan segala bentuk alat, perlengkapan (sarana), serta fasilitas fisik pendukung (prasarana) yang diperlukan untuk menunjang kegiatan atau operasional suatu organisasi, lembaga atau institusi, baik melalui pembelian, hibah, sewa, Pembangunan, maupun bentuk pengadaan lainnya. Tujuan dari pengadaan sarana dan prasarana adalah menjamin ketersediaan barang/jasa yang sesuai dengan standar kualitas dan kuantitas. Mendukung efektivitas dan efisiensi kerja serta menjaga transparansi, akuntabilitas, dan efisiensi dalam penggunaan anggaran. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengadaan sarana dan prasarana memiliki pengaruh terhadap mutu pendidikan (Sufi et al, 2024; Zebua et al, 2024), sehingga peneliti membuat sub-hipotesis yang kedua (H1b): diduga terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap mutu pendidikan.

Dimensi yang ketiga dari manajemen sarana dan prasarana adalah pemanfaatan sarana dan prasarana proses penggunaan atau pendayagunaan alat, perlengkapan (sarana) dan fasilitas fisik (prasarana) yang telah tersedia secara optimal, efisien, efektif untuk mendukung kelancaran dan pencapaian tujuan kegiatan, program atau operasional suatu organisasi atau institusi. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan sarana dan prasarana memiliki pengaruh terhadap mutu pendidikan (Hasnadi, 2021), sehingga peneliti membuat sub-hipotesis yang ketiga (H1c): diduga terdapat pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan sarana dan prasarana terhadap mutu pendidikan.

Dimensi yang keempat dari manajemen sarana dan prasarana adalah pemeliharaan sarana dan prasarana yang merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan untuk menjaga, merawat, memperbaiki, dan memperpanjang usia pakai sarana dan prasarana agar tetap dalam kondisi baik, layak pakai, aman dan berfungsi optimal sesuai tujuan penggunaannya. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemeliharaan sarana dan prasarana memiliki pengaruh terhadap mutu pendidikan (Hasnadi, 2021; Rasmanah et al, 2024), sehingga peneliti membuat sub-hipotesis yang keempat (H1d): diduga terdapat pengaruh positif dan signifikan pemeliharaan sarana dan prasarana terhadap mutu pendidikan.

Dimensi yang kelima dari manajemen sarana dan prasarana adalah evaluasi dan pengawasan yang merupakan proses sistematis untuk menilai, memantau, dan memastikan bahwa penggunaan, kondisi, serta pengelolaan sarana dan prasarana berjalan sesuai dengan standar, tujuan, serta kebijakan yang telah ditetapkan. Kegiatan ini sangat penting untuk dapat menjamin efisiensi, efektivitas, keamanan. Dan keberlanjutan pemanfaatan aset. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diduga terdapat pengaruh evaluasi dan pengawasan terhadap mutu pendidikan (Hasnadi, 2022; Oja & Maisyaroh, 2023), sehingga peneliti membuat sub-hipotesis yang kelima (H1e): diduga terdapat pengaruh positif dan signifikan evaluasi dan pengawasan sarana dan prasarana terhadap mutu pendidikan.

Dimensi yang keenam dari manajemen sarana dan prasarana adalah pengembangan dan inovasi sarana dan prasarana pendidikan adalah upaya strategis dan berkelanjutan untuk memperbaiki, memperluas,

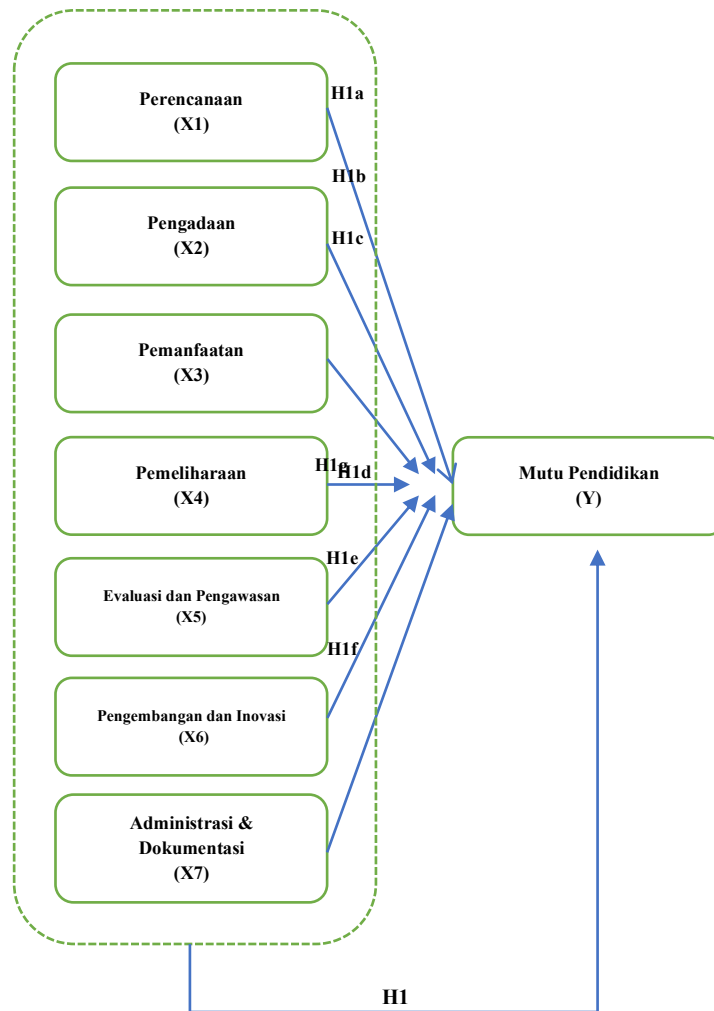
menciptakan, serta memodernisasi fasilitas fisik (prasarana) dan alat bantu pembelajaran (sarana) guna mendukung proses pendidikan yang lebih efektif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Pengembangan juga mengacu kepada peningkatan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana yang sudah ada, maupun penambahan unit baru yang sesuai dengan perkembangan kurikulum dan teknologi. Sedangkan inovasi sarana dan prasarana merujuk kepada penerapan ide, pendekatan atau teknologi baru yang mampu meningkatkan mutu pendidikan secara signifikan, baik dari sisi proses pembelajaran maupun manajemen pendidikan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pengembangan dan inovasi sarana dan prasarana pendidikan terhadap mutu pendidikan (Anatasya et al, 2021; Nurhidayat et al, 2024), sehingga peneliti membuat sub-hipotesis yang keenam (H1f): diduga terdapat pengaruh signifikan pengembangan dan inovasi sarana dan prasarana terhadap mutu pendidikan).

Dimensi yang ketujuh dari manajemen sarana dan prasarana adalah administrasi dan dokumentasi yang merupakan proses pencatatan, pengelolaan, pengendalian, dan pelaporan secara sistematis terhadap semua kegiatan yang berkaitan dengan pengadaan, penggunaan, pemeliharaan, dan penghapusan sarana dan prasarana dalam lingkungan pendidikan, dengan tujuan menjamin tertib administrasi, akuntabilitas, dan efektivitas pengelolaan aset pendidikan. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh dari proses administrasi dan dokumentasi terhadap mutu pendidikan (Malau et al, 2022; Suranto et al, 2022; Sari et al, 2024), sehingga peneliti membuat sub-hipotesis yang ketujuh (H1g): diduga terdapat pengaruh signifikan proses administrasi dan dokumentasi terhadap mutu pendidikan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian kuantitatif dengan design kausalitas untuk menginvestigasi pengaruh antara dimensi-dimensi penyusun manajemen sarana dan prasarana terhadap mutu pendidikan dengan menggunakan kuesioner dan skala Likert 1-5. Populasi pada penelitian ini adalah guru yang berasal dari 11 Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri dan terakreditasi B dengan jumlah total guru sebanyak 311 guru. Dengan menggunakan teori Hair (2014) jumlah responden sample berkisar 5-10 x jumlah indikator, maka dengan jumlah indikator sebanyak 34 didapatkan minimal jumlah responden sebanyak $5 \times 34 = 170$ responden. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis *variance based structural equation model* (VB-SEM) dengan menggunakan smart PLS serta terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap item kuesioner yang disebarkan. Model penelitian yang dibangun didasarkan atas teori terdahulu yang telah dikembangkan dengan bentuk kerangka berpikir sebagai berikut:

Gambar 1. Konseptual Framework



Penelitian ini menggunakan 34 indikator dan item kuesioner yang mengadopsi penelitian sebelumnya seperti Basirun et al (2022); Ayuna et al (2023); Aziziyah et al (2023); Fitriani et al (2023); Milak et al (2023); Awaludin et al (2024) sebagaimana terlihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1.
Operasionalisasi Variabel Penelitian

Variabel / Dimensi	Kode	Indikator	Jumlah Butir Kuesioner
Perencanaan Sarana & Prasarana (X1)	PR1	Identifikasi kebutuhan jangka pendek dan panjang	4
	PR2	Penyesuaian dengan visi dan misi organisasi	
	PR3	Studi kelayakan	
	PR4	Penentuan anggaran	
Pengadaan Sarana & Prasarana (X2)	PG1	Prosedur pengadaan	4
	PG2	Transparansi & akuntabilitas pengadaan	
	PG3	Kesesuaian spesifikasi dengan kebutuhan	
	PG4	Efisiensi biaya	
Pemanfaatan Sarana & Prasarana (X3)	PF1	Optimalisasi penggunaan barang dan fasilitas	4
	PF2	Pemanfaatan ruang dan aset secara efektif	
	PF3	Kesadaran pengguna terhadap penggunaan dengan bijak	
	PF4	Sistem penggunaan bersama	
Pemeliharaan Sarana & Prasarana (X4)	PL1	Jadwal pemeliharaan rutin	4
	PL2	Tindakan preventif terhadap kerusakan	

(X4)	PL3	Penanganan cepat terhadap kerusakan	
	PL4	Ketersediaan tenaga teknis	
Evaluasi & Pengawasan Sarana & Prasarana (X5)	EV1	Monitoring kondisi aset	4
	EV2	Audit sarana dan prasarana	
	EV3	Sistem pelaporan kerusakan atau kehilangan	
	EV4	Evaluasi kinerja penggunaan dan pemeliharaan	
Pengembangan & Inovasi Sarana & Prasarana (X6)	PI1	Pengembangan fasilitas berbasis kebutuhan dan perkembangan teknologi	4
	PI2	Penggunaan sistem digital dalam manajemen fasilitas	
	PI3	Inisiatif inovatif dalam pemanfaatan ruang dan alat pembelajaran	
	PI4	Kolaborasi dengan pihak luar (misalnya mitra industri, alumni) untuk pengembangan sarana	
Administrasi & Dokumentasi Sarana & prasarana (X7)	AD1	Inventarisasi barang secara berkala	4
	AD2	Sistem informasi manajemen aset	
	AD3	Pencatatan mutasi barang	
	AD4	Arsip dokumentasi pendukung	
Mutu Pendidikan (Y)	MP1	Nilai akademik dan pencapaian hasil belajar siswa	6
	MP2	Ketercapaian kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	
	MP3	Jumlah peserta didik yang melanjutkan ke jenjang lebih tinggi	
	MP4	Prestasi siswa dalam bidang akademik dan non-akademik	
	MP5	Kemampuan lulusan dalam dunia kerja atau pendidikan lanjut	
	MP6	Tingkat kepuasan orang tua dan masyarakat terhadap layanan pendidikan	

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

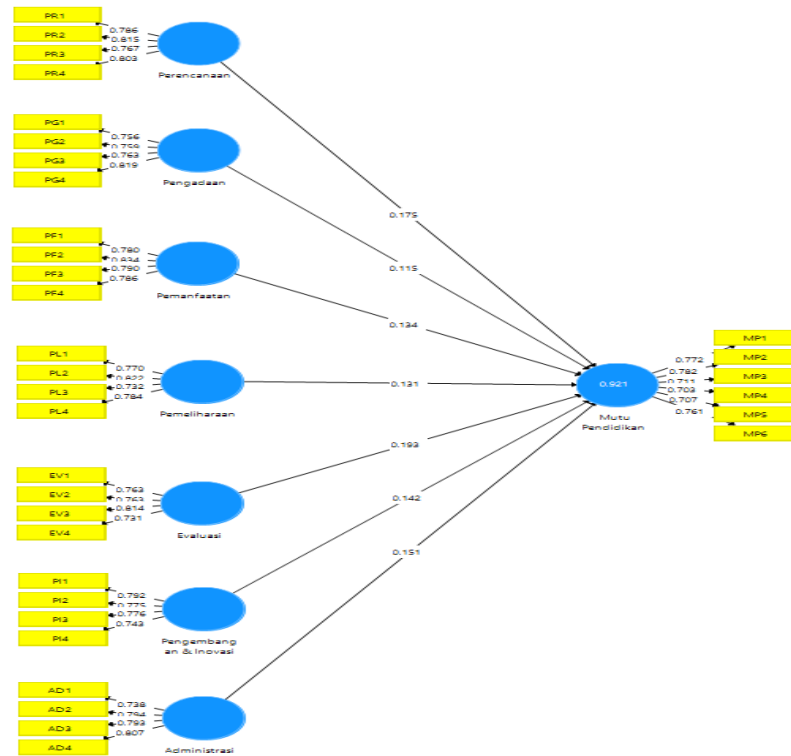
Analisis PLS yang dilakukan diawali dengan outer model analisis untuk menguji validitas dengan loading faktor (Hair & Brunsveld, 2019). Untuk indikator dari setiap variabel yang kurang dari 0,6 maka nilai loading faktor akan didrop dari model (Hair et al., 2014). Hasil uji *convergent validity* menunjukkan ke-34 indikator memiliki nilai $\lambda > 0.70$ yang mengindikasikan validitas setiap loading faktor valid dan dapat diterima, data rinci mengenai hal ini disajikan dalam tabel di bawah:

Tabel 2.
Hasil Loading Faktor (λ) SEM PLS

	Administ rasi	Evalua asi	Mutu Pendi kan	Pemanfaa tan	Pemelihar aan	Pengad aan	Pengemba ngan & Inovasi	Perencan aan
AD 1	0,738							
AD 2	0,794							
AD 3	0,793							
AD 4	0,807							
EV1		0,763						
EV2		0,763						
EV3		0,814						
EV4		0,731						
MP 1			0,772					

MP 2	0,782		
MP 3	0,711		
MP 4	0,703		
MP 5	0,707		
MP 6	0,761		
PF1		0,780	
PF2		0,834	
PF3		0,790	
PF4		0,786	
PG1			0,756
PG2			0,759
PG3			0,763
PG4			0,819
PI1			0,792
PI2			0,775
PI3			0,776
PI4			0,743
PL1		0,770	
PL2		0,822	
PL3		0,732	
PL4		0,784	
PR1			0,786
PR2			0,815
PR3			0,767
PR4			0,803

Gambar 2.
Hasil Outer Model Analisis PLS Algoritm



Kemudian dilakukan uji validitas diskriminan. Diperoleh nilai AVE untuk ke-7 dimensi dari variabel sarana dan prasarana memiliki nilai $> 0,5$ yang menggambarkan nilai validitas konstruk yang baik, sedangkan hasil reliability dari masing-masing dimensi sarana prasarana menunjukkan nilai $> 0,60$ baik untuk nilai Cronbach alpha, rho A dan omposite reliability yang menggambarkan masing-masing dimensi memiliki nilai reliabilitas yang baik. Hasil ini memperkuat bahwa model yang dibangun secara validitas maupun reliabilitas memiliki nilai yang baik sehingga layak untuk diujika ke tahap selanjutnya yaitu inner model analisis menggunakan bootstrapping analisis. Nilai dari construct validity dan reliability dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3.
Hasil Construct Validity & Reliability

	Cronbach's alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Administrasi	0,790	0,795	0,864	0,614
Evaluasi	0,768	0,769	0,852	0,590
Mutu Pendidikan	0,834	0,836	0,879	0,548
Pemanfaatan	0,810	0,812	0,875	0,637
Pemeliharaan	0,782	0,785	0,859	0,605
Pengadaan	0,778	0,780	0,857	0,600
Pengembangan & Inovasi	0,773	0,774	0,855	0,596
Perencanaan	0,803	0,806	0,871	0,629

Hasil pengujian inner model analisis dihasilkan adanya pengaruh antara variabel laten berdasarkan teori substantif. Dalam menginterpretasikan model dengan *partial least square*, dimulai dengan membaca nilai

dari R^2 dari setiap variabel endogen. Hasil pengujian dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh antara konstruk dengan membandingkan nilai signifikansi dan R^2 pada model penelitian (Ghozali & Latan, 2017).

Tabel 4.
Hasil Uji R-Square

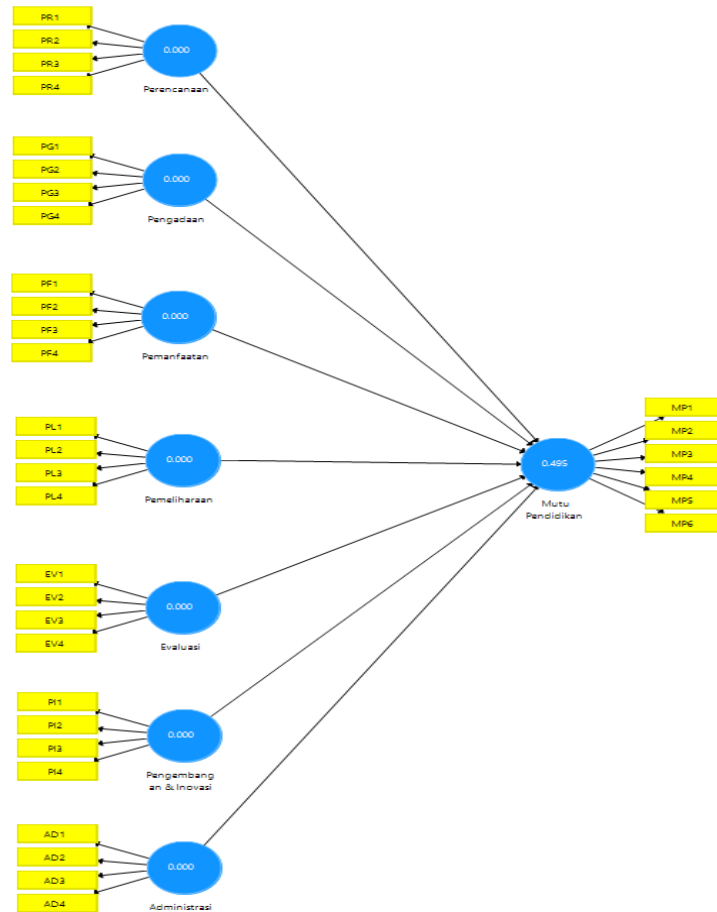
	R Square
Mutu Pendidikan	0,921

Nilai R-Square dari ke-7 dimensi sarana dan prasarana sebesar 0,921 yang menunjukkan bahwa sebesar 92,1% secara simultan berpengaruh terhadap mutu pendidikan sedangkan sisanya sebesar 7,9% diprediksi oleh variabel lainnya. Sedangkan hasil dari blindfolding analisis di hasilkan nilai Q^2 sebesar 0,509 yang dimana nilai tersebut > 0 dan bernilai positif yang menunjukkan model eksogen yang digunakan sebagai predictor dari variabel mutu endogen memiliki nilai relevansi yang sangat baik, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5.
Hasil Uji Q-Square

	SSO	SSE	$Q^2 (=1-SSE/SSO)$
Administrasi	680,000	680,000	
Evaluasi	680,000	680,000	
Mutu Pendidikan	1020,000	514,874	0,495
Pemanfaatan	680,000	680,000	
Pemeliharaan	680,000	680,000	
Pengadaan	680,000	680,000	
Pengembangan & Inovasi	680,000	680,000	
Perencanaan	680,000	680,000	

Gambar 3.
Blindfolding Model Analisis PLS

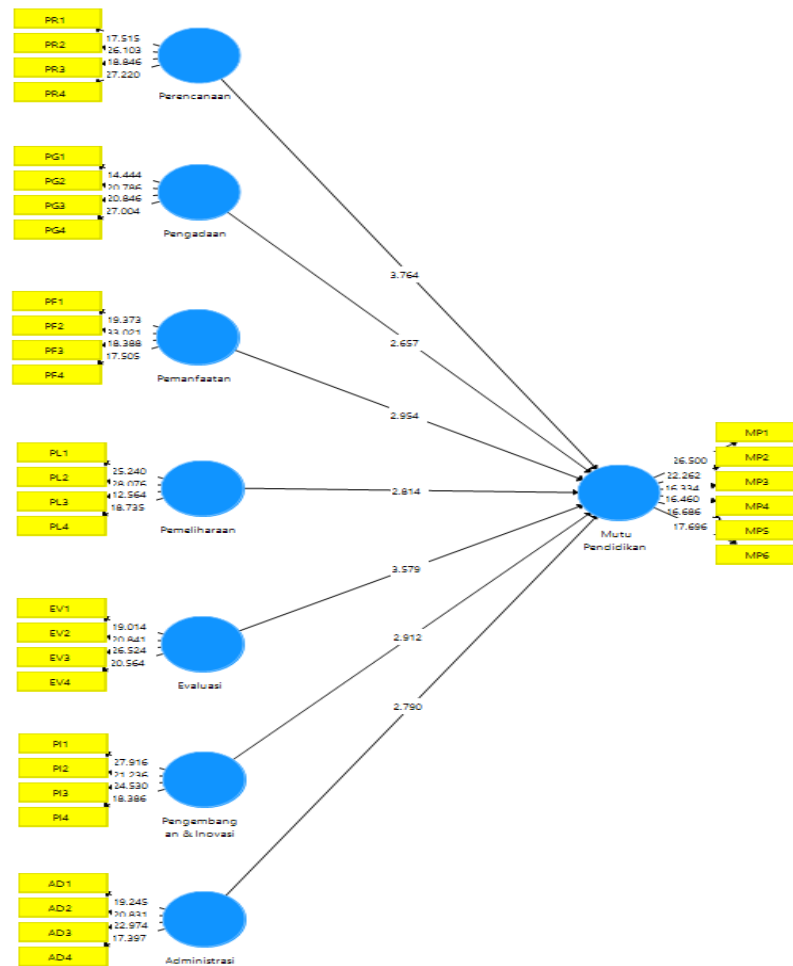


Untuk menguji hipotesis pada model PLS, simulasi diterapkan pada setiap relasi yang dihipotesiskan, dengan menggunakan teknik *bootstrapping*. Teknik *bootstrapping* ini juga bermanfaat untuk mengurangi potensi masalah anomali dalam data penelitian yang dipakai. Dalam riset ini, nilai T-tabel dengan tingkat signifikansi 5% yang telah ditetapkan adalah 1,96. Seluruh koefisien jalur menunjukkan nilai statistik t yang melebihi 1,96, seperti yang tertera pada tabel 6.

Tabel 6.
Hasil Uji Hipotesis

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
Administrasi -> Mutu Pendidikan	0,151	0,152	0,054	2,790	0,005
Evaluasi -> Mutu Pendidikan	0,193	0,198	0,054	3,579	0,000
Pemanfaatan -> Mutu Pendidikan	0,134	0,134	0,045	2,954	0,003
Pemeliharaan -> Mutu Pendidikan	0,131	0,130	0,047	2,814	0,005
Pengadaan -> Mutu Pendidikan	0,115	0,114	0,043	2,657	0,008
Pengembangan & Inovasi -> Mutu Pendidikan	0,142	0,145	0,049	2,912	0,004
Perencanaan -> Mutu Pendidikan	0,175	0,171	0,047	3,764	0,000

Gambar 4.
Hasil I PLS Bootstrapping



Hasil uji hipotesis 1 (H_1) yaitu untuk menguji pengaruh simultan dari ke 7 dimensi manajemen sarana dan prasarana terhadap variabel mutu pendidikan didapatkan melalui menghitung F_{hit} yang kemudian dibandingkan dengan nilai F_t tabel, Adapun perhitungan F_{hit} dilakukan dengan menggunakan rumus sebagaimana berikut ini:

$$F_{hit} = \frac{(R^2/k)}{(1 - R^2)/(N - k - 1)}$$

$$F_{hit} = \frac{(0,921/7)}{(1 - 0,921)/(170 - 7 - 1)}$$

$$F_{hit} = \frac{(0,1316)}{(0,079)/(162)}$$

$$F_{hit} = \frac{(0,1316)}{(0,00049)}$$

$$F_{hit} = 269$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas didapatkan nilai F_{hit} sebesar $269 > F_{tabel}(7; 162; 0,05)$ sebesar 2,10 sehingga hipotesis 1 (H_1) diterima dimana model menunjukkan pengaruh simultan yang signifikan dari ke-7 dimensi manajemen sarana dan prasarana terhadap mutu pendidikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Suranto et al (2020); Sugiratu & Mazdayani (2021); Indahyani et al (2022); Supardi et al (2024) yang menunjukkan manajemen pemasaran menjadi pondasi fisik dan sistemik yang mendukung seluruh proses pembelajaran dan pengolahan sebuah institusi pendidikan. Tanpa adanya manajemen sarana dan prasarana dan tata kelola yang baik maka tahapan pembelajaran tidak akan efektif, efisien dan nyaman. Manajemen sarana dan prasarana dapat memastikan bahwa fasilitas tersedia tepat waktu, tepat fungsi, dan tepat guna sehingga mendukung pencapaian dari tujuan pembelajaran.

Hasil uji sub-hipotesis pertama (H_{1a}) didapatkan angka T statistik sebesar $3,764 > 1,96$ sehingga hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh signifikan dari dimensi perencanaan terhadap mutu pendidikan.

Temuan ini mengindikasikan kesamaan dengan penelitian Basirun et al (2022) dan Awaludin et al (2024). Hasil menunjukkan bahwa perencanaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung proses tata kelola sarana dan prasarana di sebuah institusi pendidikan. Dengan perencanaan yang baik maka akan dapat dipastikan bahwa sekolah akan memiliki ruang kelas, laboratorium, perpustakaan dan fasilitas pendukung lainnya yang cukup dan sesuai dengan standar. Ketersediaan fasilitas ini akan memungkinkan kegiatan belajar mengajar berlangsung secara optimal serta mampu mendukung kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Hasil uji sub-hipotesis kedua (H_{1b}) didapatkan nilai statistik T yang diperoleh adalah sebesar $2,657 > 1,96$ ini berarti bahwa dimensi pengadaan sarana dan prasarana memiliki pengaruh yang signifikan terhadap mutu pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Sufi et al (2024) dan Zebua et al (2024). Hasil ini menunjukkan bahwa dimensi pengadaan sarana dan prasarana merupakan lanjutan setelah adanya perencanaan, tanpa adanya eksekusi terhadap kebutuhan sarana dan prasarana maka ketersediaan penunjang yang begitu vital dalam pendidikan akan mustahil terhasikan. Proses pengadaan juga merupakan bagian yang penting karena dalam pengadaan dipastikan bahwa ruang kelas tersedia dan layak digunakan. Laboratorium, perpustakaan, ruang guru dan sarana olahraga ada sesuai dengan kebutuhan. Serta peralatan TIK tersedia dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Dengan proses pengadaan maka fasilitas yang lengkap akan terealisasi sehingga memungkinkan guru dan siswa menjalankan proses belajar mengajar yang optimal dan berkualitas.

Hasil uji sub-hipotesis ketiga (H_{1c}) berdasarkan analisis statistik, didapatkan nilai t hitung sebesar $2,954 > 1,96$ dengan kata lain dimensi pemanfaatan sarana dan prasarana berpengaruh signifikan terhadap mutu pendidikan. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Hasnadi (2021). Hal ini dikarenakan dalam manajemen sarana dan prasarana, tidak cukup hanya memiliki sarana dan prasarana semata, namun yang lebih penting adalah bagaimana sarana dan prasarana dapat dimanfaatkan secara optimal sehingga mampu mendukung mutu pendidikan yang berkualitas. Banyak kasus dimana sekolah memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai, namun tidak dimanfaatkan secara optimal misalnya perpustakaan yang berfungsi hanya sebagai ruang penyimpanan buku, laboratorium komputer yang jarang digunakan untuk praktikum, dan laboratorium IPA yang hanya digunakan 1-2 kali persemester. Hal tersebut menggambarkan tanpa pemanfaatan yang aktif dan terintegrasi dalam proses belajar-mengajar maka sarana dan prasarana tersebut tidak memberikan kontribusi nyata terhadap mutu pendidikan.

Hasil pengujian terhadap sub-hipotesis keempat (H_{1d}) didapatkan Statistik t yang dihasilkan dalam pengujian ini menunjukkan angka $2,814 > 1,96$ secara sederhana ini menggambarkan adanya pengaruh signifikan dari dimensi pemeliharaan sarana dan prasarana terhadap mutu pendidikan. Riset ini sejalan dengan penelitian Hasnadi (2021) dan Rasmanah et al (2024). Dimensi pemeliharaan sarana dan prasarana memegang peranan krusial sebab pemeliharaan yang maksimal akan menjamin bahwa seluruh sarana dan prasarana pendidikan akan tetap layak pakai, aman, bersih, berfungsi optimal sepanjang waktu dan tanpa pemeliharaan yang teratur maka fasilitas akan cepat rusak, tidak aman digunakan dan akhirnya tidak bisa mendukung proses pembelajaran secara maksimal. Pemeliharaan sarana dan prasarana juga akan menghindari penurunan kualitas pembelajaran, misalnya menghindari matinya LCD, terhindarkannya kerusakan pada kursi dan meja belajar, toilet siswa dan guru yang bersih dan dalam kondisi layak pakai sehingga penurunan motivasi akan dapat dihindari dan guru akan mampu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai.

Hasil uji sub-hipotesis kelima (H_{1e}) didapatkan statistik T menunjukkan nilai sebesar $3,579 > 1,96$ sehingga dapat disimpulkan dimensi evaluasi dan pengawasan sarana dan prasarana berpengaruh signifikan terhadap mutu pendidikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hasnadi (2022) dan Oja & Maisyaroh, (2023). Hasil ini menunjukkan pemahaman yang sangat strategis dalam manajemen pendidikan dimana dimensi evaluasi dan pengawasan merupakan bagian penting yang merupakan proses kontrol manajerial yang menjamin keberfungsian dan keberlanjutan fasilitas pendidikan. Evaluasi berfungsi untuk menilai apakah kondisi sarana dan prasarana yang tersedia sesuai dengan standar nasional pendidikan (SNP) sehingga dapat mendukung kurikulum yang berlaku serta mampu memenuhi kebutuhan siswa dan guru secara fungsional.

Hasil terhadap uji sub-hipotesis keenam (H_{1f}) diperoleh besaran nilai T statistik yaitu $2,912$ dimana nilai tersebut $> 1,96$ sehingga dapat disimpulkan bahwa dimensi pengembangan dan inovasi sarana dan prasarana berpengaruh signifikan terhadap mutu pendidikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Anatasya et al (2021) dan Nurhidayat et al (2024). Dimensi pengembangan dan inovasi sarana dan prasarana sangat esensial dan berpengaruh terhadap mutu pendidikan karena dunia pendidikan saat ini terus berkembang mengikuti tuntutan zaman, teknologi, dan kebutuhan peserta didik. Sehingga dengan pengembangan dan inovasi akan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan kurikulum dan teknologi yang dibutuhkan sehingga memungkinkan pendekatan pembelajaran dapat diterapkan secara nyata yang secara langsung mampu meningkatkan mutu pendidikan.

Hasil uji sub-hipotesis yang ketujuh (H_{1g}) angka T statistik yang didapat adalah $2,790$ dimana nilai tersebut lebih besar dari $1,96$ yang artinya dimensi administrasi dan dokumentasi sarana dan prasarana berpengaruh signifikan terhadap mutu pendidikan, dimana hasil ini sejalan dengan penelitian Malau et al

(2022); Suranto et al (2022) dan Sari et al (2024). Dengan terlaksananya administrasi dan dokumentasi sarana dan prasarana akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan karena menjadi pondasi manajerial dalam melakukan tata kelola aset pendidikan secara tertib, akuntabel dan berkelanjutan. Dengan berjalannya administrasi dan dokumentasi sarana dan prasarana maka setiap proses pencatatan semua aset pendidikan dilakukan secara detail sehingga tersedia informasi terkait dengan kondisi, usia, Lokasi dan status kepemilikan sarana. Selain itu juga menjadi catatan Riwayat pemeliharaan dan penggunaan yang mampu meningkatkan tata kelola menjadi lebih efisien dan akurat sekaligus juga mampu mempertanggung jawabkan penggunaan anggaran publik secara terbuka.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian empiris terhadap ke 34 indikator dihasilkan nilai validitas dan reliabilitas yang baik, sehingga seluruh alat ukur yang digunakan merupakan alat yang tepat untuk mengukur variabel latennya. Hasil uji *goodness of fit* (GoF) atau kecocokan model menunjukkan nilai relevansi prediksi yang baik dari variabel eksogen yang digunakan untuk memprediksi variabel endogen. Hasil uji hipotesis (H_1) menunjukkan secara simultan variabel manajemen sarana prasarana memiliki pengaruh signifikan terhadap mutu pendidikan. Begitu juga dengan ke-7 sub-hipotesis (H_{1a} - H_{1g}) dari masing-masing dimensi manajemen sarana dan prasarana memiliki pengaruh yang signifikan terhadap mutu pendidikan. Hasil ini memberikan bukti empiris bagi para kepala sekolah SMP Negeri yang ada di Kota Serang untuk memperkuat kebijakan berbasis data sarana dan prasarana dan mendorong sekolah untuk melakukan pendataan sarana dan prasarana secara digital dan terintegrasi melalui sistem Dapodik.

Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai bukti untuk meningkatkan alokasi anggaran berbasis kebutuhan riil sekolah dengan mengadopsi pendekatan kebutuhan (*need based budgeting*) berdasarkan laporan kondisi dan manajemen aset sarana prasarana sekolah. Bagi pihak sekolah hasil ini juga menjadi rekomendasi untuk dapat memperhatikan dan menjalankan ke-7 dimensi dari manajemen sarana dan prasarana secara maksimal mengingat besarnya pengaruh secara simultan yang dihasilkan yaitu sebesar 92,1% terhadap mutu pendidikan. Manajemen sarana dan prasarana bukan hanya mendukung, tetapi menentukan mutu pendidikan. Tanpa pengelolaan yang efektif, potensi kurikulum dan sumber daya manusia tidak dapat berkembang secara maksimal. Oleh sebab itu, intervensi strategis dari Dinas Pendidikan dan komitmen dari sekolah menjadi syarat utama bagi peningkatan mutu pendidikan nasional.

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna kendati berusaha untuk menutupi gap riset dan menawarkan novelty dibandingkan novelty sebelumnya, dimana masih didapatinya keterbatasan pada jumlah indikator yang digunakan dari masing-masing dimensi manajemen sarana dan prasarana maupun indikator dari variabel mutu pendidikan. Selain itu juga secara populasi penelitian ini ujikan secara empiris hanya pada SMP Negeri yang memiliki nilai akreditasi B. Sehingga untuk penelitian kedepannya dapat digunakan indikator lainnya yang lebih beragam untuk memperkuat hasil dan juga untuk populasi dapat dikembangkan pada SMP swasta maupun SMP negeri yang akreditasinya beragam, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisir untuk skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anatasya, E., Chayani, K., Ulfiah, Z., Windayana, H. (2021). *Pengembangan Mutu Pendidikan Ditinjau dari Pemenuhan Kebutuhan Sarana dan Prasarana Pendidikan*. Aulad: Journal on Early Childhood. 4(3). 306-311. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.235>
- Anggraeni, S. P. (2024). *Pengaruh Sarana Dan Prasarana Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Setu Kab Bekasi*. JPGenius: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara. 2(2). 527-535. <https://doi.org/10.61787/xzeeb153>
- Ariyani, R. (2017). Implementasi *Total Quality Management (TQM)* di Lembaga Pendidikan Tinggi Islam. An-Nahdhah. 11(1). 1-22. <https://jurnal.stai-nias.ac.id/index.php/annahdhah/issue/archive>
- Awaludin, A., Maryati, M., Munafiah, N. (2024). *Manajemen Sarana dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di SMAIT Mentari Ilmu Karawang*. IRJE: International Research Journal on Education. 4(1). 226-232. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.469>
- Awwaliyah, F., & Arcana, I. M. (2021). *Pembentukan Indeks Mutu Pendidikan (IMP) Di Indonesia Tahun 2018 Dan Faktor Yang Memengaruhinya*. Seminar Nasional Official Statistics, 2020 (1), 385-396. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2020i1.358>
- Ayuna, N., Jannah, N. F., Imtiyazi, R. N. (2023). *Assessing the Management of Facilities and Infrastructure in Madrasah: A Comprehensive Study*. Journal of Educational Management Research. 2(2). 106-115. <https://doi.org/10.61987/jemr.v2i2.275>
- Aziziyah, A., Muthmainnah, V, N, F., Ahmad, M. (2023). *Pengaruh manajemen sarana dan prasarana sekolah terhadap upaya peningkatan mutu kegiatan belajar Sekolah di smait buahati islamic school*. Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan. 17(1). 399-413. <https://doi.org/10.35931/aq.v17i1.1814>
- Basirun, Ajepri, F. ., & Anwar, K. (2022). *Manajemen Sarana Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah*, 7(01), 14–19. <https://doi.org/10.54892/jmpialidarah.v7i01.172>

- Devi, A. D. (2021). *Standarisasi dan Konsep Sarana Prasarana Pendidikan*. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 6(2). 117-128. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i2.242>
- Elfina, E., Giatman, Ernawati. (2022). *The Importance of Facilities and Infrastructure Management in School*. *Enrichment: Journal of Management*. 12(2). 1971-1975. <https://doi.org/10.35335/enrichment.v12i2.506>
- Fitriani, Ngampo, Y. A., Azis, F. (2023). *Pengaruh Manajemen Sarana Dan Prasarana Terhadap Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Jeneponto*. *Pinisi: Journal of Art, Humanity & Social Studies*. 3(4). 1-7. <https://ojs.unm.ac.id/PJAHSS/article/view/47383>
- Hair, J. F. (2014). *Multivariate Data Analysis*. New International Edition., New Jersey: Pearson.
- Hair, J. F., & Brunsveld, N. (2019). *Essentials of business research methods*. In *Essentials of Business Research Methods*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429203374>
- Hairani, Widayatsih, T., Eddy, S. (2024). *Pengaruh Sarana Prasarana dan Kinerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Negeri*. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*. 4(3). 538-545. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.634>
- Harimurti, E. R. (2019). *Manajemen Sarana dan Prasarana Penyelenggaraan Pendidikan Di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas II Jakarta*. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*. 3(2). 3(2). <https://doi.org/10.37012/jipmht.v3i2.94>
- Hasnadi. (2021). *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan*. *Bidayah: Jurnal ilmu-ilmu keislaman*. 12(2). 153-164. <https://doi.org/10.47498/bidayah.v12i2.728>
- Indahyani, Syamsudduha, Musdalifah. (2022). *Pengaruh Manajemen Sumber Daya Manusia dan Manajemen Sarana dan Prasarana Terhadap Mutu Pendidikan*. *Nazzama: Journal of Management Education*. 1(2). 135-146. <https://doi.org/10.24252/jme.v1i2.28011>
- Ismail, F. (2016). *Implementasi Total Quality Management (TQM) di Lembaga Pendidikan*. *Jurnal Ilmiah Iqra*. 10(2). <http://dx.doi.org/10.30984/jii.v10i2.591>
- Lestari, D., Pratama, R. A. A., Anggraeni, S. D. (2023). *Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta*. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*. 1(1). 101-113. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v3i2.94>
- Mahmud, A., Yanto, H., Mulyono, S. E. (2023). *Student Involvement as a Competency Catalyst: Uncovering the Influence of Infrastructure Management and Teaching Quality*. *Jumpa: Jurnal Manajemen Pendidikan*. 4(2). 68-81. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/jumpa/index>
- Malau, T. F., Harianja, K. N., Simarmata, Y., Turnip, H. (2022). *Pentingnya Administrasi Sarana dan Prasarana Pendidikan*. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*. 1(4). 186-195. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v1i4.462>
- Milak, A. S., Zainuddin, A. (2023). *The Effect of Infrastructure Management and Work Environment on the Effectiveness of Teachers' Work in Madrasah Ibtidaiyah*. *Chalim. Journal of Teaching and Learning*. 3(2). 127-137. <https://doi.org/10.31538/cjotl.v3i2.1093>
- Muslimin, T. A., Kartiko, A. (2020). *Pengaruh Sarana dan Prasarana Terhadap Mutu Pendidikan di Madrasah Bertaraf Internasional Nurul Ummah Pacet Mojokerto*. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 1(1). 75-87. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i2.30>
- Nurhidayat, E., Mujiyanto, J., Yuliasri, I., Hartono, R. (2024). *Technology integration and teachers' competency in the development of 21st-century learning in EFL classroom*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*. 18(2). 342-349. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21069>
- Nurrohman, M., Haryati, T. (2024). *Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Penilaian Proses Belajar Mengajar*. *SICEDU: Science and Education Journal*. 3(1). 11-18. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v3i1.175>
- Oja, A. A. R., Maisyaroh. (2023). *Analisis Pengawasan Sarana Prasarana di Sekolah Menengah Pertama dalam Kerangka Kerja Manajemen Pendidikan*. *Mindset: Jurnal pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(2). 65-72. <https://doi.org/10.56393/mindset.v3i2.310>
- Prihantini, Sari, R. T., Effendi, F. P., Adhani, V. L. R. (2021). *Pengaruh Sarana Prasarana Terhadap Pengembangan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar*. *Aulad: Journal on Early Childhood*. 4(3). 256-263. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.224>
- Rahmanullah, F., Barliana, M. S., Meirawan, D., Maknun, J. (2020). *An Evaluation of Educational Facilities and Infrastructure in Vocational High School*. *Proceedings of the 6th UPI International Conference on TVET 2020 (TVET 2020)*. 520. 248-252. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.127>
- Rohmaniyyah, U. A., & Susanti, E. (2025). *Management Of Facilities and Infrastructure in Education Quality Development: A Case Study At Al-Munawwir Islamic Boarding School*. *Proceeding International Conference on Religion, Science and Education*, 4, 603-609. Retrieved from <https://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/icrse/article/view/1493>
- Rosnaeni. (2019). *Manajemen Sarana Prasarana Pendidikan*. *JIP: Jurnal Inspiratif Pendidikan*. 8(1). 32-43. <https://doi.org/10.24252/jp.v8i1.10226>
- Sari, Y., Ikhwan, M. S., Iffah, R. D. L. (2024). *Management of Infrastructure Facilities in Improving the Quality of Education at SD Nahdlatul Ulama, Sleman, Yogyakarta*. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*. 8(2). 527-538. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i2.4860>
- Sinta, I. M. (2019). *Manajemen Sarana dan Prasarana*. *ISEMA: Jurnal Islamic Educational Management*, 4(1). 77-92. <https://doi.org/10.15575/isema.v4i1>
- Siregar, I., Farida, A. (2020). *Pengaruh Sarana dan Prasarana terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPI Islam Luqman Al Hakim Batam*. *Tadribuna: Journal of Islamic Management Education*. 1(1). 107-116. <https://doi.org/10.61456/tjiec.v1i1.83>

- Slamet, Yanto, H., Wardani, S., Yulianto, A. (2023). *Implementation of Quality Assurance in SMP With School Committees and Participatory Management: A Case Study in Junior High Schools in Indonesia*. *RGSA: Revista De Gestao Social E Ambiental*. 18(2). 1-16. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n2-043>
- Sufi, I. S., Tinambunan, F. S., Suharyati, H. (2024). *Peran Manajemen Sarana dan Prasarana dalam Menunjang Mutu Pembelajaran*. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 7(9). 10860-10865. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5658>
- Sugiratu, A., Mazdayani. (2021). *Pengaruh Manajemen Sekolah dan Sarana Prasarana Terhadap Kualitas Pendidikan*. *JMPA: Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Mutazam*. 3(3). 114-122. <https://doi.org/10.54892/jmpa.v3i3.114>
- Supardi, S., Agustina, T., Muslimin, A. I. (2024). *Exploring the role of digital infrastructure in school accreditation across types and geographies*. *Edelweiss Applied Science and Technology*. 8(6). 8793-8804. <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i6.3877>
- Suranto, D. I., Annur, S., Ibrahim, Alfianto, A. (2022). *Pentingnya Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. *Jurnal Kiprah Pendidikan*. 1(2). 59-66. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i2.26>
- Syafii, A., Bahar, B., Shobicah, S., Muharam, A. (2023). *Pengukuran Indeks Mutu Pendidikan Berbasis Standar Nasional*. *JMI: Jurnal Multidisiplin Indonesia*. 2.(7). 1697-1701. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp/article/view/332>
- Wulandari, F., Setiawan, M., Azainil. (2024). *Prinsip Pendekatan Proses Manajemen Mutu Terpadu dalam Pendidikan*. *Journal of Education Research*. 5(3). 4145-4151. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1484>
- Zebua, P. S., Toruan, E. L., Turnip, H. (2024). *Sarana dan Prasarana Pendidikan yang Penting Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah*. *Pediaqu:Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. 3(1). 259-264. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/828>

Peningkatan Prestasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Surakarta dengan Model *Problem Based Learning*

Ahmad Wahyudi¹, Sri Nurul Hayati², Surya Jatmika³, Siti Nur Syakbaniyah⁴

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

⁴SMKN 1 Surakarta

¹Ahmadwahyudi.smkwikarya22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung dengan media konkret pada kelas X Akuntansi 3, yang terdiri dari 30 peserta didik perempuan dan 5 peserta didik laki-laki. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan berupa hasil tes prestasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh rata-rata nilai sebesar 78,15 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 68,57%. Pada siklus II, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 81,42 dengan persentase ketuntasan mencapai 82,86%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan benda konkret efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi, khususnya pada elemen Perbankan Dasar dengan topik perhitungan bunga tabungan menggunakan metode *floating interest rate*.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, *Problem Based Learning*, Perbankan Dasar, Floating Interest Rate.



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

Penulis Korespondensi:

Ahmad Wahyudi,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57162

Ahmadwahyudi.smkwikarya22@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya, baik dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sejalan dengan hal tersebut, keberhasilan pendidikan dapat diukur melalui delapan standar nasional pendidikan, salah satunya adalah standar kompetensi lulusan yang mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu, prestasi belajar yang merepresentasikan kemampuan pengetahuan peserta didik menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, karena hal tersebut menunjukkan keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum (Dimiyati & Mudjiono, 2013; Hamalik, 2011). Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kompetensi tersebut adalah Perbankan Dasar, yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Mata pelajaran ini bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa tentang konsep-konsep perbankan yang berlaku di dunia kerja, termasuk berbagai metode perhitungan bunga tabungan. Salah satu materi penting yang diajarkan adalah perhitungan bunga dengan metode *floating*. Namun, dalam praktik pembelajaran Perbankan Dasar, khususnya pada materi perhitungan bunga dengan metode *floating*, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan penerapannya. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa yang belum mencapai standar yang diharapkan, terutama dalam memahami perubahan nilai bunga yang bersifat fluktuatif. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran di kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surakarta, diketahui bahwa hanya 42,8% siswa yang mencapai Kriteria Capaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi ini. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menguasai materi secara optimal yang berdampak pada prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pendidikan di sekolah. Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa mencerminkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi serta kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh, karena prestasi belajar merupakan cerminan dari interaksi yang efektif antara strategi pembelajaran guru dan keterlibatan aktif siswa (Sanjaya, 2016; Sudjana, 2017). Dalam konteks pendidikan vokasi seperti SMK, prestasi belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan teori, tetapi juga mencakup keterampilan praktis yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Secara definisi, prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah melalui suatu proses

pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, yang biasanya diukur melalui tes, tugas, atau bentuk evaluasi lainnya. Winkel (2009) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah bukti keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Prestasi belajar mencakup tiga domain utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Pentingnya prestasi belajar terletak pada fungsinya sebagai tolok ukur keberhasilan pendidikan. Prestasi belajar yang baik mencerminkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi dengan baik, tetapi juga memiliki keterampilan yang relevan dan siap menghadapi tuntutan dunia kerja atau studi lanjutan. Sudjana (2017) menegaskan bahwa prestasi belajar tidak hanya penting bagi siswa, tetapi juga bagi guru, sekolah, dan sistem pendidikan secara keseluruhan dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Perbankan Dasar, prestasi belajar yang tinggi menjadi sangat krusial, mengingat kompetensi yang dicapai siswa diharapkan dapat langsung diterapkan dalam praktik industri.

Rendahnya prestasi belajar yang ditemukan menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang dapat berasal dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Slameto (2010) mengelompokkan faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar menjadi dua, yaitu faktor internal seperti motivasi, minat, dan kesiapan belajar siswa; serta faktor eksternal seperti lingkungan sekolah, dukungan keluarga, dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Dalam kasus ini, metode pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung bersifat konvensional yang menunjukkan bahwa guru lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah atau penjelasan teoretis. Menurut Huda (2018), pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Arends (2012) menekankan bahwa metode pembelajaran konvensional sering kali membuat siswa merasa jenuh karena kurangnya interaksi dan keterlibatan personal, sehingga diperlukan inovasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang efektif dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 adalah *model Problem Based Learning* (PBL). Pendapat ini diperkuat oleh penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa PBL tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah secara signifikan (Indriyani, Supandi, & Al Mujadidi, 2024; Sari, Subekti, & Wakhyudin, 2023). Dengan demikian, PBL menjadi strategi pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kelemahan metode konvensional dan memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa.

PBL adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah yang kompleks dan kontekstual (Savery, 2015). Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang sangat penting dalam memahami konsep-konsep yang rumit. Menurut Hmelo-Silver (2004), PBL membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi. Penelitian Barrows (2002) menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang kompleks. Dalam konteks pembelajaran ekonomi atau perbankan, seperti perhitungan bunga dengan metode floating, penerapan PBL diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang berkaitan dengan penerapan konsep-konsep dalam situasi dunia nyata.

Sugiyanto (2019) menyebutkan bahwa PBL meningkatkan penguasaan konsep dan kemampuan memecahkan masalah melalui pendekatan investigatif, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang kontekstual. Sejalan dengan hal ini, Arends (2012) menambahkan bahwa penerapan PBL dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan analitis dan kritis yang sangat berguna dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan model PBL diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, terutama dalam menguasai konsep-konsep yang lebih kompleks seperti perhitungan bunga dengan metode floating. Selain itu, PBL juga memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, sehingga dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif mereka. Proses pembelajaran berbasis masalah (PBL) melibatkan langkah-langkah berikut: (1) memperkenalkan siswa pada masalah; (2) mengatur siswa untuk belajar; (3) mengarahkan penyelidikan individu dan kelompok; (4) menghasilkan dan menyajikan hasil kerja; dan (5) menganalisis dan menilai proses pemecahan masalah (Rahmadani, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi perhitungan bunga tabungan metode floating di kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surakarta. Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada mata pelajaran Perbankan Dasar yang berorientasi pada kesiapan kerja siswa. Rendahnya persentase siswa yang mencapai Kriteria Capaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi perhitungan bunga metode floating di kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surakarta menunjukkan adanya masalah serius dalam pemahaman konsep yang bersifat aplikatif dan kompleks. Kondisi ini dapat berdampak negatif terhadap kesiapan siswa menghadapi tantangan di dunia kerja, terutama di sektor keuangan dan perbankan. Pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan menjadi salah satu faktor penghambat dalam pencapaian prestasi belajar siswa, karena

cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep secara mendalam. Penelitian sebelumnya oleh Mashuri, Djidu, & Ningrum (2019) telah menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di berbagai disiplin ilmu. Namun, belum banyak penelitian yang memfokuskan pada aplikasi model PBL dalam pembelajaran perhitungan bunga tabungan metode floating dalam konteks perbankan di SMK.

Model *Problem Based Learning* (PBL) menawarkan pendekatan yang kontekstual dan partisipatif, sehingga sangat relevan diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Urgensi penelitian ini juga terletak pada belum banyaknya studi yang secara spesifik mengkaji efektivitas model PBL dalam konteks pembelajaran perbankan, khususnya pada topik perhitungan bunga metode floating. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya penting untuk menjawab kebutuhan praktis di lapangan, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian tentang inovasi pembelajaran di pendidikan vokasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengambilan keputusan bagi guru dan pemangku kebijakan dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih efektif, sekaligus memberikan solusi konkret dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK. Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami konsep bunga floating dengan lebih baik dan aplikatif. Sebagai bukti, penelitian yang dilakukan oleh Suryani & Rahayu (2020) menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian lain oleh Nurhalimah (2021) juga mengungkapkan bahwa model PBL dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, khususnya dalam pelajaran yang berbasis hitungan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus penerapan model PBL secara spesifik dalam pembelajaran materi perhitungan bunga tabungan metode floating di SMK, yang masih jarang dijadikan objek kajian dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Kebanyakan studi tentang PBL masih bersifat umum atau berfokus pada mata pelajaran sosial atau eksakta, belum banyak yang meneliti efektivitasnya dalam pembelajaran praktik keuangan yang aplikatif seperti materi bunga floating. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan literatur pembelajaran vokasi, serta kontribusi praktis dalam perbaikan strategi pembelajaran di SMK. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap dalam literatur dan praktik pendidikan dengan mengkaji efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi perhitungan bunga tabungan metode floating di kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surakarta. Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era industri dan keuangan modern. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran di SMK, serta memberikan rekomendasi untuk praktik pendidikan yang lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap dalam literatur pembelajaran di SMK, khususnya mengenai penerapan model PBL dalam mata pelajaran Perbankan Dasar, serta untuk memberikan bukti empiris terkait efektivitas model tersebut dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada topik perhitungan bunga tabungan metode floating.

2. PEMBAHASAN

2.1. Peneliti Terdahulu

Penelitian mengenai penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) telah banyak dilakukan dalam berbagai bidang studi dan jenjang pendidikan. Misalnya, Mashuri, Djidu, & Ningrum (2019) meneliti efektivitas PBL dalam pembelajaran dan menemukan bahwa penerapan model ini secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta prestasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa PBL mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah yang kontekstual.

Penelitian oleh Suryani & Rahayu (2020) juga menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran ekonomi. Sementara itu, Nurhalimah (2021) meneliti pengaruh model PBL terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam pelajaran matematika, dan menemukan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mandiri dalam menyelesaikan soal-soal berbasis aplikasi.

Selanjutnya, penelitian dari Rahmadani (2019) menekankan bahwa implementasi langkah-langkah sistematis dalam model PBL, mulai dari pengenalan masalah hingga evaluasi penyelesaian, berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil-hasil penelitian tersebut mendukung pandangan bahwa PBL dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam memahami materi yang bersifat kompleks dan aplikatif.

2.2. Persamaan dan Perbedaan

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada tujuan umum, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning*. Sama seperti penelitian sebelumnya, studi ini juga menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran dan menekankan pentingnya pemecahan masalah sebagai pendekatan utama dalam memahami materi pelajaran.

Namun, terdapat beberapa perbedaan yang menjadi keunikan dan kebaruan dalam penelitian ini. Pertama, fokus penelitian ini secara spesifik berada pada penerapan PBL dalam pembelajaran Perbankan Dasar, khususnya pada topik perhitungan bunga tabungan dengan metode floating, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada mata pelajaran sains, matematika, atau ekonomi secara umum, tanpa mengkaji secara khusus materi praktik keuangan yang bersifat teknis dan aplikatif.

Kedua, penelitian ini dilakukan dalam konteks pendidikan vokasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang memiliki karakteristik pembelajaran berbeda dengan pendidikan umum. Dalam pendidikan vokasi, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari penguasaan teori, tetapi juga kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan ke dalam praktik dunia kerja. Hal ini menjadikan penelitian ini relevan untuk memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran kontekstual yang dibutuhkan dalam pendidikan kejuruan.

Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru, baik secara teoretis maupun praktis, dalam penerapan model PBL pada pembelajaran Perbankan Dasar di SMK. Keberhasilan implementasi PBL pada materi bunga floating diharapkan dapat memperkaya literatur tentang efektivitas metode pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di bidang pendidikan vokasi.

3. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart. PTK dipilih karena memungkinkan pendidik untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas, merancang solusi berbasis tindakan nyata, serta melakukan evaluasi secara sistematis dan reflektif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surakarta yang berjumlah 35 orang. Fokus utama penelitian adalah peningkatan prestasi belajar melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Perbankan Dasar, khususnya topik perhitungan bunga tabungan metode floating. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Tes disusun berdasarkan soal-soal kontekstual yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep secara menyeluruh. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus.

Keberhasilan tindakan diukur melalui persentase ketuntasan belajar klasikal dengan rumus:

$$KK = (X/Z) \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal

X = Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75

Z = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Penelitian ini didasarkan pada keyakinan bahwa penerapan model pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah secara aktif dan kolaboratif akan mendorong peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surakarta dengan fokus pada materi mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi, khususnya pada elemen perbankan dasar terkait perhitungan bunga tabungan menggunakan metode floating. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes secara langsung kepada peserta didik. Proses pembelajaran dalam penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, yakni siklus I dan siklus II, yang masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan.

Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL), yang dipadukan dengan penggunaan media konkret berupa rekening koran. Rekening koran tersebut difungsikan sebagai sumber masalah yang harus dianalisis dan diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Dalam prosesnya, peserta didik diminta menghitung bunga tabungan berdasarkan data dalam rekening koran dengan menggunakan metode

floating. Penerapan PBL terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui pengintegrasian konteks kehidupan nyata ke dalam pembelajaran, sehingga turut mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara efektif. Pengumpulan data dalam penelitian ini difokuskan pada aspek prestasi belajar peserta didik, yang diukur melalui skor tes uraian yang diberikan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Untuk mengetahui tingkat pencapaian awal peserta didik sebelum diberi perlakuan, peneliti menganalisis hasil tes harian pada mata pelajaran Perbankan Dasar. Analisis tersebut mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75, sebagai indikator ketercapaian hasil belajar.

Berikut ini adalah hasil penelitian yang telah dilakukan:

Nilai	Tuntas	Presentase Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Belum Tuntas	Nilai Rata-Rata
Ulangan Harian	15	42,85%	20	57,15%	66,78
Siklus 1	24	68,57%	11	31,43%	78,15
Siklus 2	29	82,86%	6	17,14%	81,42

Berdasarkan data hasil penelitian, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar peserta didik pada materi Perbankan Dasar yang diukur melalui tes ulangan harian serta tes pada siklus I dan siklus II. Pada tahap awal, yaitu ulangan harian sebelum intervensi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL), hanya 15 peserta didik (42,85%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 75, sedangkan 20 peserta didik (57,15%) belum tuntas, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 66,78.

Setelah penerapan model PBL pada siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 24 orang (68,57%), sementara yang belum tuntas menurun menjadi 11 orang (31,43%). Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dibandingkan ulangan harian sebelumnya sebesar 78,15. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana 29 peserta didik (82,86%) berhasil mencapai ketuntasan, dan hanya 6 orang (17,14%) yang belum memenuhi KKTP, dengan rata-rata nilai 81,42. Hal ini menunjukkan bahwa model PBL yang digunakan dalam proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi yang diajarkan.

4.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi perhitungan bunga tabungan metode floating di kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surakarta. Model PBL yang memfokuskan proses belajar pada penyelesaian masalah nyata melalui kerja kelompok terbukti mampu meningkatkan ketuntasan dan rata-rata nilai peserta didik secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran.

Pada tahap awal sebelum intervensi, hasil ulangan harian menunjukkan bahwa hanya 42,85% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 66,78. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu memahami konsep perhitungan bunga metode floating secara optimal. Rendahnya capaian tersebut diduga karena pendekatan pembelajaran sebelumnya belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Setelah penerapan model PBL pada siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan belajar menjadi 68,57% dengan rata-rata nilai sebesar 78,15. Kenaikan ini menunjukkan bahwa model PBL mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, khususnya melalui kegiatan belajar berbasis masalah nyata yang diangkat dari rekening koran buku tabungan. Peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir analitis dan kolaboratif untuk menyelesaikan perhitungan bunga, sehingga mampu memfasilitasi konstruksi pengetahuan yang lebih bermakna.

Pada siklus II, peningkatan kembali terjadi, ditandai dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 82,86% dan penurunan jumlah peserta didik yang belum tuntas menjadi hanya 17,14%. Kenaikan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan strategi pembelajaran, tetapi juga mengindikasikan bahwa peserta didik telah mampu beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis masalah serta menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, temuan ini sejalan dengan pendapat beberapa ahli yang menyatakan bahwa PBL mampu meningkatkan hasil belajar karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan kontekstual. Keterlibatan langsung peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan otentik seperti analisis rekening koran menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan nyata, sehingga mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Menurut Barrows (1996), PBL memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi, yang menjadi esensial dalam pemecahan masalah nyata. Hal ini didukung oleh penelitian Oktavia et al. (2024) yang menyatakan bahwa PBL dapat menjadi masukan bagi guru untuk melatih keterampilan pemecahan masalah

dan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam lima tahun terakhir, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) terus mengalami perkembangan dan relevansi tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hayati et al. (2024) menemukan bahwa model PBL secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena memberikan ruang eksplorasi terhadap masalah nyata. Senada dengan itu, Ramadhanti et al. (2023) menyatakan bahwa implementasi PBL meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar dari 65,51% menjadi 82,75%.

Penelitian oleh Dewi (2024) bahkan mengombinasikan PBL dengan media flipbook digital dan menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif secara signifikan. Cahyani dan Setyaningsih (2024) juga memperkuat temuan sebelumnya dengan membuktikan bahwa PBL sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis saat menyelesaikan soal matematika kontekstual. Penelitian lain oleh Dasusmi et al. (2024) menegaskan bahwa PBL meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan temuan Masrurah et al. (2023) yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 61% menjadi 93% setelah menggunakan PBL. Lebih lanjut, Halimah et al. (2023) membuktikan bahwa PBL secara konsisten unggul dibandingkan metode tradisional dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis. Penelitian Permatasari et al. (2024) juga menunjukkan dampak positif PBL terhadap hasil belajar. Sementara itu, Julia (2024) membandingkan PBL dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan menyimpulkan bahwa PBL lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Terakhir, Anugrah dan Astriani (2024) menekankan pentingnya integrasi literasi sains dalam PBL, yang terbukti memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan-temuan ini mengonfirmasi bahwa PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya adaptif terhadap perkembangan zaman, tetapi juga efektif dalam membekali peserta didik dengan keterampilan esensial abad 21. Siswa yang belajar dengan pendekatan PBL cenderung lebih termotivasi dan mampu mengaitkan materi dengan dunia nyata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* tidak hanya efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara kuantitatif, tetapi juga unggul dalam mengembangkan keterampilan esensial abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Implementasi PBL dalam pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi, khususnya pada submateri perbankan dasar, sangat tepat untuk membekali peserta didik dengan kompetensi yang relevan dengan dunia kerja dan kehidupan nyata.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surakarta pada materi perhitungan bunga tabungan metode floating. Sebelum penerapan PBL, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 42,85% dengan rata-rata nilai 66,78. Setelah implementasi PBL pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 68,57% dengan rata-rata nilai 78,15, dan pada siklus II meningkat lebih lanjut menjadi 82,86% dengan rata-rata nilai mencapai 81,42. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu memperkuat pemahaman konsep serta keterampilan pemecahan masalah siswa secara signifikan.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa PBL dapat menjadi strategi pembelajaran yang relevan dan aplikatif dalam konteks pendidikan vokasi, terutama pada mata pelajaran yang menuntut kemampuan berpikir logis dan analitis seperti akuntansi. Kontribusi utama penelitian ini adalah memberikan bukti empiris bahwa PBL tidak hanya meningkatkan pencapaian kognitif secara kuantitatif, tetapi juga mendukung penguatan keterampilan esensial abad 21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pengambilan keputusan. Sebagai arahan untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar studi serupa dilakukan pada jenjang dan mata pelajaran lain, serta dengan pendekatan kuasi-eksperimen atau desain campuran untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh PBL terhadap aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi integrasi teknologi atau media digital dalam pelaksanaan PBL untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, R., & Astriani, N. (2024). PBL berbasis literasi sains dalam keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Ilmiah Cakrawala Nusantara*, 5(1), 52–58.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Barrows. (1996). *Problem Based Learning Medicine Beyond. New Direction for Teaching and Learning*. Jossey : Bass Publis.
- Barrows, H. S. (2002). *Is It Truly Possible to Have Such a Thing as PBL? Distance Education*, 23(1), 119-122.
- Cahyani, A., & Setyaningsih, W. (2024). The implementation of PBL to enhance critical thinking skills. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(1), 10–19.

- Dasusmi, D., Mahyudin, A., & Septiyanti, D. (2024). Efektivitas model PBL terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Jurnal Jagomipa: Jurnal Guru Matematika dan IPA*, 7(1), 8–14.
- Dewi, N. L. (2024). Pengaruh PBL berbantuan flipbook digital terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif. *Universitas Pendidikan Indonesia Repository*.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Halimah, H., Firmansyah, R. F., & Astuti, N. R. (2023). Efektivitas PBL dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Riset Pendidikan*, 3(3), 191–200.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayati, R., Haryati, N., & Sutarto. (2024). Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS menggunakan model problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal Innovative Research*, 5(1), 65–74.
- Indriyani, R., Supandi, & Al Mujadidi, M. (2024). Implementasi model pembelajaran Problem Based Learning dengan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Journal of Education (JOE)*, 9(1), 75–84.
- Julia, D. (2024). Pengaruh PBL terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Universitas Pendidikan Indonesia Repository*.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?*. *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2019). Problem-based learning dalam pembelajaran matematika: Upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 112-125.
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2019). *Problem-based learning dalam pembelajaran matematika: Upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa*. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 112–125.
- Masurrah, I., Zubaidah, N., & Amalia, A. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan PBL. *Prosiding Seminar Nasional PPG UPGRIS*, 5, 91–96.
- Nurhalimah, N., & Meilinda, M. (2023). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Strategi Berdiferensiasi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 563–568.
- Oktavia, R. S., Harir, A. H., & Rosdiana, L. (2024). *Problem Based Learning: Melatihkan Keterampilan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. *PENDIPA Journal of Science Education*, 171-175.
- Permatasari, T., Asyhari, M., & Rachmawati, D. (2024). Peningkatan hasil belajar menggunakan model PBL. *Jurnal PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*, 4(2), 38–44.
- Ramadhanti, R., Andayani, D., & Wardani, T. (2023). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 1(2), 55–62.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, N. M., Subekti, S., & Wakhyudin, W. (2023). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. *Jurnal Pendidikan Dasar Andi Matappa*, 7(3), 233–244.
- Savery, J. R. (2015). *Overview of Problem-Based Learning: Definitions and Distinctions*. In *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 9(2), 1–12.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyanto. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 24–31.
- Suryani, R., & Rahayu, T. (2020). Efektivitas Model PBL dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(1), 88–95.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Rancang Bangun E-Learning Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Madrasah Aliyah Annajah Jakarta

Azriel Putra Junaedi¹, Ahmad Fikri Adriansyah², Mahbubul Wathoni³, Rikaro Ramadi⁴
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Banten, Indonesia
¹azriel792@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis e-learning pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di MA Annajah Islamic School Jakarta. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa Generasi Z. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), namun hanya dilaksanakan sampai tahap Develop. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa serta guru untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan modul e-learning yang dikembangkan. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 86% dan validasi oleh ahli materi memperoleh skor 82%, yang keduanya masuk dalam kategori "Valid". Produk akhir berupa website e-learning yang menampilkan materi, tugas, serta fitur interaktif lainnya yang dapat diakses melalui perangkat digital. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media e-learning yang dikembangkan dinilai valid dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran TIK di tingkat Madrasah Aliyah.

Kata Kunci: Elearning, Mata Pelajaran, TIK



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

Penulis Korespondensi:

Azriel Putra Junaedi,
Universitas Muhammadiyah Jakarta,
Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten
Azriel792@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era digital ini, arus informasi dapat mengalir dengan cepat dan tanpa batas, memungkinkan pertukaran pengetahuan secara real-time lintas wilayah dan negara. TIK tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi telah menjadi katalis dalam transformasi cara manusia mengakses, mengelola, dan menyampaikan informasi (Asmawi Asmawi, 2019). Dalam konteks pendidikan global, TIK mendorong terjadinya perubahan mendasar dalam proses belajar-mengajar, manajemen pendidikan, serta hubungan antara pendidik dan peserta didik.

Di Indonesia, transformasi digital dalam dunia pendidikan mulai terlihat dari integrasi TIK dalam proses pembelajaran dan administrasi sekolah. Penggunaan platform daring untuk pengisian data siswa, pelatihan guru, hingga pembelajaran berbasis digital telah menjadi bagian dari sistem pendidikan nasional. Namun demikian, adopsi TIK di dunia pendidikan Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kesenjangan infrastruktur, keterbatasan pelatihan, serta rendahnya literasi digital di kalangan guru dan siswa (Amalia, 2020). Oleh karena itu, kesiapan sumber daya manusia, baik guru maupun siswa, menjadi faktor penting dalam optimalisasi penggunaan TIK dalam pembelajaran.

Madrasah Aliyah Annajah Jakarta, sebagai lembaga pendidikan Islam yang berkomitmen menyediakan pendidikan berkualitas dan berintegritas, turut merespons perkembangan TIK dengan menerapkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di setiap jenjang kelas. Penerapan TIK di sekolah ini dianggap sebagai langkah strategis untuk menjawab tantangan era digital sekaligus meningkatkan efisiensi dan daya tarik proses pembelajaran, khususnya bagi peserta didik dari Generasi Z yang sangat akrab dengan teknologi (Widiasant, Nirvia, Zahra, Hamidah, & Arya, 2023).

Meskipun penerapan TIK di Madrasah Aliyah Annajah Jakarta telah berjalan, belum banyak kajian mendalam yang mengkaji secara spesifik bagaimana efektivitas implementasi TIK dalam pembelajaran di sekolah tersebut, serta bagaimana kesiapan guru dan siswa dalam menghadapinya. Hal ini menunjukkan adanya *gap* atau celah penelitian yang penting untuk diisi, guna memberikan gambaran nyata serta rekomendasi kebijakan berbasis data.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran di Madrasah Aliyah Annajah Jakarta. Secara khusus,

penelitian ini ingin mengidentifikasi sejauh mana TIK telah diintegrasikan dalam kegiatan belajar-mengajar, bagaimana persepsi guru dan siswa terhadap pemanfaatannya, serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya.

2. PEMBAHASAN

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan media e-learning dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Namun, setiap penelitian memiliki ruang terbatas baik dari segi konteks, pendekatan, maupun subjek yang diteliti. Analisis terhadap hasil-hasil tersebut menjadi penting untuk menunjukkan posisi dan urgensi penelitian saat ini.

Menurut penelitian terdahulu Yolanda (2021). Rancang bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). Hasil penelitiannya yaitu rancang bangun sistem informasi media pembelajaran berbasis website, bimbingan belajar De Potlood memberikan pelayanan jasa dalam edukasi dari SD hingga SMA untuk memenuhi kebutuhan pelajaran tambahan diluar jam sekolah.

Irma (2020) Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa: Pengembangan modul pembelajaran website yang berbasis website ini dikhususkan untuk SMK dengan mata pelajaran Elektornik di SMKN 1 Koto.

Alyusfitri (2023) Pengembangan *e-modul* berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan *kontekstual teaching and learning* untuk siswa sekolah dasar pada materi bangun ruang. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa: Pengembangan E-Modul pembelajaran IPA dengan tema berhemat energi berbasis *Visual Auditori Kinesthetic* (VAK) menggunakan model penelitian 4D (*Four-D*) teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian ketiga peneliti diatas mengenai pembelajaran menggunakan *e-learning* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran. Sedangkan yang membedakan yaitu materi pembelaran seperti tingkat sekolah dari SD hingga SMA dengan pelajaran yang berbeda. Terdapat persamaan yaitu Rancang bangun sistem informasi media pembejalaran berbasis website. Dalam penerapannya akan dibuat sebuah *website* yang akan menampilkan pembelajaran. Membuat sebuah modul ajar yang dimana bisa diakses di *website* maupun *smartphone*. Pada jurnal ini website *E-Modul* pembelajaran dengan menggunakan metodologi 4D Dalam pembelajaran tekonologi informasi dan komunikasi (TIK) menggunakan *e-learning*.

Berdasarkan hasil kajian terhadap tiga penelitian terdahulu, terlihat bahwa penggunaan e-learning telah diterapkan secara luas untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai mata pelajaran, baik di tingkat SD, SMP, maupun SMK. Persamaan di antara penelitian tersebut terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis website dan pengembangan modul ajar digital yang dapat diakses melalui perangkat komputer atau *smartphone*. Pendekatan metodologi yang digunakan pun sebagian besar berfokus pada pengembangan produk, seperti e-modul atau sistem informasi pembelajaran, dengan metode pengembangan seperti model 4D.

Namun demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada konteks dan pendekatannya yang berbeda. Penelitian ini secara khusus.

1. Berfokus pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di tingkat Madrasah Aliyah Jakarta, sebuah jenjang pendidikan formal berbasis Islam yang belum banyak dikaji dalam penelitian terdahulu.
2. Mengintegrasikan pengembangan E-Modul berbasis website menggunakan model 4D secara khusus untuk mata pelajaran TIK, bukan hanya sebagai media pendukung umum, melainkan sebagai sarana utama penyampaian materi sesuai kurikulum.
3. Mengevaluasi penerapan e-learning secara holistik, tidak hanya dari sisi pengembangan media, tetapi juga dengan mempertimbangkan aspek kesiapan guru dan siswa, efektivitas pembelajaran, serta tantangan teknis dan pedagogis di lingkungan sekolah Islam.
4. Menghadirkan pendekatan yang kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik siswa Madrasah dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, sehingga tidak hanya berorientasi pada teknologi, tetapi juga pada peningkatan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa pengembangan dan analisis implementasi e-learning dalam pembelajaran TIK di sekolah Islam menengah atas, yang selama ini belum menjadi fokus dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi model penerapan e-learning yang relevan dan aplikatif bagi sekolah-sekolah serupa dalam menghadapi tantangan transformasi digital di dunia pendidikan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development / R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan praktis dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan

Komunikasi (TIK) di tingkat Madrasah Aliyah. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengembangkan keterampilan, pendekatan, maupun produk pengetahuan baru untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran melalui penerapan langsung di lapangan. (Suryadi, 2015).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D (Four-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Namun dalam penelitian ini, hanya dilakukan sampai tahap ketiga yaitu Develop, karena fokus penelitian masih pada pengembangan dan uji coba awal media pembelajaran. (Raden Roro, Kaspu, & M. Arsyad, 2022).

1. Tahap Define (Pendefinisian) bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di lapangan melalui teknik observasi, wawancara, serta studi literatur.
2. Tahap Design (Perancangan) melibatkan penyusunan struktur dan desain awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.
3. Tahap Develop (Pengembangan) mencakup pengembangan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah disusun, serta pelaksanaan uji validasi oleh tim ahli dan uji kepraktisan oleh peserta didik.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah E-Modul berbasis website yang dirancang agar dapat diakses baik melalui komputer maupun perangkat mobile. Kevalidan media dinilai oleh tiga orang validator ahli dengan kriteria: memiliki latar belakang pendidikan yang relevan (minimal S2), pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran, serta pemahaman terhadap kurikulum dan karakteristik peserta didik. Sementara itu, kepraktisan media dievaluasi melalui angket respon peserta didik setelah menggunakan modul yang telah dikembangkan (Rahmadani & Fikroh, 2024).

Tempat dan Waktu Penelitian.

Penelitian dilakukan di Madrasah Aliyah Annajah Sekolah Islam DKI Jakarta pada bulan Februari 2024 hingga bulan Juli 2024.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dengan skala Likert untuk mengumpulkan data validasi dan kepraktisan media pembelajaran. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, serta siswa. Tujuan penggunaan angket adalah memperoleh masukan, kritik, saran, dan penilaian terhadap kualitas E-Modul berbasis website sehingga dapat diketahui tingkat validitas dan kepraktisannya.

3.1. Angket validasi ahli media

Angket ini digunakan untuk menilai aspek kelayakan media, meliputi ukuran, desain, isi, dan bahasa. Validator diminta memberikan penilaian serta saran perbaikan sebelum produk diuji coba lebih lanjut.

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator	Nomer Soal
Aspek Kelayakan Media	Ukuran Media	1
	Desain Modul Pembelajaran	2,3
	Desain Isi Media	4,5
Aspek Kelayakan Bahasa	Kesesuaian Dengan Perkembangan Siswa	6
	Keterbacaan	7
	Kemampuan Memotivasi	8
	Kelugasan	9
	Kesesuaian Dengan kaidah Bahasa Indonesia	10

3.2. Angket validasi ahli materi

Angket ini digunakan untuk menilai aspek isi, penyajian, dan bahasa dalam modul pembelajaran. Hasil validasi menjadi dasar revisi materi agar sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik.

Tabel 3.2. Angket Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Nomer Soal
Aspek Kelayakan Isi	Cakupan Materi	1
	Keakuratan Materi	2,3
	Cakupan Keterampilan	4

Aspek Penyajian	Komponen Penyajian Pembelajaran			5
Aspek Bahasa	Kelayakan	Kesesuaian Dengan		6
		PerkembanganSiswa		7
		Keterbacaan		8
		Kemampuan MemotivasiSiswa		9
		Kelugasan		10
		Kesesuaian Dengan Bahasa Indonesia		

Teknik Analisis Data

Untuk mengolah atau menganalisis data pada penelitian pengembangan modul pembelajaran ini melalui hasil validasi yang telah dilakukan validator ahli media, materi, dan respon siswa serta guru. Berikut teknik analisis data instrumen angket yang dilakukan dalam penelitian ini. (Oktaviara & Pahlevi, 2019) Setiap butir pernyataan dalam angket menggunakan skala Likert 5 poin, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Penilaian Dalam Skala Likert

Keterangan	Keterangan
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Sumber: (Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021) yang telah dimodifikasi

Jika pengumpulan data melalui angket telah selesai, selanjutnya data tersebut akan dihitung rata-rata skornya menggunakan rumus sebagai berikut,

$$p = \frac{\text{skor total jawaban}}{\text{skor total ideal angket}} \times 100\%$$

P = presentase penilaian skor

$\text{Skor total ideal angket} = \text{skala tertinggi} \times \text{jumlah responden}$

Hasil validasi dihitung menggunakan rumus rata-rata. Interpretasi tingkat kevalidan media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Validitas

No.	Interval Skor (%)	Hasil Akhir
1.	$80\% < p \leq 100\%$	Sangat Valid
2.	$60\% < p \leq 80\%$	Valid
3.	$40\% < p \leq 60\%$	Cukup Valid
4.	$20\% < p \leq 40\%$	Tidak Valid
5.	$0\% < p \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

Sumber:

(Oktafiana, Ratnawuri, & and M. Pritandhari, 2020) yang telah dimodifikasi

Tabel berikut digunakan untuk mengetahui kepraktisan dalam pengembangan produk yang telah di uji cobakan:

Tabel 3.5 Kategori Kepraktisan

No.	Interval Skor (%)	Hasil Akhir
1.	$80\% < p \leq 100\%$	Sangat Praktis
2.	$60\% < p \leq 80\%$	Praktis
3.	$40\% < p \leq 60\%$	Cukup Praktis
4.	$20\% < p \leq 40\%$	Tidak Praktis
5.	$0\% < p \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

Sumber: (Oktafiana, Ratnawuri, & and M. Pritandhari, 2020)

Dengan demikian, instrumen ini memungkinkan peneliti mengetahui sejauh mana E-Modul yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan isi, media, bahasa, dan penyajian, serta apakah modul praktis digunakan dalam pembelajaran.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Rancang Bangun E-Learning Mata Pelajaran TIK untuk Madrasah Aliyah Jakarta. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), namun penelitian ini dibatasi hingga tahap Develop.

4.1 Tahapan Define

Peneliti melakukan analisis kebutuhan pada saat observasi yang dilakukan pada bulan februari 2024. Peneliti melakukan observasi kebutuhan dengan cara melihat bahan ajar yang digunakan dan mewawancarai waka kurikulum, guru serta para murid secara langsung. Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa tidak mendapatkan bahan ajar dari sekolah dan guru melakukan pembelajaran menggunakan powerpoint namun belum interaktif dan kurangnya variasi media pembelajaran yang interaktif untuk menstimulus motivasi untuk mempelajarinya itu sebabnya bahan ajar dan media yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

4.2 Tahapan Desain

Dalam model 4D, tahap kedua adalah desain. Pada titik ini, ada empat langkah yang harus dilalui: penyusunan standar tes (tes yang mengacu pada konstruksi), Penyusunan standar tes didasarkan pada hasil analisis spesifikasi tujuan pembelajaran dan kognitif peserta didik. Hasil tes juga dikoreksi menggunakan panduan evaluasi, yang mencakup kunci jawaban soal dan panduan penskoran.

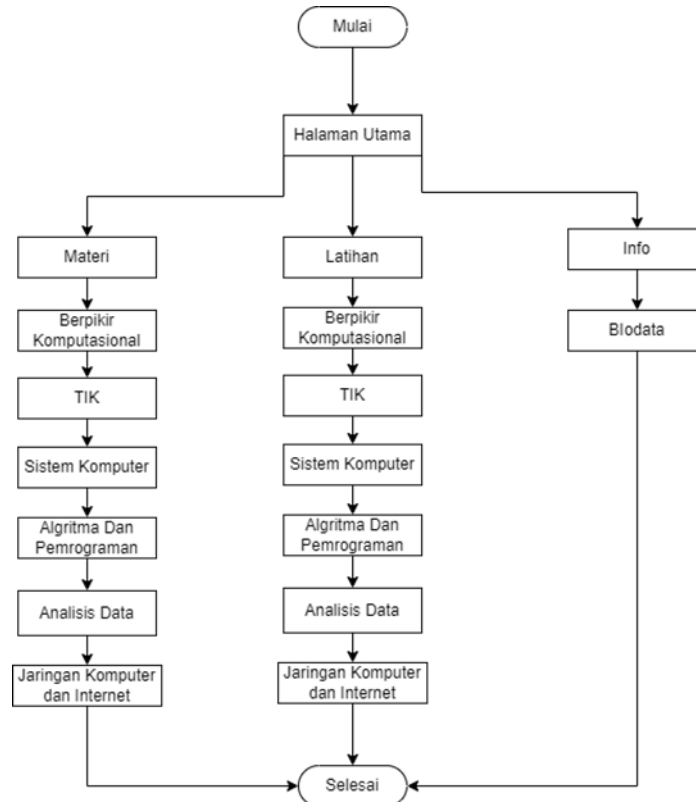
Langkah kedua pemilihan media (pemilihan media) dilakukan untuk menemukan media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan materi. Keputusan ini didasarkan pada analisis konsep, analisis tugas, karakteristik siswa sebagai pengguna, dan rencana pembelajaran dengan berbagai media. Pilihan media didasarkan pada tujuan untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar selama proses pengembangan bahan ajar dan pembelajaran.

Langkah Ketiga pemilihan format (pemilihan format) dilakukan untuk memastikan bahwa format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam pengembangan, pemilihan format dimaksudkan untuk mendesain isi pembelajaran, pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi materi, dan membuat desain materi yang mencakup layout, gambar, dan tulisan.

Langkah keempat rancangan awal (*Initial Design*) adalah progres yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembuatan desain awal media pembelajaran TIK yang dibuat oleh peneliti. Guru pengampu mata pelajaran TIK kemudian dapat memberikan masukan untuk memperbaiki media sebelum uji coba dilakukan terhadap siswa.

4.3 Pembuatan flowchart

Flowchart atau alur program dapat digunakan untuk menggambarkan sistem atau proses media pembelajaran interaktif. Alur program dapat membantu dalam desain dalam pembelajaran dari awal yaitu pembukaan hingga akhir program. (Haryati, Endri, Handayani, Lestari, & Ayu, 2024).

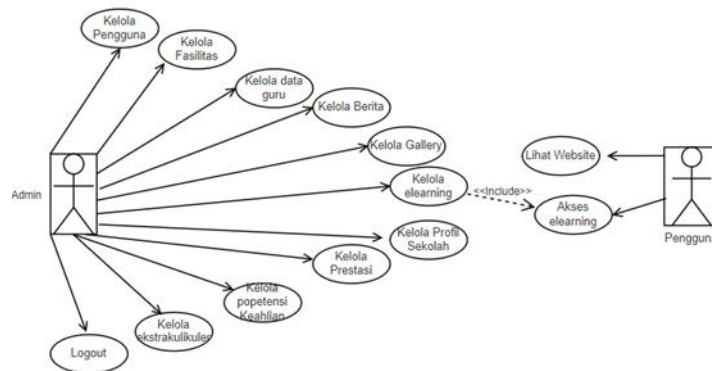


Gambar 4. 1. Flowchart

Pada gambar diatas menjelaskan tentang alur penggunaan e-learning mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi, bagaimana

4.4 Pembuatan UML

Langkah keenam pembuatan UML (*Unified Modeling Language*) Peneliti membuat unified modeling language (UML) sebagai rancangan dari gambaran sistem. Berikut yang telah dirancang (Kurniawan, 2015)



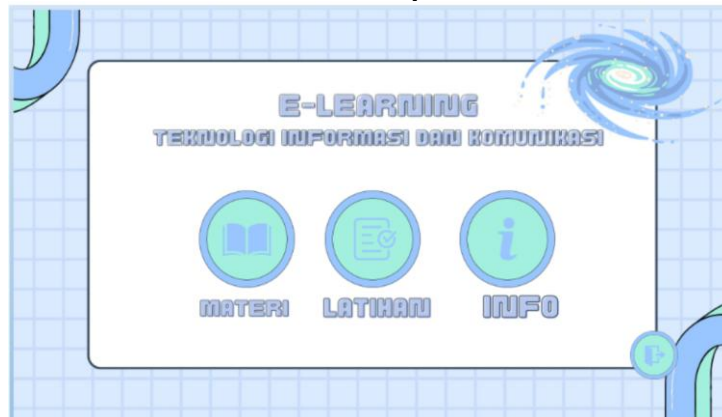
Gambar 4. 2 UML

4.5. Development

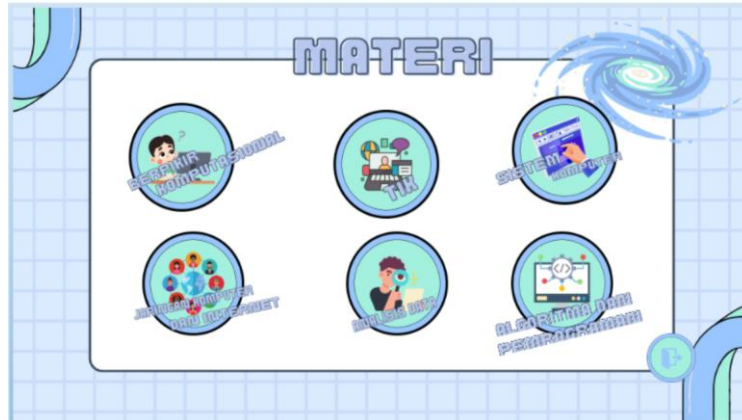
Development dilakukan untuk menghasilkan produk akhir. Menurut penelitian (Hodiyanto, 2020). Pada tahap ini, beberapa langkah tindakan dilakukan seperti pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan flowchart, penggunaan media yang telah disesuaikan dengan masukan ahli dan uji coba kepada siswa, proses validasi media yang telah dibuat, dan revisi produk. Proses ini terdiri dari dua tahap, yang terdiri dari:



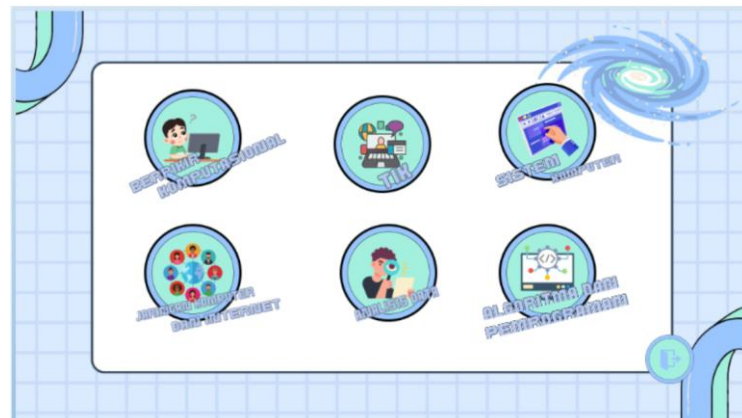
Gambar 4. 3 Tampilan Awal



Gambar 4. 4 Halaman Utama



Gambar 4. 5 Halaman Materi



Gambar 4. 6 Halaman Tugas

Data Hasil Uji Coba

Peneliti melakukan kevalidan dengan 2 macam yaitu analisis kevalidan data media dan kevalidan materi: berikut adalah analisis data kevalidan tersebut.

Tabel 4.1. Validasi Materi

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Sistem E-learning bersifat user Friendly/mudah digunakan				√	
2	Pengorasian system stabil dan lancar				√	
3	Bahasa pada sistem sangat jelas dan mudah dipahami				√	
4	Bahasa yang digunakan sesuai KBBI				√	
5	Ketetapan penyajian pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf				√	
6	Menu-menu pada sistem elearning tersusun dengan baik sehingga fitur-fitur yang tersedia dapat dengan mudah digunakan				√	
7	Elearning dapat menjadi wadah untuk penyajian materi yang diberikan oleh guru				√	
8	Ketetapan pemilihan gambar dan warna background					√
9	Tampilan antar muka yang menarik dilihat					√
10	<i>Design</i> tampilan kelas yang menarik					√
Jumlah						43

Skor tertinggi yang diperoleh ahli media adalah 43. Berdasarkan tabel diatas, berikut persentase perhitungan validasi ahli media:

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$p = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

P= presentase penilaian skor

Skor total ideal angket=skala tertinggi×jumlah responden

Berdasarkan perhitungan diatas didapatkan hasil kevalidan media adalah 86% yang dikategorikan valid.

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian topik dengan KI, KD dan Indikator				√	
2	Kesuaian Indikator dengan tujuan pembelajaran					√
3	Kesuaian materi dengan perkembangan penggunaan				√	
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
5	Kejelasan, kelengkapan dan kedalaman materi			√		
6	Kesesuaian antara tugas dengan tujuan pembelajaran				√	
7	Kesesuaian contoh dengan materi					√
8	Contoh kasus yang digunakan dekat dengan peserta didik				√	

9	Ketetapan penggunaan ilustrasi dengan materi	√
10	Akurasi dan aktualisasi penyajian fakta, konsep dan prinsip materi	√
Jumlah		41

Skor tertinggi yang diperoleh ahli materi adalah 41. Berdasarkan tabel diatas, berikut persentase perhitungan validasi ahli materi:

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$p = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$$

p = persentase penilaian skor

skor total ideal angket = skala tertinggi X jumlah responden

Berdasarkan perhitungan diatas didapatkan hasil kevalidan materi 82% yang dikategorikan valid.

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh rata-rata skor (misalnya: 3,6 kategori “Sangat Valid”), yang menunjukkan bahwa modul pembelajaran berbasis website layak digunakan dalam pembelajaran TIK di Madrasah Aliyah. Penilaian aspek isi menegaskan bahwa materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum, sedangkan aspek media dan bahasa dinilai menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan rata-rata skor (misalnya: 85% dengan kategori “Sangat Praktis”) baik dari respon guru maupun siswa. Hal ini berarti modul dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi besar. Kepraktisan yang tinggi dapat dijelaskan karena modul:

1. dirancang responsif sehingga dapat diakses melalui smartphone maupun komputer,
2. menyajikan materi TIK dalam bentuk terstruktur dengan tampilan visual yang menarik,
3. dilengkapi latihan soal dan evaluasi mandiri yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Irma Junita, 2020) dan (Alyusfitri, 2023) yang membuktikan bahwa e-modul berbasis web mampu meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru karena fokus pada mata pelajaran TIK di Madrasah Aliyah yang sebelumnya belum banyak diteliti.

Selain itu, tingginya skor validasi dan kepraktisan juga dapat dijelaskan oleh teori constructivism, yang menekankan pentingnya siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui media interaktif. Dengan adanya E-Modul berbasis website, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan konten pembelajaran secara mandiri.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai rancang bangun *E-Learning* mata pelajaran TIK di Madrasah Aliyah Jakarta dengan menggunakan model pengembangan 4D, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk yang dihasilkan berupa *E-Learning* berbasis website untuk mata pelajaran TIK, yang dikembangkan melalui tahapan *define*, *design*, dan *develop*. Media ini berhasil disusun sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku.
2. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan persentase penilaian 86% dari ahli media dan 82% dari ahli materi sehingga termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa konten dan tampilan media sudah sesuai standar pembelajaran.
3. Hasil uji kepraktisan memperoleh skor 82% dari guru pengampu dengan kategori sangat praktis, yang berarti media ini mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran TIK.

Implikasi praktis pengembangan E-Learning ini berimplikasi pada meningkatnya akses dan kualitas pembelajaran TIK di Madrasah Aliyah. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif bahan ajar yang interaktif dan fleksibel, sementara siswa dapat belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Dengan demikian, media ini mampu meningkatkan motivasi serta kemandirian belajar siswa.

Saran Penelitian Selanjutnya

1. Penelitian ini hanya sampai tahap *develop* sehingga belum dilakukan uji efektivitas. Peneliti selanjutnya disarankan melanjutkan ke tahap *disseminate* untuk mengetahui pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif seperti *forum diskusi online*, *gamifikasi*, atau *bank soal adaptif* agar E-Learning lebih menarik.
3. Uji coba sebaiknya diperluas ke beberapa sekolah atau madrasah dengan karakteristik berbeda untuk memperoleh generalisasi hasil yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alyusfitri, R. e. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1), 302-312.
- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2(20), 152-155.
- Asmawi Asmawi, S. S. (2019). Pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 03 MEI 2019*, 50.
- Haryati, Endri, T., Handayani, B. S., Lestari, & Ayu, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Gaya Belajar Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia, 298.
- Hodiyanto, H. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9.
- Irma Junita, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik*, 122-125.
- Kurniawan, R. (2015). Rancang bangun sistem pembelajaran jarak jauh (e-learning). *Jurnal Teknologi Informasi MURA* 30.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, a. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 6, no. 3, 275-282.
- Oktafiana, E., Ratnawuri, T., & and M. Pritandhari. (2020). Pengembangan Modul Ekonomi Berbasis Pendekatan Sainifik pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Metro. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, vol. 1, no. 1, 5.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Sainifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar*, 60-65.
- Raden Roro, R. R., Kaspu, & M. Arsyad. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 95.
- Rahmadani, I., & Fikroh, R. A. (2024). *Development of Learning Videos on Petroleum Materials*, 104-105.
- Suryadi, S. (2015). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *Informatika : Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu* 3(3), 9-10.
- Widiasant, I., Nirvia, G. A., Zahra, F. Y., Hamidah, F., & Arya. (2023). Implementasi kendala guru di era perkembangan teknologi informasi dalam sistem pembelajaran di sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Yolanda Sherley, Q. J. (2021). Rancang bangun sistem informasi media pembelajaran berbasis website (studi kasus: bimbingan belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 136-147.

***Edugame Baamboozle* Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Pada Materi Segi Empat Tali Busur di Kelas XI SMAN 5 Jember**

Riza Ramiati¹, Rohman Wahid Rhomdani²

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

¹riza30028@gmail.com

²wahid@unmuhjember.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas edugame *Baamboozle* dalam pembelajaran matematika pada materi segi empat tali busur, dengan fokus pada tiga aspek utama yaitu motivasi belajar, keaktifan peserta didik, dan pemahaman konsep. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap peserta didik kelas XI SMAN 5 Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik karena suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Selain itu, permainan berbasis tim juga mendorong kerja sama yang berdampak positif terhadap pemahaman konsep matematika. Dengan demikian, *Baamboozle* terbukti efektif sebagai media inovatif dalam mendukung pembelajaran matematika yang bermakna di sekolah menengah.

Kata Kunci: *Baamboozle, Segi empat tali busur, Inovasi pembelajaran*



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

Penulis Korespondensi:

Riza Ramiati,
Program Studi Pendidikan Matematika,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Jember,
Jl. Karimata No. 49 Jember - Jawa Timur - Indonesia
riza30028@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang memiliki peran penting dalam penggunaannya atau aplikasinya di kehidupan sehari-hari. Akan tetapi pembelajaran matematika menjadi pelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik. Karena terkesan matematika pelajaran yang sulit dimengerti dan membosankan (Hidayah et al., 2022). Ditambah lagi dengan kegiatan pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang secara tepat agar mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. Permendikbud menyatakan bahwa salah satu prinsip dalam pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan (Triyani, 2023). Arah ini menjadi pendorong bagi guru untuk dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik lebih mudah memahami materi.

Namun, kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran berbasis IT, terutama dalam pembelajaran matematika di jenjang SMA. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan *platform* digital, sehingga beberapa guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks sebagai sumber utama (Maulid, 2024). Padahal, rendahnya variasi media pembelajaran seringkali berdampak pada kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar matematika.

Menanggapi tantangan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan *edugame* atau permainan edukatif berbasis digital (Nurrohman, 2021). *Edugame* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan konten edukatif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu pemahaman materi (Sari et al., 2023). Dalam konteks ini, *platform baamboozle* menjadi salah satu pilihan yang potensial untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di SMA, khususnya pada materi segi empat tali busur.

Baamboozle adalah sebuah *platform* kuis interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif yang dapat diakses secara daring tanpa perlu keterampilan pemrograman (Y. Andriyani et al., 2024). *Platform* ini dirancang dengan tampilan yang sederhana dan menarik, serta mendukung aktivitas pembelajaran kelompok maupun individu. Dalam penelitian sebelumnya (Mashuri et al., 2024), disebutkan bahwa game edukatif dapat merangsang konsentrasi dan membantu peserta didik dalam menyelesaikan

masalah melalui pendekatan yang menyenangkan. *Baamboozle* sendiri telah digunakan oleh berbagai pendidik di seluruh dunia sebagai alat bantu pengajaran yang efektif, karena fleksibilitasnya dalam menyampaikan materi serta fitur kompetitif yang mendorong semangat peserta didik untuk aktif.

Selain itu, *baamboozle* memiliki kelebihan seperti akses gratis, kompatibilitas lintas perangkat, dan mudah digunakan (I. Andriyani et al., 2021). Dalam pembelajaran matematika, *baamboozle* dapat digunakan untuk menyampaikan konsep dasar, latihan soal, maupun evaluasi belajar dengan cara yang tidak membosankan. Permainan berbasis tim yang ditawarkan *platform* ini juga memperkuat kolaborasi antar peserta didik dan meningkatkan interaksi kelas.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *edugame baamboozle* sebagai media pembelajaran matematika merupakan sebuah inovasi yang dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika, sekaligus membangkitkan semangat belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana implementasi dan efektivitas *edugame baamboozle* dalam pembelajaran matematika pada materi segi empat tali busur. Penelitian ini mengkaji tiga kriteria utama dalam penerapan media *Baamboozle*, yaitu (1) motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, (2) keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan (3) pemahaman konsep peserta didik terhadap materi segi empat tali busur.

2. PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan media *edugame Baamboozle* dalam pembelajaran matematika pada materi segi empat tali busur, ditinjau dari aspek motivasi belajar, keaktifan peserta didik, dan pemahaman konsep. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kebutuhan akan media yang interaktif dan menyenangkan menjadi hal yang mendesak, terutama dalam pembelajaran matematika yang kerap dianggap sulit dan membosankan. Oleh karena itu, kehadiran media *Baamboozle* sebagai platform kuis berbasis permainan dapat menjadi inovasi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Andriyani et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* di tingkat sekolah dasar terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Namun, dalam penelitian tersebut belum dijelaskan secara mendalam tentang aspek keaktifan dan pemahaman konsep matematis. Sementara itu, Mariani et al. (2022) mengkaji pengaruh *Baamboozle* dalam model hybrid learning dan menunjukkan peningkatan hasil belajar, tetapi fokus utama mereka lebih pada mode daring, bukan aktivitas pembelajaran langsung di kelas. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kontribusi baru yang bersifat inovatif karena dilakukan di jenjang SMA dengan pendekatan pembelajaran langsung (*luring*) dan mengkaji tiga aspek sekaligus secara terintegrasi, yaitu: motivasi belajar, keaktifan, dan pemahaman konsep matematis. Inilah yang menjadi pembeda utama dengan karya-karya terdahulu.

Penelitian ini juga berlandaskan pada teori motivasi belajar dari Slavin, yang menyebutkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika peserta didik merasa tertarik, tertantang, dan memiliki tujuan yang jelas dalam proses belajar. Media *Baamboozle* memberikan elemen-elemen tersebut melalui tampilan visual yang menarik dan sistem permainan yang kompetitif. Keunggulan visual dan interaksi kelompok dalam *Baamboozle* mendukung munculnya motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri siswa untuk belajar karena merasa senang dan tertarik (Sari et al., 2023). Selain itu, prinsip dalam teori behavioristik juga diterapkan melalui pemberian reward dan punishment yang terintegrasi dalam sistem skor *Baamboozle*, yang dapat memperkuat respons belajar positif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran matematika di SMAN 5 Jember serta persepsi guru terhadap penggunaan media *edugame baamboozle*. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media *baamboozle*, mencakup interaksi peserta didik, keterlibatan dalam permainan, dan respon terhadap materi yang disampaikan. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa data profil sekolah, data guru pengampu mata pelajaran, serta data jumlah dan identitas peserta didik yang menjadi subjek penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 5 Jember, dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI-5 yang berjumlah 34 peserta didik, terdiri dari 21 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Guru mata pelajaran matematika kelas XI-5 berperan sebagai informan utama untuk mendukung perolehan data melalui wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi kemudian dianalisis dan dinarasikan secara sistematis untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai implementasi media pembelajaran *edugame baamboozle* dalam pembelajaran matematika pada materi segi empat tali busur. Analisis data difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu peningkatan motivasi belajar, tingkat keaktifan peserta

didik selama pembelajaran, serta tingkat pemahaman konsep matematika setelah penggunaan media edugame *Baamboozle*.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembelajaran Matematika di kelas XI SMAN 5 Jember

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di kelas XI SMAN 5 Jember masih terbatas dalam hal pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru mengenai cara membuat dan mengintegrasikan media berbasis IT ke dalam proses pembelajaran. Keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Titk dan Andi yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi peserta didik sering kali disebabkan oleh minimnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan (Muslimin & Fatimah, 2024). Proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sederhana dan mudah dibuat, sehingga tidak memakan banyak waktu dan tenaga dalam proses persiapannya. Dalam hal ini, guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan media berbasis teknologi seperti *edugame baamboozle* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

4.2 Inovasi *Edugame Baamboozle* dalam Pembelajaran Matematika di SMAN 5 Jember

Pembelajaran matematika yang kurang menarik dan bersifat monoton sering kali menyebabkan peserta didik merasa jenuh, kehilangan semangat, bahkan menunjukkan sikap pasif dalam mengikuti kegiatan belajar (Susanti et al., 2024). Hal ini tercermin dari rendahnya kedisiplinan peserta didik, seperti tidak mengisi daftar hadir secara tepat waktu serta keterlambatan dalam pengumpulan tugas atau hasil ulangan. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang tidak variatif dapat berdampak negatif pada motivasi belajar peserta didik.

Rasa bosan terhadap pola pembelajaran yang itu-itu saja bisa muncul kapan pun dandi lingkungan belajar manapun, termasuk di sekolah menengah. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi guna membangkitkan kembali minat belajar peserta didik (Alamsyah et al., 2023). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *edugame baamboozle*.

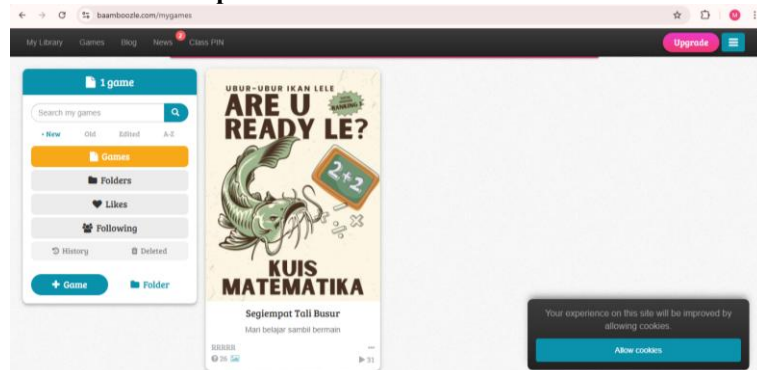
Baamboozle merupakan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif (*edugames*), dengan karakteristik yang menyerupai kegiatan lomba cerdas cermat (Amalinda, 2024). Dalam pembelajaran segi empat tali busur, *baamboozle* dapat digunakan untuk memberikan latihan soal yang menantang dan dikerjakan secara berkelompok namun dalam setiap kelompok juga saling bersaing. Dengan pembelajaran seperti itu akan merangsang peserta didik agar dapat memecahkan persoalan yang kelompok mereka dapatkan sehingga membantu peserta didik lebih memahami materi tersebut. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mengubah pandangan mereka tentang pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap sulit.

4.3 Langkah-Langkah Penggunaan *Edugame Baamboozle* dalam Pembelajaran Matematika di Kelas XI SMAN 5 Jember

Penggunaan media *edugame baamboozle* dalam pembelajaran matematika kelas XI-5, dilaksanakan secara luring di dalam kelas pada materi segi empat tali busur. Namun untuk menggunakan *baamboozle* sendiri membutuhkan koneksi internet. Untuk memulai pembelajaran pendidik mengawali pembelajaran dengan memberikan salam, memimpin doa, serta melakukan pengecekan kehadiran peserta didik, memberikan motivasi untuk belajar. Selanjutnya guru mengingatkan kembali materi sebelumnya yaitu terkait tali busur lingkaran. Setelah itu guru menyiapkan bahan ajar yang disajikan dalam *power point*, dimana dalam *power point* tersebut guru menjelaskan materi segi empat tali busur dengan model pembelajaran *direct instruction*. Setelah guru menjelaskan materi selanjutnya peserta didik dibentuk menjadi 4 kelompok atau tim. Masing-masing anggota di dalam kelompok tersebut menyiapkan buku dan bolpoin. Kemudian guru membuka *baamboozle* yang didalamnya sudah terdapat soal-soal terkait segi empat tali busur dan ditayangkan menggunakan LCD proyektor. Seluruh peserta didik menyimak penjelasan aturan permainan tersebut. Adapun langkah-langkah permainan *baamboozle* dalam pembelajaran matematika materi segi empat tali busur adalah sebagai berikut:

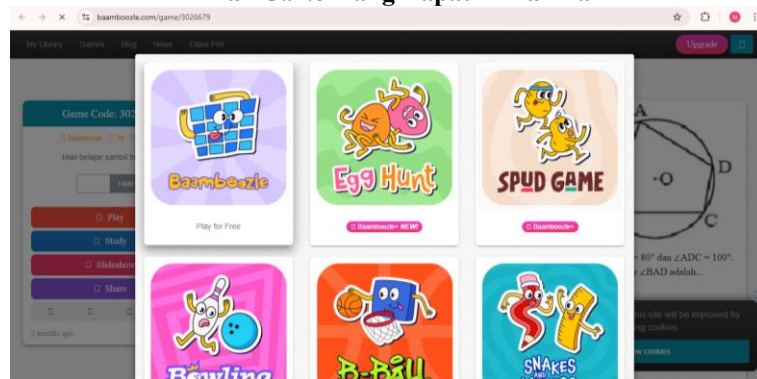
1. Guru mengakses website yang sudah dibuat sebelumnya dan sudah diisi dengan soal-soal segi empat tali busur.

Gambar 1
Tampilan Awal Sebelum Game Dimulai



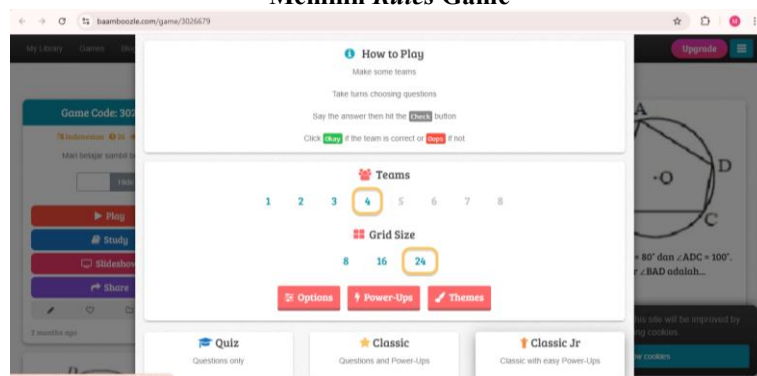
2. Mengklik bagian kotak kuis yang sudah dibuat lalu play hingga muncul pilihan permainan.

Gambar 2
Pilihan Game Yang Dapat Dimainkan



3. Memilih *bamboozle* untuk dimainkan dan akan muncul pilihan akan dimainkan oleh berapa tim, banyaknya permainan, dan tingkatan permainan.

Gambar 3
Memilih Rules Game



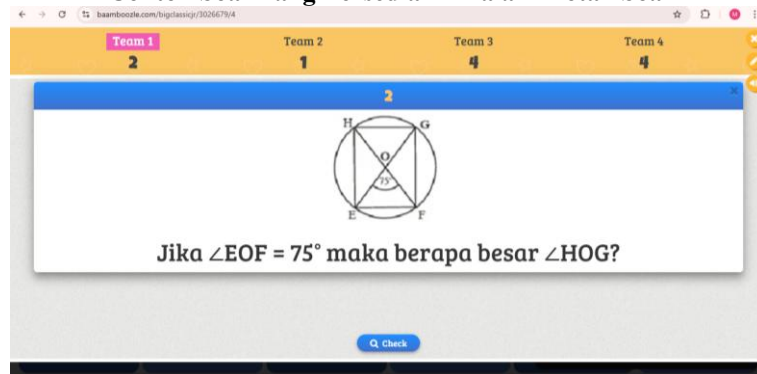
4. Setelah selesai memilih semuanya maka akan muncul tampilan permainan berupa kotak-kotak angka yang dibalikannya terdapat soal-soal segi empat tali busur yang sudah dibuat.

Gambar 4
Tampilan Kotak Soal



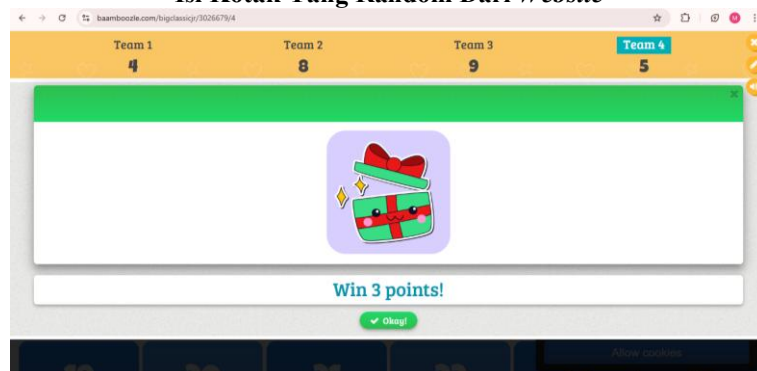
5. Setiap tim akan mendapat giliran memilih kotak secara random, pada saat menjawab soal ini guru dapat memberi batasan waktu untuk menjawab serta meminta seluruh anggota tim untuk mencatat cara dan jawaban yang tim mereka kerjakan. Catatan tersebut nantinya dapat digunakan sebagai asesmen formatif guru dalam materi yang sedang dijadikan bahan permainan.

Gambar 5
Contoh Soal Yang Tersedia Di Dalam Kotak Soal



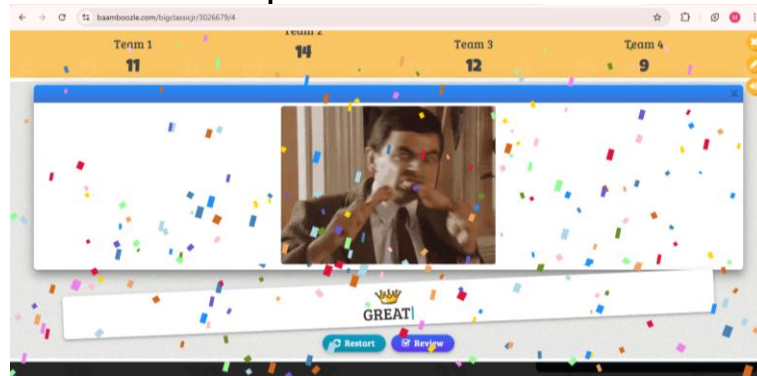
6. Selain soal-soal terkait materi segi empat tali busur, diantara kotak yang ada juga terdapat beberapa kejutan seperti mendapat tambahan poin atau pengalihan poin. Ini dapat dijadikan sebagai ice breaking agar pembelajaran matematika tidak membosankan dan peserta didik merasa terhibur dengan permainan tersebut.

Gambar 6
Isi Kotak Yang Random Dari Website



7. Setelah semua tim menjawab dan kotak soal sudah terpilih seluruhnya, maka akan langsung muncul tim berapa yang menjadi pemenangnya. Pada saat ini guru harus memberikan apresiasi kepada tim yang menang dan memberikan semangat motivasi kepada tim yang kalah. Setelah permainan selesai guru dapat memberikan umpan balik dengan melihat review permainan tersebut.

Gambar 7
Tampilan Saat *Game* Berakhir



Penggunaan media *edugame baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Efektivitas tersebut tercermin dari tingginya tingkat partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran serta tanggapan positif mereka terhadap materi yang diberikan. Hal tersebut relevan dengan penelitian sebelumnya (Ngasmarani et al., n.d.), yang menyatakan bahwa penggunaan media *baamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Bahkan, dalam penelitian (Yuniar et al., 2023), ditemukan bahwa media *Baamboozle* juga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Lebih lanjut, penelitian (Mariani et al., 2022) dalam pembelajaran *hybrid learning* menyatakan bahwa *bamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Namun penelitian ini terbatas pada materi dan media yang digunakan, namun dapat menjadi acuan serta sumber pengetahuan bagi pendidik lain dalam mengajarkan matematika di kelas XI. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti di masa depan.

4.4 Motivasi Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Indikator motivasi seperti ketepatan waktu hadir, antusiasme menjawab pertanyaan, dan semangat mengikuti permainan meningkat dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Tabel 1
Perbandingan Motivasi Sebelum dan Sesudah Menggunakan Baamboozle

Indikator Motivasi	Sebelum Penggunaan	Sesudah Penggunaan
Kehadiran tepat waktu	65% siswa	91% siswa
Keikutsertaan dalam diskusi	40% siswa aktif	85% siswa aktif
Respons terhadap pertanyaan	Mayoritas pasif	Mayoritas antusias
Ekspresi emosional	Cenderung bosan	Ceria dan bersemangat

Wawancara dengan guru menguatkan bahwa siswa lebih mudah berkonsentrasi dan menyukai sistem kuis tim, karena bersifat kompetitif namun tetap menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya (Martiningsih, 2023) bahwa media interaktif seperti *Baamboozle* dapat memicu semangat belajar melalui pendekatan gamifikasi.

4.5 Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan siswa diukur dari indikator: frekuensi bertanya, partisipasi dalam memilih soal, dan kolaborasi dalam menjawab pertanyaan. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh tim menunjukkan dinamika kerja yang positif selama permainan berlangsung.

Tabel 2
Indikator keaktifan peserta didik selama pembelajaran

Indikator Keaktifan	Jumlah Siswa Terlibat (dari 34)	Persentase
Bertanya kepada guru	15 siswa	44%
Mengambil inisiatif menjawab soal tim	24 siswa	70%
Menjawab secara lisan	27 siswa	79%
Menyampaikan argumen dalam kelompok	32 siswa	94%
Menunjukkan perubahan perilaku dari pasif ke aktif	12 siswa	35%
Mencatat jawaban secara mandiri	34 siswa	100%

Ini menunjukkan bahwa metode berbasis permainan dapat memperkuat fungsi sosial pembelajaran, mendorong interaksi, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab kelompok. Keaktifan peserta didik bukan hanya tercermin dari kuantitas interaksi, namun juga dari kualitas interaksi yang terjadi selama pembelajaran. Kegiatan bermain sambil belajar ini mampu menciptakan ruang aman bagi peserta didik untuk mencoba, bertanya, dan bekerjasama tanpa tekanan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *edugame* tidak hanya mendorong keterlibatan kognitif, tetapi juga membangun suasana belajar yang mendukung perkembangan sosial-emosional siswa

4.6 Pemahaman Konsep Segi Empat Tali Busur

Pemahaman konsep diukur melalui akurasi jawaban dalam permainan dan refleksi guru terhadap hasil diskusi siswa. Berdasarkan dokumentasi, dari 26 soal yang tersedia di *Baamboozle*, rata-rata tim mampu menjawab 21-24 soal dengan benar.

Tabel 3
Rata-rata Skor Tim dalam Kuis Baamboozle

Nama Tim	Jumlah skor dijawab	Jawaban benar	Persentase pemahaman
Tim 1	26 soal	24 soal	90%
Tim 2	26 soal	23 soal	88%
Tim 3	26 soal	21 soal	80%
Tim 4	26 soal	22 soal	84%%

Pemahaman konsep yang meningkat ini dikaitkan dengan dua hal: pertama, adanya tantangan yang membuat siswa berpikir kritis secara real-time, dan kedua, kegiatan mencatat jawaban membuat siswa merefleksikan kesalahan dan perbaikan. Ketiga kriteria yang diteliti yaitu motivasi, keaktifan, dan pemahaman menunjukkan hubungan yang saling menguatkan. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan keaktifan ini pada akhirnya menghasilkan peningkatan pemahaman konsep. Gambaran ini diperkuat oleh pendapat Ngasmarani et al. (n.d.) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *web* mampu menstimulus aspek afektif dan kognitif siswa secara bersamaan

4.7 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Edugame Baamboozle* dalam Pembelajaran Matematika

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *edugame baamboozle* sebagai media pembelajaran matematika. Kelebihan dari *baamboozle* antara lain:

1. Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena menyajikan materi dalam bentuk permainan tim yang kompetitif, sesuai dengan karakteristik remaja SMA yang menyukai tantangan dan interaksi (Hidayat et al., 2023)

2. Fleksibel digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk matematika, karena *platform* ini menyediakan beragam template kuis yang dapat disesuaikan dengan materi ajar. Guru dapat membuat pertanyaan sendiri atau menggunakan bank soal yang telah tersedia
3. Mudah diakses melalui perangkat apa pun, baik laptop, komputer, maupun ponsel pintar, tanpa perlu mengunduh aplikasi, karena *Baamboozle* berbasis website.
4. *Baamboozle* mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik bisa bermain dalam kelompok, yang mendorong kerja sama serta membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Namun demikian, penggunaan *baamboozle* juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Tidak dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh karena kemungkinan terjadinya kecurangan, seperti peserta didik meminta bantuan orang lain saat menjawab pertanyaan. Meski begitu, hal ini dapat diminimalkan dengan pengaturan waktu menjawab dan pemantauan dari guru.
2. Beberapa fitur lanjutan hanya tersedia dalam versi berbayar, seperti pengaturan skor otomatis atau pilihan permainan yang lebih variatif, sehingga akses penuh memerlukan langganan.
3. *Baamboozle* tidak memiliki fitur penyesuaian tampilan seperti pengaturan ukuran huruf, sehingga kemungkinan bisa menjadi kurang ideal bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus atau penglihatan terbatas.

Secara keseluruhan, *baamboozle* merupakan media pembelajaran interaktif yang sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di SMA, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan kompetitif.

5. KESIMPULAN

Media pembelajaran edugame *baamboozle* merupakan salah satu alat bantu interaktif yang mudah dioperasikan serta efektif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Penggunaan *baamboozle* pada materi segi empat tali busur terbukti dapat membuat peserta didik lebih aktif dan tertarik dalam mempelajari konsep-konsep matematika yang sulit dipahami. Dengan variasi pilihan yang tersedia, guru dapat memanfaatkan *baamboozle* untuk menyajikan materi dan latihan soal dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Media pembelajaran yang menyenangkan dan penuh variasi ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, baik di kelas maupun secara daring. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *baamboozle* dalam pembelajaran matematika di kelas XI terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik serta memperkuat pemahaman materi segi empat tali busur.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, M. A., Pettalongi, S. S., & Nurdin, N. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Era Society 5.0. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*, 2(1), 132–137.
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 2.
- Andriyani, I., Feradona, M., & Rizaldi, V. P. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice-Breaking Pada Website Baamboozle Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 318–327.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816–824.
- Hidayah, S., Sumarwiyah, A., Abdurrohman, H., Hasanah, F. W., & Hasan, Z. (2022). Pendampingan belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis game android. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 812–818.
- Hidayat, T., Istikomah, F., Andriani, S. A. T., & Trilisiana, N. (2023). Self Card: Media edukasi untuk peningkatan rasa percaya diri remaja akhir. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(4), 390–401.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216.
- Martiningsih, D. (2023). E-Pub Sebagai Teknologi Pendukung Pembelajaran Bagi Penyandang Disabilitas Netra. *Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran*, 31.
- Mashuri, M. F., Mulyanto, A., & Lahinta, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Internet of Things. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(1), 95–106.
- Maulid, T. A. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294.
- Muslimin, T. P., & Fatimah, A. A. B. (2024). Kompetensi dan kesiapan guru sekolah dasar terhadap tantangan pendidikan di Era Society 5.0. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(1), 55–72.
- Ngasmarani, C. L., Pramukti, H. S., Matsuri, M., & Mumpuni, A. D. (n.d.). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web 4.0 (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta.

- Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 873–877.
- Nurrohman, A. (2021). Analisis edugame berbasis android sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1).
- Sari, N., Dayurni, P., & Nur, M. (2023). Pengembangan Edu-Game dalam Meningkatkan Kesadaran Mitigasi Bencana untuk Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 555–567.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49.
- Yuniar, M., Hermawan, Y., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. *Journal Sains Student Research*, 1(1), 536–548.

Pengembangan Media berbasis Digital dalam Pembelajaran Geografi untuk Mendukung Pendidikan Karakter

Regina Putri Podu¹, Astin Lukum²

^{1,2}Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

¹reginaputripodu30@gmail.com

²astin.lukum@ung.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran geografi berbasis digital dalam mendukung pendidikan karakter. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan (literature review) dengan pendekatan kualitatif deskriptif, di mana peneliti mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis berbagai sumber literatur, seperti buku, artikel jurnal, laporan penelitian, serta dokumen kebijakan pendidikan. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Media digital dan berbagai platform pembelajaran daring, dapat meningkatkan pemahaman konsep geografi, melatih keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, empati, kepedulian lingkungan, dan kerja sama. Pendidikan karakter semakin efektif ketika nilai-nilai moral diintegrasikan ke seluruh kurikulum, diperkuat dengan pembelajaran aktif, diskusi etika, pengalaman praktis, serta dukungan peran guru dan orang tua sebagai teladan. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran digital dalam pendidikan geografi tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendukung pembentukan generasi berkarakter yang siap menghadapi tantangan era digital dan globalisasi. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan, pengembangan media pembelajaran digital di bidang geografi dapat menjadi strategi efektif dalam menghadapi tantangan era digital sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik.

Kata kunci: Media pembelajaran, geografi, digital, pendidikan karakter



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

Penulis Korespondensi:

Regina Putri Podu,

Universitas Negeri Gorontalo,

Jl. Jend. Sudirman No.6, Dulalowo Tim., Kec. Kota Tengah, Kota Gorontalo, Gorontalo 96128

reginaputripodu30@gmail.com

6. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bentuk investasi jangka panjang pada sumber daya manusia yang memiliki nilai strategis bagi keberlangsungan kehidupan dan peradaban manusia di dunia (Yuliasari, 2017). Demikian pula di Indonesia, pendidikan menempati posisi yang sangat penting. Pemerintah telah melakukan berbagai langkah dalam memperbaiki mutu pendidikan melalui pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas dan kompetensi guru, serta penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai, agar kualitas pendidikan nasional dapat terus meningkat dari waktu ke waktu.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat (2), pendidik dan tenaga kependidikan memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, serta dialogis. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru tidak cukup hanya mengandalkan metode ceramah dalam proses pembelajaran, karena cara tersebut cenderung membuat peserta didik merasa jenuh dan kesulitan memahami materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar menjadi sangat penting. Media visual dapat berfungsi sebagai sarana motivasi yang efektif, mendorong perhatian siswa terhadap materi pelajaran, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami (Ambaryani, 2017). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang perlu diterapkan guru agar kegiatan belajar lebih menarik dan efisien.

Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum menunjukkan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, sehingga proses belajar di kelas belum sepenuhnya menyenangkan. Sejalan dengan temuan Aprilla (2020), kegiatan pembelajaran di lapangan sering kali belum sesuai dengan harapan. Aktivitas belajar di kelas masih didominasi oleh guru yang aktif menjelaskan, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Akibatnya, pemahaman konsep siswa menjadi rendah dan sulit diterapkan dalam konteks masalah yang kompleks, yang membutuhkan kemampuan berpikir logis dan analitis. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlatih untuk berpikir kritis, salah satunya karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Salah satu tantangan terbesar dalam dunia pendidikan dasar adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan perkembangan peserta didik sekaligus mampu menumbuhkan minat mereka untuk belajar. Di era digital saat ini, ketika teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai alat dan metode pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Tobamba et al., 2019). Media pada dasarnya berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan (Dewi & Handayani, 2021; Suryana & Hijriani, 2021). Baik media digital maupun konvensional, keduanya memiliki keunggulan masing-masing yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mendalam.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, media pembelajaran banyak memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu utama (Anggraeni & Sole, 2018). Pendidikan modern kini mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media maupun sumber belajar untuk memperluas akses terhadap pengetahuan secara efisien dan dengan biaya yang terjangkau (Mulyono & Ampo, 2021; Mushfi, 2019). Integrasi media pembelajaran berbasis teknologi ini bertujuan untuk memudahkan proses belajar, baik bagi guru maupun peserta didik (Tahel & Ginting, 2019). Selain mempermudah, penggunaan media digital juga memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran, terutama untuk memenuhi kebutuhan informasi yang tidak selalu dapat diperoleh di lingkungan sekolah.

Peran media pembelajaran menjadi sangat vital dalam menarik perhatian peserta didik agar mereka berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan belajar (Tafonao, 2018). Media kini memegang posisi penting dalam perkembangan teknologi pendidikan. Berbagai alat bantu berbasis teknologi, seperti media elektronik atau perangkat digital lainnya, berfungsi sebagai penerapan pengetahuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar. Teknologi pendidikan memberikan dampak besar karena memungkinkan pembelajaran jarak jauh, mempercepat akses informasi, serta mendukung pembelajaran berbasis komputer. Dalam praktiknya, teknologi pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan terintegrasi, melibatkan manusia, ide, prosedur, peralatan, serta organisasi untuk menganalisis, merancang, menerapkan, mengevaluasi, dan mengelola solusi pembelajaran yang efektif.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan membawa pengaruh positif yang signifikan, terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru di era modern dituntut untuk menguasai teknologi agar mampu merancang media pembelajaran yang menarik dan variatif, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, yang menegaskan bahwa guru wajib mengembangkan kompetensi dan kualitas akademiknya secara berkelanjutan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Nuraini et al., 2019).

7. PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran geografi. Media pembelajaran digital seperti story maps, Google Earth, WebGIS, ArcGIS, dan QGIS kini menjadi sarana penting untuk memvisualisasikan konsep spasial dan fenomena geografis secara interaktif. Melalui media ini, siswa dapat mempelajari hubungan manusia dan lingkungan dengan lebih konkret.

Selain meningkatkan interaktivitas, media digital juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Hal ini sesuai dengan temuan Pratama dkk. (2024) bahwa pembelajaran geografi berbasis teknologi memperluas akses terhadap informasi geografis dan memungkinkan pembelajaran jarak jauh yang fleksibel. Dengan demikian, pengembangan media digital menjadi langkah strategis untuk menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Namun, efektivitas media digital sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam desain pembelajaran. Guru harus memahami prinsip interaktivitas, partisipasi aktif, serta pengelolaan data spasial agar media tidak sekadar menjadi alat bantu visual, tetapi juga mendorong konstruksi pengetahuan secara mandiri. Dengan pemanfaatan yang optimal, media digital dapat menjadikan pembelajaran geografi lebih menarik, bermakna, dan kontekstual.

Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental yang harus berjalan beriringan dengan penguasaan ilmu pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran geografi, karakter seperti tanggung jawab, kepedulian terhadap lingkungan, kerja sama, dan empati dapat ditanamkan melalui aktivitas eksploratif berbasis media digital. Misalnya, ketika siswa menganalisis data spasial tentang perubahan penggunaan lahan, mereka tidak hanya belajar konsep fisik-geografis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran ekologis dan tanggung jawab sosial.

8. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode utama berupa pendekatan kajian pustaka. Pendekatan tersebut merupakan kajian kualitatif deskriptif, yang melibatkan penelusuran, pemeriksaan, dan penggabungan berbagai sumber literatur terkait, termasuk buku, artikel jurnal akademis, laporan riset, serta dokumen kebijakan di

sektor pendidikan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi perkembangan media pembelajaran geografi digital guna mendukung pendidikan karakter.

Pengumpulan data dilakukan melalui identifikasi dan pengumpulan referensi yang sesuai, seperti buku yang menjelaskan teori pembelajaran, artikel ilmiah yang mengkaji penerapan pembelajaran digital di bidang geografi, serta laporan riset dan kebijakan pendidikan yang relevan. Semua sumber tersebut lalu dianalisis untuk mengungkap konsep-konsep pokok, temuan empiris, dan pendekatan teoritis terkait pembelajaran geografi digital yang fokus pada pendidikan karakter.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif deskriptif, yang dilakukan dengan mengidentifikasi tema-tema utama seputar penerapan nilai karakter, model pengintegrasian pendidikan karakter dalam proses pembelajaran geografi, serta hambatan yang timbul dalam penggunaan teknologi digital. Data yang diperoleh kemudian diproses untuk menemukan pola, tren, dan hubungan antar konsep dalam desain pembelajaran geografi di zaman digital. Hasil analisis ini disampaikan melalui sintesis naratif, yang menggabungkan temuan dari berbagai sumber menjadi uraian yang terstruktur dan terpadu. Dengan sintesis ini, penelitian ini bertujuan memberikan sumbangan teoritis pada pengembangan pembelajaran geografi digital yang berorientasi karakter, serta menyediakan saran praktis untuk mengatasi berbagai tantangan di era kemajuan teknologi saat ini.

9. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Media Pembelajaran Geografi di Era digital

Di era digital saat ini, kemunculan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar terhadap cara guru dan siswa berinteraksi dalam proses belajar. Perkembangan ini mendorong munculnya berbagai inovasi baru dalam metode pengajaran. Menurut Pratama dkk. (2024), pembelajaran geografi berbasis digital merujuk pada penerapan teknologi informasi dalam kegiatan belajar geografi. Pendekatan ini mencakup kemudahan akses terhadap berbagai informasi geografis, pemanfaatan perangkat lunak dan aplikasi untuk mengkaji materi geografi, serta pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan siswa mengakses materi pelajaran dan berinteraksi dengan guru maupun sesama siswa tanpa harus berada di ruang kelas. Lebih dari itu, teknologi informasi juga dapat digunakan untuk membuat simulasi dan visualisasi interaktif, yang membantu siswa memahami konsep-konsep geografi secara lebih konkret.

Sementara itu, Husain dkk. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran geografi digital berfokus pada penggunaan perangkat dan platform digital untuk mendukung kegiatan pedagogis di bidang geografi. Hal ini mencakup pengembangan serta pemanfaatan modul pembelajaran berbasis digital, seperti story maps (peta cerita), yang dirancang untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik.

Sebagai ilmu yang mempelajari fenomena alam serta hubungan antara manusia dan lingkungannya, geografi sangat relevan untuk diintegrasikan dengan teknologi digital. Tujuan dari pembelajaran geografi digital adalah menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep geografi. Guru diharapkan dapat memanfaatkan beragam media digital untuk membangun suasana belajar yang lebih hidup dan memotivasi siswa, khususnya dalam pembelajaran geografi (Lidiawati dkk., 2022). Lebih jauh lagi, pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan mutu dan efektivitas pendidikan (Ridwana dkk., 2022).

Salah satu inovasi paling signifikan dalam pendidikan geografi adalah penerapan Sistem Informasi Geografis (SIG). Teknologi ini memungkinkan siswa untuk menelusuri, memvisualisasikan, dan menganalisis data yang berhubungan dengan permukaan bumi secara interaktif. Sari dkk. (2022) menekankan bahwa integrasi perangkat pembelajaran berbasis teknologi ke dalam sistem pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa dalam bidang geografi. Melalui penggunaan SIG, peserta didik dapat membuat peta, mengenali pola-pola geografis, serta memahami hubungan spasial yang kompleks. Teknologi ini memberikan alat analisis yang kuat untuk melakukan eksplorasi dan pengolahan data geografis secara mendalam.

Selain SIG, terdapat pula berbagai sumber belajar digital lainnya seperti YouTube, peta digital, Google Earth, WebGIS, ArcGIS, dan QGIS (Quantum GIS), yang turut memperkaya pengalaman belajar geografi. Sumber-sumber digital tersebut memungkinkan siswa menjelajahi dunia secara virtual, mengamati lokasi geografis secara langsung (real-time), mempelajari karakteristik medan, serta memahami konteks geografis dengan lebih menyeluruh (Yulianto & Widiyatmoko, 2023).

Namun, penerapan teknologi digital dalam pembelajaran geografi tidak hanya sekadar memperkenalkan perangkat baru, melainkan juga membutuhkan transformasi dalam perancangan pembelajaran. Desain pembelajaran geografi di era digital perlu memperhatikan aspek partisipasi aktif siswa, interaktivitas, kolaborasi, serta kemampuan untuk mengakses dan menganalisis data secara langsung. Oleh karena itu, tinjauan pustaka yang sistematis menjadi langkah penting untuk memahami strategi terbaik dalam mengintegrasikan teknologi digital secara efektif ke dalam pembelajaran geografi.

4.2 Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan sebuah proses sistematis yang dirancang untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai moral, sikap positif, serta perilaku yang sesuai dengan norma sosial dan etika (Kanji dkk., 2019). Tujuan utama pendidikan karakter adalah membentuk pribadi yang beretika, memiliki rasa tanggung jawab, serta menunjukkan kepedulian terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sosialnya. Dengan demikian, pendidikan karakter berperan penting dalam membangun generasi yang berintegritas dan berkontribusi positif terhadap masyarakat. Pendekatan pendidikan karakter sendiri dapat dipahami sebagai strategi pendidikan yang menitikberatkan pada penguatan dimensi moral, etika, dan kemanusiaan dalam keseluruhan proses pembelajaran (Farid, 2023).

4.2.1 Pendekatan Integratif dan Komprehensif

Pendekatan pendidikan karakter yang bersifat integratif berupaya untuk menggabungkan nilai-nilai moral ke dalam seluruh aspek kurikulum pendidikan, bukan hanya dalam satu mata pelajaran tertentu (La Ode Ode dkk., 2020). Artinya, nilai-nilai karakter menjadi bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan proses belajar,

mulai dari kegiatan akademik, interaksi sosial di sekolah, hingga kebijakan pendidikan yang diterapkan. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyatu dan konsisten, sehingga mendorong terbentuknya budaya sekolah yang berlandaskan pada nilai moral dan etika (Raharjo dkk., 2023).

Dalam penerapannya, nilai-nilai seperti kejujuran, empati, tanggung jawab, rasa hormat, kerja sama, dan kebijaksanaan diajarkan melalui berbagai konteks pembelajaran (Mustoip, 2023). Artinya, moralitas tidak hanya diajarkan secara teoritis, tetapi diintegrasikan dalam setiap kegiatan, termasuk diskusi kelas, kerja kelompok, maupun kegiatan ekstrakurikuler (Kamaruddin dkk., 2023). Ketika nilai-nilai ini terus-menerus dihadirkan di berbagai situasi, maka proses internalisasi akan terjadi secara alami dan mendalam (Gunawan, 2023).

Selain itu, pendekatan integratif menekankan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung pengembangan karakter secara menyeluruh. Guru dan seluruh komunitas sekolah diharapkan menjadi teladan yang konsisten, mencerminkan nilai-nilai yang diajarkan. Dengan demikian, siswa dapat belajar bukan hanya dari materi pelajaran, tetapi juga dari perilaku nyata di lingkungan sekolah (Fathurrochman & Muslim, 2021). Komponen karakter yang diajarkan dalam pendekatan ini juga sangat luas, meliputi aspek integritas, empati, tanggung jawab, ketekunan, kerjasama, dan kebijaksanaan (Zubaidah, 2019; Astuti dkk., 2023). Pendekatan yang menyeluruh ini memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami nilai-nilai moral secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, pendidikan karakter integratif membantu menciptakan sistem pembelajaran yang tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga membentuk kepribadian yang utuh dan berakhlak.

4.2.2 Pendekatan Pembelajaran Aktif

Pendekatan pendidikan karakter juga menekankan pembelajaran aktif, di mana siswa berperan sebagai subjek utama yang terlibat dalam refleksi diri, diskusi, dan pengambilan keputusan etis (Hayati dkk., 2023). Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi menjadi pelaku aktif dalam membangun karakter dan nilai moralnya (Antari & De Liska, 2020; Sugrah, 2019).

Melalui pembelajaran aktif, siswa didorong untuk merenungkan nilai-nilai yang mereka anut, memahami pentingnya nilai tersebut, serta menilai bagaimana nilai-nilai itu berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari (Salimah dkk., 2023). Refleksi ini membantu mereka mengenali diri sendiri dan membangun dasar moral yang kuat (Dewi dkk., 2021). Selain itu, diskusi kelompok mengenai dilema moral, isu sosial, dan situasi nyata juga menjadi bagian penting dari pendekatan ini (Sunarso, 2020). Kegiatan diskusi semacam ini memungkinkan siswa mendengarkan beragam pandangan dan belajar menghargai perbedaan perspektif (Pramusinta & Faizah, 2022).

Dalam konteks pembelajaran aktif, siswa juga dihadapkan pada situasi yang menantang secara etis, sehingga mereka belajar menganalisis permasalahan moral, mengevaluasi alternatif tindakan, dan memilih solusi yang sesuai dengan prinsip moral (Fatih, 2023). Melalui proses ini, mereka mengembangkan kemampuan untuk mengambil keputusan etis yang matang (Shofiyyah dkk., 2023). Pendekatan ini juga mendorong penerapan langsung nilai-nilai moral dalam kehidupan sosial, baik di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat (Saihu, 2020).

Dengan demikian, pembelajaran aktif dalam pendidikan karakter menjadikan siswa sebagai pembelajar reflektif dan kritis, yang tidak hanya memahami nilai-nilai moral tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Nilai karakter tidak lagi bersifat teoritis, melainkan menjadi bagian dari perilaku dan kebiasaan mereka sehari-hari.

4.2.3 Peran Guru dan Orang Tua sebagai Model Teladan

Guru dan orang tua memegang peranan sentral dalam pendidikan karakter, karena keduanya menjadi model nyata dalam menanamkan nilai moral kepada anak (Annisa dkk., 2020). Perilaku, sikap, dan cara mereka menghadapi persoalan sehari-hari menjadi contoh langsung yang diamati dan ditiru oleh peserta didik (Musawamah, 2021; Dalimunthe & Siregar, 2023). Sebagai panutan, guru dan orang tua harus menunjukkan integritas, empati, rasa hormat, dan kebijaksanaan dalam setiap tindakan (Sari, 2023). Mereka juga perlu konsisten dalam memberikan bimbingan moral, tidak hanya sesekali, tetapi secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran dan kehidupan rumah tangga (Lumuan dkk., 2023). Penting bagi mereka untuk tidak hanya mengajarkan nilai, tetapi juga menjelaskan makna dan alasan mengapa nilai tersebut penting diterapkan (Sitika dkk., 2023).

Selain itu, komunikasi terbuka antara guru dan orang tua menjadi kunci keberhasilan pendidikan karakter. Ketika nilai-nilai moral yang diajarkan di rumah sejalan dengan yang diajarkan di sekolah, maka proses internalisasi nilai pada diri siswa menjadi lebih kuat dan efektif (Kamaruddin dkk., 2023). Guru dan orang tua juga memiliki tanggung jawab moral untuk menjadi teladan yang autentik, karena perilaku mereka memiliki pengaruh langsung terhadap perkembangan karakter siswa (Mayasari & Arifudin, 2023). Dengan demikian, kolaborasi harmonis antara guru dan orang tua akan menciptakan kesinambungan pendidikan karakter baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini menjadikan siswa memiliki panutan yang nyata dalam membentuk karakter yang baik, berakhlak, dan bertanggung jawab.

4.2.4 Diskusi Etika

Pendekatan pendidikan karakter juga mendorong diskusi etika sebagai metode penting dalam mengembangkan kesadaran moral siswa. Melalui diskusi ini, peserta didik diajak untuk mengajukan pertanyaan tentang nilai-nilai, dilema moral, dan konflik etika yang muncul dalam kehidupan nyata (Taylor dkk., 2019; Sartiwi, 2023).

Diskusi etika membantu siswa memahami kompleksitas nilai moral, karena tidak semua keputusan dalam kehidupan bersifat hitam-putih. Mereka belajar mempertimbangkan konteks, konsekuensi, serta nilai-nilai yang mendasari tindakan mereka (Lickona, 2009; Dalimunthe, 2023). Dalam proses ini, siswa juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif, serta memahami bahwa dalam kehidupan sosial, keputusan etis sering kali memerlukan pertimbangan yang mendalam (Duryat, 2021; Ariani, 2021).

Selain menumbuhkan kesadaran moral, diskusi etika juga berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan berargumentasi dan berpikir analitis. Siswa diajak untuk menyampaikan pendapatnya secara logis, mempertahankan argumennya, dan menghormati pandangan orang lain (Sari, 2023). Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar membangun keyakinan moral berdasarkan pemikiran yang matang, bukan sekadar mengikuti aturan tanpa pemahaman (Ridwan dkk., 2023).

Dengan demikian, diskusi etika berperan penting dalam membentuk generasi yang berpikir kritis, memiliki kepekaan moral tinggi, serta mampu mengambil keputusan etis yang bertanggung jawab dalam berbagai situasi kehidupan.

4.2.5 Pengalaman Praktis

Selain pembelajaran teoretis di kelas, pendekatan pendidikan karakter juga menekankan pengalaman praktis sebagai sarana internalisasi nilai-nilai moral (Rinto Alexandro dkk., 2021). Melalui kegiatan seperti pelayanan masyarakat, proyek sosial, dan kegiatan ekstrakurikuler, siswa diberi kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai karakter secara langsung dalam kehidupan nyata (Sari, 2023; Miswanto & Halimu, 2023).

Kegiatan pelayanan masyarakat, misalnya, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial, menumbuhkan empati, serta mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap sesama (Hasan dkk., 2022; Akib, 2023). Sementara proyek sosial mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam mengatasi persoalan sosial dan lingkungan di sekitarnya, sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif (Biologi dkk., 2023).

Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler seperti organisasi pelajar, klub sosial, atau komunitas relawan juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memimpin dengan berlandaskan nilai moral (Sutriani & Hidayat, 2023; Saputra, 2023). Melalui pengalaman ini, siswa tidak hanya memahami konsep nilai moral, tetapi juga mempraktikkannya dalam tindakan nyata.

Pengalaman praktis membantu siswa mengembangkan keterampilan hidup yang penting seperti komunikasi, kerja tim, kepemimpinan, dan pemecahan masalah (Hakim, 2023). Dengan menghubungkan teori dengan praktik, siswa dapat memahami hubungan antara nilai moral yang dipelajari di kelas dengan realitas sosial yang mereka alami sehari-hari (Umkabu, 2023). Dengan demikian, pendidikan karakter berbasis pengalaman praktis memberi peluang bagi siswa untuk mengembangkan kesadaran moral yang kuat, memperdalam empati sosial, serta menumbuhkan komitmen untuk bertindak berdasarkan nilai-nilai moral dalam kehidupan nyata.

5. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran geografi berbasis digital memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran sekaligus memperkuat penerapan pendidikan karakter pada peserta didik. Melalui pemanfaatan teknologi digital, kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep-konsep geografi secara teoretis, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan fenomena nyata di lingkungan sekitarnya. Media digital, seperti peta interaktif, video pembelajaran, simulasi geografis, dan aplikasi berbasis GIS, menjadikan proses belajar lebih dinamis dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta analitis pada siswa. Selain berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman akademik, penggunaan media digital juga memiliki dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa.

Melalui aktivitas pembelajaran berbasis teknologi, nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, empati, kepedulian terhadap lingkungan, kerja sama, dan disiplin dapat dikembangkan secara alami dalam diri peserta didik. Misalnya, ketika siswa bekerja dalam kelompok untuk menganalisis data spasial atau merancang peta digital, mereka belajar untuk berbagi tugas, menghargai pendapat orang lain, serta mengelola waktu dengan baik. Dengan demikian, teknologi digital bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi juga wahana untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran digital dalam pendidikan geografi tidak hanya berfungsi sebagai sarana akademik, tetapi juga menjadi strategi strategis dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Melalui integrasi antara penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan teknologi, dan penguatan nilai-nilai karakter, peserta didik diharapkan mampu menghadapi tantangan dengan bijaksana, beretika, serta berlandaskan nilai-nilai moral yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akib, I. (2023). Nilai-Nilai Moral Dan Kepedulian Pada Pendidikan Karakter Di Sd Islam Al Azhar 34 Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5957–5976.
- Ambaryani, a. G. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 3, (1): 19-28.
- Anggraeni, D. M., & Sole, F. B. (2018). E-Learning Moodle, Media Pembelajaran Fisika Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 1(2), 57. <https://doi.org/10.36312/esaintika.v1i2.101>
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. *Bintang*, 2(1), 35–48.
- Antari, L. P. S., & De Liska, L. (2020). Implementasi Nilai Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa. *Widyadari*, 21(2), 676–687
- Aprilla, C. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2.
- Ariani, N. W. T. (2021). Penguatan Nilai Agama Dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *VIDYA SAMHITA: Jurnal Penelitian Agama*, 7(2), 128–134.
- Astuti, M., Herlina, H., Ibrahim, I., Juliansyah, J., Febriani, R., & Oktarina, N. (2023). Pentingnya Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Generasi Muda. *Faidatuna*, 4(3), 140–149
- Dalimunthe, I. S., & Siregar, M. (2023). Penerapan Isi Kandungan Kitab Ta'lim Muta'allim Dalam Membentuk Akhlak Belajar Santri di Masa Kini. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 4(1), 208–219.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan karakter siswa melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597
- Fathurrochman, I., & Muslim, A. (2021). Menangkal Radikalisme Dengan Penguatan Pendidikan Karakter Nasionalisme Melalui Amaliyah Aswaja di SD Islamiyah Magetan. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 801–818.
- Fatih, T. A. (2023). Tujuan Pendidikan Islam di Indonesia Perspektif al-Qur'an. *Jurnal Kajian Islam Interdisipliner*, 8(2), 99–134.
- Gunawan, B. (2023). Implementasi Manajemen Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Minat, Sikap Dan Perilaku Positif Siswa Di MA Nurul Iman Kasui Kabupaten Way Kanan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6328–6341.
- Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361–2373.
- Hasan, M., Warisno, A., Harahap, N., & Murtafiah, N. H. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Terpadu Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan Di SMP IT Wahdatul Ummah Kota Metro. *An Naba*, 5(2), 34–54.
- Hayati, N., Amaliyah, N., & Kasanova, R. (2023). Menggali Potensi Kreativitas Dan Inovasi: Peran Pendidikan Karakter Di MTS Miftahus Sudur Campor Proppo. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 111–128
- Husain, S., Eraku, S. S., & Koem, S. (2024). Pengembangan Modul Digital Berbasis Story MAP Pada Pokok Bahasan Flora dan Fauna. *Jurnal Swarnabhumi*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v9i1.9631>

- Kamaruddin, I., Zulham, Z., Utama, F., & Fadilah, L. (2023). Pendidikan Karakter di Sekolah: Pengaruhnya Terhadap Pengembangan Etika Sosial dan Moral Siswa. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 140–150.
- Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2019). Model integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 104–115.
- La ode Onde, M., Aswat, H., Fitriani, B., & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) ERA 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 268–279
- Lickona, T. (2009). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Lidiawati, B., Nurwahidin, M., & Widodo, S. (2022). Geography science strategy to increase students' interest in learning with the help of digital-based learning media. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(10), 683–690. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i10.426>
- Lumuan, L. S. I., Wantu, A., & Hamim, U. (2023). PERAN GURU PPKN DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 BANGGAI TENGAH KABUPATEN BANGGAI LAUT. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(2), 210–221.
- Mayasari, A., & Arifudin, O. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (AIKamil)*, 1(1), 47–59
- Mayasari, A., & Arifudin, O. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (AIKamil)*, 1(1), 47–59
- Miswanto, M., & Halim, A. (2023). Inovasi Dalam Kurikulum Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Karakter dan Etika Siswa. *Journal on Education*, 5(4), 17279–17287.
- Mulyono, & Ampo, I. (2021). Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar Abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol9.iss2.72>
- Musawamah, M. (2021). Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Membentuk Karakter Anak Di Kabupaten Demak. *ALHIKMAH: Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 54–70
- Mustoip, S. (2023). ANALISIS PENILAIAN PERKEMBANGAN DAN PENDIDIKAN KARAKTER DI KURIKULUM MERDEKA SEKOLAH DASAR. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 1(3), 144–151.
- Pramusinta, Y., & Faizah, S. N. (2022). Belajar dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. Nawa Litera Publishing
- Pratama, A., Fazera, D., Fortunata, L. A., & Fadilah, R. (2024). Analisis Kebutuhan dan Perencanaan Pembelajaran Geografi Berbasis Teknologi Informasi di Era Digital Pada Kurikulum Merdeka. *Arsen: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 93–101. <https://doi.org/10.30822/arsen.v1i2.2974>
- Raharjo, R., Jayadiputra, E., Husnita, L., Rukmana, K., Wahyuni, Y. S., Nurbayani, N., Salamah, S., Sarbaitinil, S., Nazmi, R., & Djakariah, D. (2023). *PENDIDIKAN KARAKTER Membangun Generasi Unggul Berintegritas*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Ridwan, A., Abdurrohm, A., & Mustofa, T. (2023). Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar
- Ridwana, R., Nafisyah, V. A., Yani, A., Setiawan, I., Waluya, B., Mulyadi, A., & Rosyana, M. (2022). Pengembangan media digital untuk meningkatkan minat siswa dan kualitas pembelajaran Geografi di sekolah. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(2), 268–286. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i2.5501>
- Rinto Alexandro, M. M., Misnawati, M. P., & Wahidin, M. P. (2021). Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional). Gue Saihu, M. (2020). *MENCIPTAKAN HARMONISASI DI LINGKUNGAN PENDIDIKAN MELALUI MODEL PENDEKATAN PEMBELAJARAN ISLAM MULTIKULTURAL (STUDI DI SMAN 1 NEGARA JEMBRANABALI)*. Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan
- Salimah, A. S., Al-Kautsar, M. I., Aisyah, M., & Al-Kautsar, M. A. (2023). Strategi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Dalam Mengembangkan Kecerdasan Spiritual. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 39–56
- Sari, D. N., Wibowo, A. A., Anggani, N. L., & Kiat, U. E. I. (2022). Peningkatan Kapasitas Pengetahuan dan Keterampilan Siswa dalam Bidang Penginderaan Jauh dan Sistem Informasi Geografi untuk Siswa SMA Inklusi. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(2), 362–371. <https://doi.org/10.33379/icom.v2i2.1569>
- Sari, M. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam dalam Pembentukan Karakter dan Etika Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Al-Mujahadah: Islamic Education Journal*, 1(1), 54–71
- Saputra, H. (2023). Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pendidikan Agama Islam. *JURNAL ABSHAR: Jurnal Hukum Keluarga Islam, Pendidikan, Kajian Islam Dan Humaniora*, 2(1), 17–26.
- Shofiyah, N. A., Komarudin, T. S., & Ulum, M. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Islami dalam Praktik Kepemimpinan Pendidikan: Membangun Lingkungan Pembelajaran yang Berdaya Saing. *Elldare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 66–77
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138
- Sunarso, A. (2020). Revitalisasi Pendidikan Karakter melalui Internalisasi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budaya Religius. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 155–169
- Sitika, A. J., Zianti, M. R., Putri, M. N., Raihan, M., Aini, H., Nur'Aini, I., & Sobari, K. W. (2023). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Sebagai Upaya Memperkuat Nilai-Nilai
- Sartiwi, S. (2023). Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Agama Islam: Memahami Pengalaman Peserta Didik dalam Mengaplikasikan Ajaran Agama dalam Kehidupan Sehari-hari. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(3), 74–83.
- Sutriani, S., & Hidayat, N. (2023). IMPLIKASI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER ISLAM DI MTS ALKHAIRAAT SAKITA. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(2), 585–595

- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informatika*, 09(02), 113120.
- Taylor, E., Taylor, P. C., & Hill, J. (2019). Ethical dilemma story pedagogy—a constructivist approach to values learning and ethical understanding. In *Empowering science and mathematics for global competitiveness* (pp. 118– 124). CRC Press.
- Umkabu, T. (2023). Strategi Pembelajaran Experiential Learning terhadap Peningkatan Akademik Siswa di SD Muhammadiyah Abepura. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 459–468.
- Yulianto, D., & Widyatmoko, W. (2023). Tingkat Keberlanjutan Penggunaan Sumber Belajar Digital Oleh Guru Geografi Pada Materi SIG. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 29(2), 119. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v29i2.5004>
- Yuliasari, E. (2017). Eksperimentasi Model PBL dan Model GDL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6 (1): 1.
- Zubaidah, S. (2019). Pendidikan karakter terintegrasi keterampilan abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 1–24

Peran Kepemimpinan Perubahan, Supervisi Akademik Kepala Sekolah, dan *Self-Efficacy* dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogis Guru

Pengaruh Kesiapan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah

Pramesti Vidy Andini Silangen, Meike D.Mamentu, Herman Philips Dolonseda³

^{1,2,3}Universitas Negeri Manado, Minahasa, Indonesia

¹andinisilangen54@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kesiapan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Bitung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada siswa. Analisis data dilakukan menggunakan teknik regresi linear berganda untuk menguji hubungan antara variabel kesiapan belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan belajar dan motivasi belajar berpengaruh positif serta signifikan terhadap hasil belajar, baik secara parsial maupun simultan. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa yang memiliki tingkat kesiapan dan motivasi belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan kesiapan dan motivasi yang rendah. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesiapan dan motivasi belajar merupakan faktor penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan akademik siswa dalam pembelajaran Ekonomi. Oleh karena itu, upaya peningkatan kedua aspek tersebut perlu mendapat perhatian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran Ekonomi



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

Penulis Korespondensi:

Herman Philips Dolonseda

Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UNIMA

Minahasa, Indonesia

hermandolonseda@unima.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dinamis yang berperan penting dalam mengubah individu dan membentuk masyarakat sesuai dengan nilai-nilai yang diinginkan (Sari Erlina & Mariyatul, 2021). Melalui pendidikan, diharapkan terbentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, cerdas, terampil, serta memiliki akhlak dan semangat kebangsaan sebagaimana tercantum dalam Ketetapan MPR No. IV/MPR/1978 tentang Garis-Garis Besar Haluan Negara. Pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun peradaban bangsa melalui pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh (Kurniawati, K., & Zulfiati, 2018). Keberhasilan proses pendidikan sangat bergantung pada terciptanya iklim belajar yang kondusif, yang mampu menumbuhkan rasa percaya diri, kreativitas, serta inovasi pada diri peserta didik (Fatchurrohman, 2017). Proses belajar mengajar pada hakikatnya berpusat pada siswa sebagai subjek yang mengalami perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Anang Bayu Mustik & Novi, 2021).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah, terdapat berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Dua di antaranya yang dianggap paling berpengaruh adalah kesiapan belajar dan motivasi belajar. Kesiapan belajar mencakup kondisi fisik, psikis, dan mental siswa untuk menerima serta mengolah materi pelajaran. Siswa yang memiliki kesiapan belajar tinggi biasanya lebih fokus, aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, dan mampu mencapai hasil belajar optimal (Slameto, 2021). Sementara itu, motivasi belajar berperan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi kemauan siswa untuk belajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung menunjukkan semangat, ketekunan, dan konsistensi yang lebih besar dalam mengikuti proses pembelajaran (Palangda Listriyanti & Cherys, 2023).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya permasalahan yang cukup serius. Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Bitung, diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara klasikal, keberhasilan pembelajaran belum optimal. Kurangnya kesiapan belajar dan rendahnya motivasi diduga menjadi penyebab utama. Banyak siswa yang belum memiliki kebiasaan belajar mandiri di luar jam pelajaran, cenderung hanya mengandalkan penjelasan guru, serta minim menggunakan sumber belajar tambahan seperti buku referensi atau lembar kerja siswa (LKS).

Selain itu, rendahnya motivasi juga terlihat dari kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa faktor lain yang turut memengaruhi antara lain lingkungan keluarga yang kurang mendukung, keterbatasan fasilitas belajar, serta metode pengajaran guru yang masih bersifat konvensional (Yulinda Yani & Pratiwi, 2022). Situasi ini menimbulkan kesenjangan antara potensi akademik siswa dan hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kesiapan dan motivasi belajar siswa. Guru sebagai fasilitator diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, memotivasi, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik agar hasil belajar ekonomi dapat meningkat secara signifikan (Hamalik, 2020). Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh kesiapan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bitung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan berorientasi pada peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

2. PEMBAHASAN

2.1 Kesiapan Belajar

Grand theory kesiapan belajar merupakan landasan konseptual yang menjelaskan sejauh mana individu memiliki kesiapan fisik, mental, emosional, dan lingkungan untuk memulai serta melaksanakan proses pembelajaran secara efektif. Teori-teori besar yang menjadi dasar pengembangan konsep kesiapan belajar antara lain berasal dari aliran psikologi perkembangan, behaviorisme, dan humanistik. Salah satu teori utama yang menjadi pijakan adalah teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa kesiapan belajar sangat dipengaruhi oleh tahapan perkembangan intelektual anak. Menurut Piaget, seseorang hanya dapat belajar dengan baik apabila struktur kognitifnya telah mencapai tahap yang memungkinkan untuk memahami materi tertentu. Selanjutnya, teori belajar sosial Albert Bandura menegaskan bahwa kesiapan belajar juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan, pengalaman, dan model yang diamati; individu yang melihat perilaku positif dari lingkungannya akan lebih siap dan termotivasi untuk belajar. Teori behaviorisme dari Thorndike juga menjadi dasar penting melalui konsep *Law of Readiness*, yang menyatakan bahwa belajar akan berlangsung efektif apabila seseorang berada dalam kondisi siap untuk bertindak, dan jika dipaksa belajar tanpa kesiapan, hasilnya justru tidak optimal. Sementara itu, teori humanistik Abraham Maslow menjelaskan bahwa kesiapan belajar muncul ketika kebutuhan dasar individu seperti rasa aman, kasih sayang, dan penghargaan diri terpenuhi, sehingga individu dapat mencapai tingkat aktualisasi diri dalam belajar. Dengan demikian, grand theory kesiapan belajar menekankan bahwa kesiapan tidak hanya mencakup aspek kemampuan intelektual, tetapi juga mencakup kondisi emosional, sosial, dan fisiologis yang saling berinteraksi untuk menciptakan situasi belajar yang efektif dan bermakna.

Kesiapan belajar merupakan keadaan dalam diri individu, khususnya siswa, yang menunjukkan bahwa ia telah mempersiapkan diri sebelumnya untuk mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dapat dilatih dan dikembangkan agar siswa mampu memberikan respons dan reaksi yang tepat selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan kata lain, ketika seseorang telah memiliki kesiapan belajar, maka ia berada dalam kondisi optimal untuk menerima pelajaran, berpartisipasi aktif, serta menanggapi rangsangan pembelajaran dengan baik (Faizatur Rifqiyah & Nursiwi Nugraheni, 2023). Kesiapan atau *readiness* merupakan kondisi dalam diri individu yang memungkinkan peserta didik untuk dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Dalam konteks ini, tingkat kesiapan belajar setiap peserta didik dapat berbeda-beda tergantung pada kemampuan mereka dalam menghadapi tugas tertentu. Peserta didik yang belum mencapai tingkat kesiapan belajar yang memadai biasanya akan mengalami kesulitan, bahkan bisa merasa putus asa dalam menyelesaikan tugas-tugas belajarnya. Aspek-aspek yang termasuk dalam kesiapan belajar meliputi kematangan dan perkembangan fisik, kecerdasan, latar belakang pengalaman, prestasi belajar, motivasi, pandangan atau persepsi, serta berbagai faktor lain yang mendukung individu dalam proses belajar (Effendi, 2017).

2.2 Motivasi Belajar

Grand theory motivasi belajar merupakan landasan utama yang menjelaskan dorongan psikologis dan faktor-faktor yang memengaruhi seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Teori ini mencakup berbagai pandangan klasik seperti teori hierarki kebutuhan Maslow yang menegaskan bahwa individu akan termotivasi untuk belajar apabila kebutuhan dasarnya terpenuhi hingga mencapai aktualisasi diri; teori dua faktor Herzberg yang membedakan antara faktor motivator (prestasi, pengakuan) dan faktor higiene (lingkungan, hubungan sosial); serta teori harapan Vroom yang menjelaskan bahwa motivasi timbul karena adanya keyakinan bahwa usaha akan menghasilkan prestasi dan prestasi membawa hasil yang diinginkan. Selain itu, teori penguatan Skinner menekankan pentingnya pemberian penghargaan atau hukuman dalam membentuk perilaku belajar, sementara teori kebutuhan berprestasi McClelland menyoroti pentingnya dorongan berprestasi, kekuasaan, dan afiliasi dalam menumbuhkan semangat belajar. Dalam konteks yang lebih modern, teori determinasi diri Deci dan Ryan menekankan bahwa motivasi belajar yang kuat muncul ketika individu memiliki otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial yang positif, sedangkan teori kognitif sosial Bandura menekankan peran efikasi diri dan lingkungan sosial dalam menentukan tingkat motivasi belajar seseorang. Secara keseluruhan, grand theory motivasi belajar menggambarkan bahwa motivasi merupakan hasil interaksi kompleks antara kebutuhan, harapan,

penghargaan, keyakinan diri, dan dukungan lingkungan yang secara bersama-sama menentukan intensitas serta keberhasilan proses belajar.

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, menjaga konsistensi dalam belajar, serta mengarahkan perilakunya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Anisa, 2019). Dengan kata lain, motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong peserta didik untuk berusaha memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara optimal. Motivasi merupakan faktor yang sangat diperlukan dalam proses belajar, karena tanpa adanya motivasi, seseorang tidak akan memiliki dorongan, semangat, maupun keinginan untuk melakukan aktivitas belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan pun tidak mungkin tercapai (Jainuddin et.al., 2020). Peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka semangat dan dorongan untuk terlibat dalam kegiatan belajar juga akan meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, ketika motivasi belajar rendah, maka minat dan usaha dalam belajar pun menurun sehingga hasil belajar yang dicapai cenderung rendah (Harun & Sutrisno, 2022).

Indikator motivasi belajar mencerminkan sejauh mana dorongan internal dan eksternal mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Uno (2019) dan Sardiman (2018), beberapa indikator motivasi belajar meliputi: (1) adanya keinginan dan dorongan untuk berhasil, yaitu tekad siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) ketekunan dalam menghadapi tugas, di mana siswa menunjukkan kesungguhan dan tidak mudah menyerah; (3) minat serta perhatian terhadap kegiatan belajar, yang ditunjukkan melalui antusiasme mengikuti pelajaran; (4) tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas; (5) adanya penghargaan terhadap prestasi, baik berupa pujian maupun kepuasan pribadi; (6) keinginan untuk memperoleh pengakuan atas kemampuan diri; dan (7) lingkungan belajar yang mendukung terciptanya semangat belajar. Keseluruhan indikator ini menjadi tolok ukur penting dalam menilai sejauh mana peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk belajar secara aktif, mandiri, dan berkelanjutan (Listriyanti Palangda & Desy Suyono, 2025).

2.3 Hasil Belajar

Grand theory hasil belajar berlandaskan pada pandangan bahwa proses belajar menghasilkan perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Teori-teori besar seperti behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, humanisme, dan sosiokultural menjelaskan hasil belajar dari berbagai sudut pandang: mulai dari perubahan perilaku yang dapat diamati, perkembangan struktur pengetahuan dan cara berpikir, hingga pembentukan makna melalui interaksi sosial serta aktualisasi diri peserta didik. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan akademik, tetapi juga dari perkembangan kepribadian dan keterampilan sosial yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil belajar dapat dimaknai sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang biasanya diwujudkan dalam bentuk skor atau nilai yang diperoleh melalui tes terhadap sejumlah materi tertentu (Suyono, 2018). Secara hakikat, hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang umumnya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol huruf sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Nilai hasil belajar siswa juga berfungsi sebagai indikator yang memberikan gambaran mengenai sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Irawati Ilfa, et.al.,2021). Hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) (Bloom, 1956; Anderson & Krathwohl, 2001). Ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan karena keberhasilan belajar yang utuh hanya dapat tercapai apabila siswa mengalami perkembangan yang seimbang di ketiganya

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif, karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel bebas yaitu kesiapan belajar dan motivasi belajar terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Bitung. Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus pada pengukuran hubungan antarvariabel menggunakan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik (Sugiyono, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Bitung yang berjumlah 73 orang, dan karena jumlahnya kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik sampling jenuh (sensus).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket dengan skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat kesiapan belajar, motivasi belajar siswa dan hasil belajar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas instrumen, dilanjutkan dengan uji prasyarat analisis (normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas). Analisis utama dilakukan dengan regresi linear berganda untuk mengetahui besarnya pengaruh kesiapan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi. Uji t digunakan untuk mengukur pengaruh parsial masing-masing variabel, uji F untuk menguji

pengaruh simultan, serta koefisien determinasi (R^2) untuk melihat seberapa besar kontribusi kedua variabel bebas terhadap hasil belajar siswa.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No.	Kesiapan Belajar		Motivasi Belajar		Hasil Belajar		Keterangan
	Rhitung	Rtabel	Rhitung	Rtabel	Rhitung	Rtabel	
1	0,305	0,230	0,350	0,230	0,394	0,230	Valid
2	0,294	0,230	0,250	0,230	0,303	0,230	Valid
3	0,238	0,230	0,239	0,230	0,250	0,230	Valid
4	0,233	0,230	0,272	0,230	0,238	0,230	Valid
5	0,323	0,230	0,366	0,230	0,298	0,230	Valid
6	0,313	0,230	0,281	0,230	0,269	0,230	Valid
7	0,272	0,230	0,235	0,230	0,288	0,230	Valid
8	0,328	0,230	0,246	0,230	0,243	0,230	Valid
9	0,264	0,230	0,236	0,230	0,243	0,230	Valid
10	0,351	0,230	0,316	0,230	0,271	0,230	Valid
11	0,345	0,230	0,382	0,230	0,382	0,230	Valid
12	0,405	0,230	0,393	0,230	0,318	0,230	Valid
13	0,454	0,230	0,340	0,230	0,302	0,230	Valid
14	0,359	0,230	0,332	0,230	0,244	0,230	Valid
15	0,237	0,230	0,390	0,230	0,236	0,230	Valid
16	0,244	0,230	0,332	0,230	0,370	0,230	Valid
17	0,248	0,230	0,373	0,230	0,414	0,230	Valid
18	0,261	0,230	0,279	0,230	0,393	0,230	Valid
19	0,324	0,230	0,324	0,230	0,389	0,230	Valid
20	0,361	0,230	0,356	0,230	0,437	0,230	Valid

Berdasarkan hasil pengujian (Tabel 1), diketahui bahwa pengukuran variabel kesiapan belajar (X_1), motivasi belajar (X_2) dan hasil belajar (Y) masing-masing 20 butir soal pernyataan yang diberikan kepada 73 orang responden dan semua pernyataan valid. Berdasarkan hasil nilai $r_{hitung} >$ nilai r_{tabel} (0,230) dinyatakan valid dalam pengujian ini maka peneliti menggunakan semua item pernyataan yang valid dalam mengumpulkan data.

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha
Kesiapan Belajar	.503
Motivasi Belajar	.513
Hasil Belajar	.512

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha untuk variabel kesiapan belajar sebesar 0,503, motivasi belajar sebesar 0,513, dan hasil belajar sebesar 0,512. Nilai Cronbach's Alpha tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang cukup rendah, namun masih dapat digunakan untuk penelitian eksploratif atau studi awal dengan memperhatikan keterbatasan reliabilitas. Hal ini mengindikasikan bahwa butir-butir pernyataan pada masing-masing variabel relatif konsisten dalam mengukur konsep yang dimaksud, meskipun perlu kehati-hatian dalam interpretasi hasil analisis.

Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Kesiapan Belajar (X1)	Motivasi Belajar (X2)	Hasil Belajar (Y)
N		73	73	73
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	70.81	70.41	72.04
	Std. Deviation	6.335	6.440	6.560
Most Extreme Differences	Absolute	.119	.098	.115
	Positive	.119	.098	.115
	Negative	-.087	-.068	-.071
Kolmogorov-Smirnov Z		1.018	.837	.985
Asymp. Sig. (2-tailed)		.251	.485	.286

Berdasarkan hasil pengujian yang ditunjukkan pada table 7 menunjukkan nilai *Asymp. Sig* untuk variabel kesiapan belajar adalah atau $0,251 > \alpha = 0,05$ sehingga populasi tersebut berdistribusi normal. Variabel motivasi belajar menunjukkan nilai *Asymp. Sig* atau $0,485 > \alpha = 0,05$ sehingga populasi tersebut berdistribusi normal. Sedangkan variabel hasil belajar menunjukkan nilai *Asymp. Sig* atau $0,286 > \alpha = 0,05$ sehingga populasi tersebut berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan uji untuk melihat apakah ada hubungan linier yang signifikan dari variabel yang sedang diteliti. Kaidah yang digunakan jika nilai signifikan pada *linearity* $> 0,05$ maka data tersebut berpola linier, jika sebaliknya data tidak berpola linier. Hasil uji linearitas ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Variansi Hubungan X_1 dengan Y

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar (Y) *	Between Groups	(Combined)	2893.318	25	115.733	26.462	.000
		Linearity	2818.278	1	2818.28	644.387	.000
Kesiapan Belajar (X1)	Within Groups	Deviation from Linearity	75.041	24	3.127	.715	.811
		Total	3098.877	72	4.374		

Hasil uji linieritas diperoleh variansi hubungan kesiapan belajar (X_1) dengan hasil belajar (Y) diperoleh nilai Sig. sebesar 0,811. Oleh karena nilai signifikansinya lebih besar dari $\alpha = 0,05$ ($p = 0,811 > \alpha = 0,05$) maka dapat dinyatakan variansi hubungan antara variabel kesiapan belajar dengan hasil belajar linier.

Tabel 5. Variansi Hubungan X_2 dengan Y

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar (Y) *	Between Groups	(Combined)	2862.593	24	119.275	24.230	.000
		Linearity	2826.055	1	2826.055	574.102	.000
Motivasi Belajar (X2)	Within Groups	Deviation from Linearity	36.538	23	1.589	.323	.998
		Total	236.283	48	4.923		

Total	3098.877	72
-------	----------	----

Hasil uji linieritas diperoleh variansi motivasi belajar (X_2) dengan hasil belajar (Y) diperoleh nilai Sig. sebesar 0,998. Oleh karena nilai signifikansinya lebih besar dari $\alpha = 0,05$ ($p = 0,998 > \alpha = 0,05$) maka dapat dinyatakan variansi hubungan antara variabel motivasi belajar dengan hasil belajar linier.

Analisis Regresi Linear Berganda

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis regresi linear berganda yang bertujuan untuk menguji hipotesis apakah ada atau tidaknya pengaruh kesiapan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Bitung. Uji analisis regresi linear berganda dalam penelitian ini menggunakan menggunakan program SPSS. Dengan kesiapan belajar (X_1) dan motivasi belajar (X_2) sebagai variabel Independen dan hasil belajar (Y) sebagai Variabel Dependen. Berikut adalah hasil yang dihitung seperti yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.876	2.432		.772	.443
	Kesiapan Belajar (X1)	.477	.145	.460	3.279	.000
	Motivasi Belajar (X2)	.517	.143	.507	3.613	.000

Dari output diatas hasil untuk persamaan regresi X_1 dan X_2 terhadap Y yaitu $\hat{Y} = 1,876 + 0,477 X_1 + 0,517 X_2$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kesiapan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Bitung.

Uji Hipotesis

Uji t (Secara Parsial)

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (kesiapan belajar dan motivasi belajar) secara parsial terhadap variabel dependen (hasil belajar). Uji t dilakukan dengan membandingkan T_{hitung} dengan T_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05.

Tabel 7. Hasil Uji T

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.876	2.432		.772	.443
	Kesiapan Belajar (X1)	.477	.145	.460	3.279	.000
	Motivasi Belajar (X2)	.517	.143	.507	3.613	.000

Pengujian Hipotesis Pertama (H1)

$t_{tabel} = \alpha (0,05)$ dan $n = 73$, uji dua sisi $dk = n - 2 = 71$

$t_{tabel} = 1,993$

Diketahui nilai Sig. untuk pengaruh X_1 terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 3,279 > t_{tabel} 1,993$.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh X_1 terhadap Y .

Pengujian hipotesis Kedua (H2)

$t_{tabel} = \alpha (0,05)$ dan $n = 73$, uji dua sisi $dk = n - 2 = 71$

$t_{tabel} = 1,993$

Diketahui nilai Sig. untuk pengaruh X_2 terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 3,613 > t_{tabel} 1,993$.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima yang berarti terdapat pengaruh X_2 terhadap Y .

Uji F (Secara Simultan)

Uji f digunakan untuk mengetahui pengaruh Variabel Independen (kesiapan belajar dan motivasi belajar) secara Bersama - sama terhadap variabel dependen (hasil belajar). Untuk mengetahui pengaruh secara simultan Variabel Independen terhadap Variabel Dependen maka dapat dilakukan dengan cara seperti dibawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2862.384	2	1431.192	423.622	.000 ^b
	Residual	236.492	70	3.378		
	Total	3098.877	72			

Pengujian Hipotesis Ketiga (H3)

Untuk $\alpha = 0,05$ dan $n = 73$

Maka nilai $F_{tabel} = 3,12$

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa F_{hitung} memiliki nilai F_{hitung} sebesar $423,62 > F_{tabel} = 3,12$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Independen, kesiapan belajar (X_1) dan motivasi belajar (X_2) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen hasil belajar (Y). Berdasarkan hasil yang ditemukan diatas maka H_a diterima dan H_o ditolak, dan pernyataan H_o bahwa secara bersama-sama (Simultan) berpengaruh kesiapan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Bitung.

Koefisien Korelasi (R) dan Determinasi (R²)

Tabel 9. Hasil Koefisien Korelasi dan Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.961 ^a	.923	.922	1.838

Pada tabel 9 menunjukkan menunjukkan nilai R sebesar 0,961 yang berarti adanya hubungan yang kuat antara kesiapan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar dan besarnya koefisien determinasi (R²) yaitu 0,923 atau 92,3%, yang artinya bahwa 92,3% variabel hasil belajar dapat dijelaskan oleh variabel kesiapan belajar dan motivasi belajar sedangkan 7,7% sisanya dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

4.1. Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Bitung. Artinya, siswa yang memiliki kesiapan belajar tinggi cenderung memperoleh prestasi belajar yang lebih baik. Kesiapan belajar mencakup kesiapan mental, fisik, dan emosional yang memungkinkan siswa untuk fokus, memahami materi, dan mengikuti pembelajaran dengan optimal. Dengan kesiapan belajar yang baik, siswa lebih mampu menyerap materi, menganalisis informasi, dan menerapkan konsep ekonomi dalam tugas maupun ulangan.

Keadaan di lapangan mendukung temuan ini. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang mempersiapkan diri sebelum pembelajaran misalnya dengan membaca materi, mencatat poin penting, dan aktif berdiskusi memiliki pemahaman yang lebih baik dan mampu menjawab soal dengan tepat. Sebaliknya, siswa yang kurang mempersiapkan diri sering mengalami kesulitan mengikuti alur pembelajaran, mudah kehilangan fokus, dan hasil belajarnya cenderung rendah. Aktivitas persiapan belajar yang dilakukan siswa, seperti mengulang materi sebelumnya dan mengerjakan latihan soal, menjadi faktor yang memperkuat pengaruh kesiapan belajar terhadap prestasi akademik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriastuti Ambar et.al. (2017) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kesiapan belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran Melakukan Prosedur Administrasi (MPA) pada siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun ajaran 2015/2016. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesiapan belajar siswa secara langsung memengaruhi pencapaian hasil belajar mereka. Siswa yang memiliki kesiapan belajar tinggi, baik dari segi mental, fisik, maupun emosional, cenderung mampu mengikuti proses pembelajaran dengan lebih efektif, memahami materi, dan mengerjakan tugas atau ulangan dengan baik. Penelitian Reski Idamayanti (2020) juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan kesiapan belajar terhadap hasil belajar Akuntansi pada siswa kelas XI SMK Teuku Umar Semarang tahun ajaran 2012/2013. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kesiapan belajar tinggi, baik secara mental, fisik, maupun emosional, cenderung mampu mengikuti proses pembelajaran dengan lebih efektif, memahami materi secara lebih baik, dan menyelesaikan tugas atau soal dengan

tepat. Kesiapan belajar yang optimal memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, konsentrasi, dan kemampuan mereka dalam menerapkan konsep akuntansi, sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar secara keseluruhan

Selain itu, kesiapan belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Siswa yang siap secara mental dan emosional lebih percaya diri menghadapi ujian dan mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok, sehingga proses belajar lebih menyeluruh. Dengan demikian, kesiapan belajar menjadi faktor penting yang harus diperhatikan guru dan sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. kesiapan belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi. Guru dapat memfasilitasi kesiapan belajar siswa dengan memberikan materi pra-pembelajaran, latihan soal, dan kegiatan yang mendorong fokus dan partisipasi aktif siswa, sehingga pencapaian akademik dapat meningkat secara optimal.

4.2. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini menemukan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Bitung. Siswa dengan motivasi belajar tinggi menunjukkan ketekunan, konsistensi, dan semangat yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar dapat bersifat intrinsik, seperti keinginan memahami konsep ekonomi dan mencapai prestasi, maupun ekstrinsik, seperti dorongan dari guru atau orang tua. Semakin tinggi motivasi belajar, semakin besar usaha siswa untuk memahami materi, mengerjakan tugas, dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Kondisi di kelas mendukung temuan ini. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang termotivasi tinggi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Mereka juga menunjukkan inisiatif untuk belajar secara mandiri, mencari referensi tambahan, dan mempraktikkan konsep ekonomi dalam proyek kelas. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi, sehingga hasil belajar mereka relatif rendah. Aktivitas belajar yang konsisten dan sikap proaktif ini menunjukkan peran motivasi belajar dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Almi Ranti Datu, et.al (2020), Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang dapat dijadikan sebagai salah satu indikator keberhasilan pendidikan di sekolah, karena keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh metode pengajaran atau fasilitas sekolah, tetapi juga oleh dorongan internal siswa itu sendiri. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih antusias, tekun, dan konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mampu memahami materi dengan lebih baik dan mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan kata lain, motivasi belajar berperan sebagai pendorong utama yang memengaruhi tingkat keterlibatan dan usaha siswa dalam belajar, sehingga menjadi salah satu faktor kunci dalam pencapaian prestasi akademik.

Temuan penelitian Munawaroh et al., (2020) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran matematika realistik konseptual dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SD. Penelitian tersebut menekankan pentingnya kombinasi antara metode pembelajaran yang efektif dan dorongan internal siswa dalam mencapai prestasi akademik. Namun, pada penelitian saya, fokus hanya pada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa selama masa pandemi, karena kondisi pembelajaran daring dan terbatasnya interaksi tatap muka menjadikan motivasi belajar siswa sebagai faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode pembelajaran memiliki peran, motivasi internal siswa menjadi kunci utama dalam memastikan siswa tetap aktif, konsisten, dan mampu memahami materi pelajaran meskipun dihadapkan pada tantangan pembelajaran jarak jauh. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar menjadi strategi penting untuk mendukung pencapaian hasil belajar siswa di masa pandemi. Selain itu, motivasi belajar berperan dalam membentuk disiplin dan tanggung jawab akademik siswa. Siswa yang termotivasi cenderung memiliki kebiasaan belajar yang teratur, mampu mengatur waktu dengan baik, dan memprioritaskan kegiatan belajar dibandingkan aktivitas lain yang kurang produktif. Dengan demikian, motivasi belajar menjadi faktor penting yang harus dikembangkan oleh guru dan orang tua untuk mendukung prestasi belajar. Motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi. Guru dapat meningkatkan motivasi siswa dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan, menantang, relevan dengan minat siswa, serta memberikan penghargaan atau pengakuan atas usaha dan prestasi siswa.

Niken Desy Pratiwi dan Ferina Agustini (2019), motivasi belajar dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Motivasi belajar berperan penting dalam memberikan semangat, rasa senang, dan rangsangan selama proses belajar, sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih antusias dan berenergi dalam melaksanakan kegiatan belajar, baik di sekolah maupun di rumah. Temuan ini sejalan dengan penelitian saya, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, menegaskan bahwa dorongan internal siswa menjadi faktor utama dalam keberhasilan akademik.

4.3. Pengaruh Kesiapan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa kesiapan belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki kesiapan belajar tinggi cenderung mampu mengikuti proses pembelajaran dengan lebih efektif, memahami materi secara mendalam, dan menyelesaikan tugas maupun evaluasi dengan baik.

Kadaan di lapangan mendukung temuan ini, karena observasi menunjukkan bahwa siswa yang secara aktif mempersiapkan diri sebelum pelajaran, seperti membaca materi, mencatat hal penting, dan berpartisipasi dalam diskusi, memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang kurang mempersiapkan diri. Kesiapan belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga siswa yang siap secara mental dan emosional lebih percaya diri menghadapi ujian dan mampu menerapkan konsep yang dipelajari dengan baik.

Selain kesiapan belajar, motivasi belajar juga terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi menunjukkan ketekunan, semangat, dan konsistensi yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran. Di lapangan, terlihat bahwa siswa yang termotivasi aktif bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Mereka juga cenderung belajar mandiri di rumah dan mencari referensi tambahan untuk memahami materi lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar berperan sebagai pendorong internal yang membuat siswa berusaha maksimal, sehingga pencapaian hasil belajar lebih optimal.

Selain pengaruh individu dari kesiapan dan motivasi belajar, kedua variabel ini secara simultan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki kesiapan belajar baik sekaligus motivasi tinggi menunjukkan keterlibatan lebih aktif, mampu menyerap materi dengan efektif, dan mampu menerapkan konsep dalam praktik maupun evaluasi. Sebaliknya, siswa yang hanya memiliki salah satu faktor, misalnya motivasi tinggi tanpa kesiapan belajar, sering menghadapi kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh interaksi antara kesiapan belajar dan motivasi belajar, sehingga peningkatan kedua faktor ini menjadi strategi penting bagi guru untuk meningkatkan prestasi akademik siswa secara keseluruhan.

Eni Nurkholipah (2024), kesiapan belajar merupakan salah satu faktor internal yang paling menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi akademik. Kesiapan belajar dapat diartikan sebagai kondisi psikologis, emosional, dan kognitif siswa yang menunjukkan kesiapan individu dalam menerima, memahami, dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Siswa yang memiliki kesiapan belajar tinggi biasanya memiliki kemampuan konsentrasi yang baik, keterampilan manajemen waktu yang efektif, serta sikap positif terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan di kelas XI MPLB SMK Negeri 3 Bojonegoro, siswa yang menunjukkan kesiapan belajar lebih matang cenderung mampu menyelesaikan tugas-tugas praktikum dan teori dengan lebih efektif dan tepat waktu.

Kesiapan belajar dan motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap prestasi siswa. Apabila siswa memiliki kesiapan belajar yang baik dan didukung oleh motivasi belajar yang tinggi, maka prestasi belajar yang dicapai cenderung lebih optimal. Motivasi belajar berperan dalam membentuk kesadaran siswa, sedangkan kesiapan belajar yang baik mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan terstruktur. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kesiapan belajar dan motivasi belajar siswa, semakin baik pula prestasi yang diperoleh. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan, baik secara simultan maupun parsial, antara motivasi belajar dan kesiapan belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Batang Angkola (Sari Erlina & Mariyatul Kubtiyah Ritonga, 2021).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1. Kesiapan belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Bitung. Artinya, semakin tinggi tingkat kesiapan belajar siswa, semakin baik pula pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Kesiapan belajar yang mencakup kesiapan mental, fisik, dan emosional membantu siswa lebih fokus dan optimal dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar ekonomi.
- 5.2. Motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Bitung. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan semangat, ketekunan, serta konsistensi yang lebih baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar menjadi faktor penting yang mendorong siswa untuk berusaha mencapai hasil belajar yang maksimal pada mata pelajaran ekonomi.
- 5.3. Kesiapan belajar dan motivasi belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua faktor tersebut saling melengkapi dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Ketika siswa memiliki kesiapan belajar yang baik disertai motivasi yang kuat, maka pencapaian akademik mereka, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi, akan meningkat secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Almi Ranti Datu, Hetty Julita Tumurang & Juliana Margareta Sumilat. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

- Anang Bayu Mustiko & Novi Trisnawati. (2021). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru, Kesiapan Belajar Dan Motivasi Sebagai Variabel Intervening Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Office Administration : Education and Practice*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/joa/article/view/39344>
- Anisa, S. (2019). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(01), 109. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v1i01.3518>
- Effendi. (2017). Hubungan Readiness (Kesiapan) Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 03 Sukaraja. *Jurnal Pendidikan Fisika FKIP UM Metro*. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/740>
- Erlina Sari & Mariyatul KubtiahRitonga. (2021). Pengaruh Kesiapan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Batang Angkola. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman*. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/TZ/article/view/4415>
- Fatchurrohman, Rudy. (2017). Pengaruh Motivasi Berprestasi Terhadap Kesiapan Belajar, Pelaksanaan Prakerin Dan Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Produktif. *Innovation of Vocational Technology Education* 7(2):164–74. <https://ejournal.upi.edu/index.php/invotec/article/view/6292>
- Harun & Sutrisno (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Resiliensi Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(4), 347–354. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v4i4.12268>
- Ilfa Irawati Nasruddin & Mohammad Liwa Ilhamdi. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*. <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Indriastuti Ambar, Sutaryadi & Susantiningrum. (2017). Pengaruh Kesiapan Belajar Siswa Dan Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*. <https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/19546/15420>
- Jainuddin, Soma Salim & Sirajuddin. (2020). Pengaruh Minat dan Kedisiplinan Siswa dengan Gaya Kognitif Field Independen terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Farmasi Yamasi Makassar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2283>
- Kurniawati, K., & Zulfati, Z. (2018). Evaluasi Program Pembelajaran Sejarah Terintegrasi dalam Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1), 1–28. <https://doi.org/10.21009/JPS.071.01>
- Munawaroh, S., Santosa, C. A. H. F., & Wahyuningrum, E. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Matematika Realistik Kontekstual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd. *Indomath: Indonesia Mathematics Education*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.30738/Indomath.V3i1.6062>
- Niken Desy Pratiwi & Ferina Agustini, A. W. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Pada Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri Puri 03 Pati. *Jurnal Refleksi Pembelajaran*, 4(1), 9–13
- Palangda Listriyanti & Cherys Laloan. (2023). Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN2 Tondano. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4734/3336>
- Palangda, Listriyanti & Desy Suyono. (2025). The Impact of Family Environment and Learning Independence on Learning Outcomes Through Learning Motivation. *Journal: Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/IJEMS/article/view/24227>
- Reski Idamayanti. (2020). Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Muslim Maros. *Karst : Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya*. <https://doi.org/10.46918/karst.v3i2.774>
- Rifqiyah Faizatur & Nursiwi Nugraheni. (2023). Analisis Kesiapan Belajar Siswa untuk Pemenuhan Capaian Kurikulum Merdeka dengan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. <http://dx.doi.org/10.30595/jrpd.v4i2.16052>
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono, A. (2018). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS SMA N 3 Tapung Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6 (1). 1-10. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/1858/1152>
- Yani Yulinda & Pratiwi Indah Sari. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kesiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)* <https://sjee.unbari.ac.id/index.php/ojsjee/article/view/119>
- Eni Nurkholipah. (2024). Pengaruh Kesiapan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MPLB di SMK Negeri 3 Bojonegoro. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10943-10952. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5562>

Pengembangan Modul Pendampingan berbasis CIRC untuk Siswa yang Memiliki Keterlambatan Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar

Anggitia Wandika¹, Yasir Arafat², Susanti Faipri Selegi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

¹anggitianandita25@gmail.com

²yasirarafat@univpgri-palembang.ac.id

³susantifaipriselegi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan modul pendampingan berbasis CIRC untuk siswa yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis di SD Negeri 10 Payaraman. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut Research and Development. Model pengembangan yang akan dirancang peneliti yaitu dengan mengikuti versi Robert Maribe Branch yaitu mengembangkan desain pembelajaran dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan teknik observasi, angket dan dokumentasi. Dalam pengumpulan data penelitian. Berdasarkan hasil Analisis penelitian validasi materi mendapatkan rata-rata 98,48% dan ahli media adalah 77,03%. Hasil uji kevalidan analisis materi dan design dapat dikategorikan dari angket skor validasi ahli adalah “Sangat Valid” dan “Valid”. Angket One To One mendapatkan rata-rata sebesar 85%, angket tersebut dapat dilihat dari respon angket peserta didik dengan skala kecil percobaan 5 peserta didik dengan kriteria dengan kriteria “Sangat Praktis”. Angket small group uji skala dengan percobaan dari 10 peserta didik dengan rata-rata 88,8% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Penilaian pada postest angket efektif mendapatkan uji skala dengan percobaan 10 peserta didik dengan rata-rata sebesar 84,4%, dengan kriteria “ Sangat Efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Modul berbasis CIRC, Keterlambatan membaca dan menulis



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

Penulis Korespondensi:

Anggitia Wandika,
Universitas PGRI Palembang,
Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu II,
Kota Palembang, Sumatera Selatan 30116
anggitianandita25@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu kegiatan selanjutnya merupakan siklus yang disengaja yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu guru, rencana pendidikan, siswa, dan organisasi (Suryanda, Azrail, & Julita, 2020). Ketercapaian proses pembelajaran suatu proses ditunjukkan dengan cara berperilaku yang lebih baik yang mencakup perubahan, informasi, keterampilan serta menyangkut nilai dan sikap. Guru berperan sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan setiap materi dalam proses belajar mengajar kepada peserta didik, sehingga perlu adanya sarana dan prasarana sebagai pendukung. Melalui proses pembelajaran yang baik dapat menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas dan hasil yang optimal. Kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai lembaga pemerintah yang menentukan arah pendidikan dan kurikulum sudah sangat dinantikan oleh seluruh sekolah di Indonesia. Kurikulum adalah dasar atau pedoman pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di sekolah (Angga, 2022).

Literasi adalah bagian dari kemampuan berbahasa membaca dan menulis. Kemampuan mengolah informasi secara tulis disebut dengan keterampilan berbahasa tulis yang di dalamnya terdapat membaca dan menulis. Rendahnya literasi digital Indonesia dibanding negara lain yakni peringkat 56 dari 63 negara (Anon 2020:5). Sumber lain mengatakan bahwa Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara (10 besar terbawah) berkaitan dengan tingkat literasi (Utami 2021).

Jadi sangat penting untuk menyajikan modul yang bervariasi dan imajinatif untuk memperluas wawasan siswa selama belajar, maka dari sini peneliti mengenalkan modul kepada siswa dengan tambahan desain yang menarik. Oleh karena itu, dengan adanya modul pendamping ini akan memudahkan siswa agar lebih tertarik lagi untuk membaca dan menulis. Peneliti juga menggunakan rancangan berbasis Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) rancangan ini bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca dan menulis untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 November 2024, peneliti melihat permasalahan yang ada SD Negeri 10 Payaraman bahwasannya masih ada siswa yang mengalami keterlambatan membaca dan menulis. Keterlambatan membaca dan menulis pada siswa SD merupakan problematika pendidikan yang kompleks dan

memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan akademik siswa. Beberapa permasalahan spesifik terkait keterlambatan membaca dan menulis yang menjadi urgensi penelitian ini adalah:

1. Permasalahan Kognitif dan Linguistik, Siswa dengan keterlambatan membaca sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi hubungan antara bunyi dan huruf (fonologi), yang menyebabkan hambatan dalam merangkai kata dan memahami teks. Mereka kerap kesulitan mengenali pola kata, mengingat kata-kata umum, dan membangun kesadaran fonemik yang merupakan dasar kemampuan membaca. Sedangkan pada aspek menulis, kesulitan motorik halus, keterbatasan pemahaman ortografi, dan hambatan dalam mengekspresikan ide secara tertulis menjadi kendala utama yang dihadapi.

2. Permasalahan Metodologis di Kelas, Metode pengajaran tradisional yang bersifat klasikal seringkali kurang efektif untuk siswa dengan keterlambatan literasi. Pengajaran yang homogen tidak mengakomodasi kebutuhan individu siswa yang memiliki tingkat kesulitan berbeda dalam kemampuan membaca dan menulis. Guru sering menghadapi dilema antara melanjutkan materi untuk mayoritas siswa atau memberikan perhatian khusus pada siswa dengan keterlambatan, sehingga terjadi kesenjangan pembelajaran yang semakin melebar.

3. Permasalahan Psikologis dan Sosial, Siswa dengan keterlambatan membaca dan menulis sering mengalami masalah psikologis seperti rendahnya kepercayaan diri, kecemasan akademik, dan bahkan penghindaran terhadap aktivitas literasi. Situasi ini sering berujung pada stigmatisasi dari teman sebaya, yang dapat berkembang menjadi masalah sosial seperti isolasi dan bullying. Dampak psikososial ini berpotensi memperburuk performa akademik dan menghambat motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

4. Permasalahan Pendampingan dan Sumber Daya, Pendampingan intensif yang dibutuhkan siswa dengan keterlambatan literasi sulit terpenuhi karena keterbatasan sumber daya, baik dari segi waktu maupun tenaga pendidik. Rasio guru dan siswa yang tidak ideal menyebabkan pendampingan individual menjadi sulit diimplementasikan. Selain itu, kurangnya modul atau panduan terstruktur yang dapat digunakan guru dalam melakukan pendampingan menjadi kendala signifikan dalam upaya membantu siswa mengatasi keterlambatan membaca dan menulis.

Berdasarkan kompleksitas permasalahan tersebut, pengembangan modul pendampingan berbasis CIRC menjadi solusi potensial. Model CIRC yang menekankan pada integrasi kegiatan membaca dan menulis dalam setting kooperatif memberikan kerangka sistematis dalam melakukan intervensi literasi. Modul ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi guru dalam melaksanakan pendampingan terstruktur, sehingga dapat membantu siswa mengatasi keterlambatan membaca dan menulis secara efektif.

Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2023), sekitar 22% siswa SD di Indonesia mengalami keterlambatan dalam kemampuan membaca dan menulis. Hasil studi PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) 2021 juga menempatkan Indonesia pada peringkat 65 dari 70 negara dalam hal kemampuan literasi siswa usia sekolah dasar (Mullis, dkk 2022). Sementara itu, data PISA (Programme for International Student Assessment) 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia berada pada angka 371, jauh di bawah rata-rata OECD yaitu 487 (OECD, 2023). Temuan tersebut mengindikasikan masih rendahnya kemampuan literasi dasar pada siswa Indonesia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, Keterlambatan membaca dan menulis pada siswa SD di Indonesia masih menjadi masalah serius yang dibuktikan dengan data nasional dan internasional seperti PIRLS dan PISA. Permasalahan ini bersifat multidimensi, meliputi aspek kognitif-linguistik, metodologis pembelajaran, psikologis-sosial, sistem remedial, serta keterbatasan pendampingan dan sumber daya. Model pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) telah terbukti efektif berdasarkan berbagai penelitian eksperimental, namun implementasinya sebagai modul pendampingan khusus masih sangat terbatas di Indonesia. Pengembangan modul pendampingan berbasis CIRC menjadi kebutuhan mendesak untuk membantu guru dalam memberikan intervensi terstruktur bagi siswa dengan keterlambatan literasi, sehingga dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa sekolah dasar di Indonesia.

Langkah yang dilakukan Kemendikbudristek yaitu melakukan perubahan kurikulum yang diharapkan mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran (Fitriyah & Wardani, 2022). Perubahan kurikulum diharapkan mampu mencetak generasi yang milenial sehingga mampu memahami ilmu atau materi yang diajarkan secara cepat dan tepat (Indarta, dkk, 2022). Perubahan kurikulum berdampak positif dan negatif untuk kualitas pendidikan. Dampak positif yang muncul yaitu siswa atau anak dapat belajar mengikuti perbedaan zaman dan perkembangan teknologi yang didukung oleh kepala sekolah, guru, anak atau siswa lainnya, serta lembaga pendidikan. Dampak negatif yang muncul yaitu siswa atau anak tidak mampu secara cepat beradaptasi dengan perubahan sistem pembelajaran kurikulum baru dan mengakibatkan kualitas pendidikan yang kurang baik atau buruk (Asnawi, dkk, 2022).

Adapun yang dimaksud dengan Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dilaksanakan dengan cara mengembangkan profil anak atau siswa sehingga memiliki jiwa dan nilai yang sesuai dengan kandungan 5 sila Pancasila serta dapat dasar atau bekal dalam kehidupannya (Safitri, dkk, 2022). Oleh karena itu Kurikulum Merdeka sangat mengutamakan kebutuhan dan minat anak atau siswa sehingga dapat menjadi seorang pembelajar sepanjang hayat (Anwar, 2021). Karena Kurikulum Merdeka dibuat dengan struktur kurikulum

kegiatan pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) (Nahdiyah, dkk, 2022). Cakupan dimensi yang tertuang dalam Kurikulum Merdeka antara lain yaitu bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, beriman, mandiri, berkebinekaan global, bergotong-royong, kreatif, dan bernalar kritis (Lestarinigrum, 2022). Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan Kurikulum Merdeka lebih diarahkan pada kebutuhan anak atau siswa (Indarta, 2022).

Modul pendamping adalah modul yang digunakan oleh guru sebagai pendamping pembelajaran membaca dan menulis. Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) memiliki arti kata dalam bahasa Indonesia adalah pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan menulis dan mengkomposisikan. Dalam hal ini berhubungan erat dengan kecerdasan linguistik karena berkaitan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi dan berdebat. Ada banyak pembelajaran cooperative learning, salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam mengajarkan pembelajaran membaca adalah tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC). pembelajaran membaca pemahaman dengan pendekatan kooperatif tipe CIRC dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan pendekatan kooperatif tipe CIRC dalam pembelajaran membaca pemahaman terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perancangan, pelaksanaan dan evaluasi (Rahmi & Marnola, 2020). Meningkatkan membaca pemahaman siswa adalah salah satu kelebihan dalam model pembelajaran CIRC. Model pembelajaran CIRC memiliki kelebihan untuk meningkatkan pemahaman bacaan siswa terhadap materi yang disampaikan guru, mengurangi dominasi guru untuk ikut serta dalam pembelajaran, peserta didik termotivasi untuk belajar karena siswa belajar berkelompok, dan siswa dapat membantu siswa lain yang memahami dengan tugas yang diberikan guru. (Gading, 2020). Proses pembelajaran akan menjadi lebih hidup karena aktivitas siswa lebih banyak membaca dan memahami materi secara menyeluruh, kemudian peserta didik memiliki ringkasan materi seperti pengertian konsep, rumus, hingga prosedur penyelesaian soal (Nasution, dkk, 2021). Tujuan utama menggunakan metode CIRC dalam pembelajaran adalah membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah. Dengan menggunakan metode tipe CIRC peserta didik dapat latihan membaca atau saling membaca, dituntut untuk menguasai pikiran utama dari suatu wacana dan kemampuan membaca serta menulis lainnya secara bersama-sama.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara guru kelas II yang ada di SD 10 Payaraman di temukan masalah pada siswa yang mempunyai keterlambatan membaca dan menulis yang disebabkan karena siswa kurang tertarik dalam hal membaca dan menulis, dan guru juga kurang perhatian dalam mengajar peserta didik yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis, guru tidak menerapkan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai, guru tidak mempunyai berbagai macam sumber bacaan dan sumber belajar yang bervariasi terlebih lagi dalam menjeleskan materi guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan buku yang digunakan juga kurang menarik sehingga siswa cepat bosan dalam hal membaca dan belajar, tidak adanya buku pendukung lainnya yang dapat mempermudah siswa dalam membaca dan menulis. Sehingga menyebabkan siswa mengalami keterlambatan membaca dan menulis.

Berdasarkan pemaparan diatas, jadi sangat penting untuk menyajikan modul yang bervariasi dan imajinatif untuk memperluas wawasan siswa selama belajar, maka dari sini peneliti mengenalkan modul kepada siswa dengan tambahan desain yang menarik. Oleh karena itu, dengan adanya modul pendamping ini akan memudahkan siswa agar lebih tertarik lagi untuk membaca dan menulis. Peneliti juga menggunakan rancangan berbasis Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) rancangan ini bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca dan menulis untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah.

2. PEMBAHASAN

Jenis Penelitian ini dilaksanakan pada kelas II di SD Negeri 10 Payaraman. Adapun pengembangan modul pendampingan berbasis CIRC ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: (1) Analisis (analysis), (2) Desain (design), (3) Pengembangan (development), (4) Implementasi (implementation), dan (5) Evaluasi (evaluation).

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini berupa modul pendampingan berbasis CIRC untuk siswa yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis di sekolah dasar menciptakan struktur yang valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE berupa analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di kelas II SD Negeri 10 Payaraman. Peneliti hanya melakukan penelitian untuk menghasilkan produk desain, kemudian desain divalidasikan secara internal dan kelas kecil melalui tahap validasi ahli dan uji coba one to one serta small group tanpa uji secara eksternal atau kelas besar. Modul adalah media cetak alternatif yang berisi materi pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran Ngaziziah, Dil. (2022,p.152). Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan memenuhi aspek kemenarikan sehingga

layak, praktis, dan efektif untuk diimplementasikan kepada peserta didik, dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Metode penelitian ini merupakan termasuk penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) yaitu sebuah penelitian yang mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk akan melalui berbagai proses validasi, kepraktisan dan menentukan keefektifan produk untuk bisa diterapkan di sekolah. Produk-produk yang sudah dikembangkan bisa dijual di masyarakat baik dalam bentuk barang dan jasa (Sugiyono, 2021). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Nurfadhillah, dkk, 2021).

Modul adalah bahan pembelajaran yang dirancang secara terstruktur berdasarkan kurikulum tertentu dan disajikan dalam unit pembelajaran terkecil. Tujuannya adalah agar siswa dapat belajar secara mandiri dalam waktu tertentu untuk mencapai penguasaan kompetensi yang diajarkan. Hal ini didukung oleh Marlina (2023).

Pembelajaran dengan model CIRC mengharuskan siswa untuk aktif dalam hal membaca, menulis dan seni berbahasa yang tentu akan menambah pemahaman siswa tersebut (Mulyadin, dkk, 2021). Meningkatkan membaca pemahaman siswa adalah salah satu kelebihan dalam model pembelajaran CIRC. Model pembelajaran CIRC memiliki kelebihan untuk meningkatkan pemahaman bacaan siswa terhadap materi yang disampaikan guru, mengurangi dominasi guru untuk ikut serta dalam pembelajaran, peserta didik termotivasi untuk belajar karena siswa belajar berkelompok, dan siswa dapat membantu siswa lain yang memahami dengan tugas yang diberikan guru. (Gading, 2020).

Analisis dilakukan untuk mengetahui apa yang perlu diperhatikan dalam membuat modul pendampingan berbasis CIRC pada materi keterlambatan membaca dan menulis di kelas II. Analisis yang dilakukan ini meliputi analisis, peserta didik, kurikulum dan bahan ajar.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dapat menghasilkan produk dengan cara bertahap sehingga produk dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Membaca permulaan dilakukan bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk membaca bahasa Indonesia dan diarahkan untuk memperkuat kemampuan berbahasa lisan siswa (Soleha, dkk., 2022). Lebih lanjut (Soleha, dkk., 2022) menjelaskan bahwa masih terdapat siswa yang membacanya mengalami kesulitan ketika menemukan kata "Ter" dan kata "Ng", "St" dan kata "Ny" sehingga ketika membaca menemukan kalimat yang terdapat pada kata tersebut mendadak menjadi tidak lancar, sering tertukar mengucapkan huruf "K" dan "X", "F" dan "V", sulit membedakan huruf kecil diantara "m", "n" dan "w" sehingga sering terjadi pembalikan atau keliru ketika menemukan huruf tersebut saat membaca, meloncat kata atau huruf jika dirasa sulit untuk dibaca dan masih terdapat siswa yang benar-benar belum lancar sehingga masih perlu dampingan ketika membaca. Membaca permulaan mempunyai kedudukan yang sangat penting (Hasni, dkk., 2022). Keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca selanjutnya (Pratiwi, 2020).

Menurut Mumpuno & Afifah (2022) guru sering kali dihadapi pada anak yang mengalami kesulitan membaca khususnya di kelas rendah. Kesulitan-kesulitan tersebut antara lain: kurang mengenali huruf, membaca kata demi kata, pemparafase yang salah, penghilangan, pengulangan pembalikan, penyisipan, penggantian, menggunakan gerak bibir, jari telunjuk dan kepala, kesulitan konsonan. Kesulitan membaca permulaan yang dialami oleh siswa, menggambarkan bahwa kondisi siswa tersebut belum mampu mengidentifikasi kata sehingga siswa memiliki keterlambatan membaca serta pemahaman yang masih kurang, tetapi hal ini juga memungkinkan adanya penyebab dan faktor-faktor lainnya sehingga siswa mengalami kesulitan membaca permulaan (Ihsanda, dkk., 2022; Nurfauliah, dkk., 2023).

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan maka karakteristik kesulitan dalam membaca dan menulis permulaan tidak terjadi pada keseluruhan siswa. Sebab setiap kesulitan belajar yang mempunyai tanda dan karakteristiknya tersendiri. Hal seperti ini secara ringkas membahas beberapa jenis yang membuat kesulitan belajar spesifik beserta tanda dan karakteristiknya. Tanda dan karakteristik permasalahan yang ditemukan bisa digunakan untuk mengidentifikasi siswa berkesulitan belajar maupun dalam berupaya merancang layanan pendidikan, layanan psikologis, dan remediasinya. Sebab-sebab terjadinya kesulitan belajar pada siswa 1) minimal otak, tidak fungsinya minimal otak dilakukan untuk menunjukkan suatu keadaan permasalahan pada syaraf minimal siswa. Ketidak berfungsinya ini terjadi pada keadaan gangguan syaraf minimal terhadap siswa. ini juga bisa termanifestasi dari jenis-jenis kesulitan seperti: fungsi dorongan pengendalian perhatian, memori, bahasa, konseptualisasi, maupun persepsi.

Kenyataan di lapangan banyak dijumpai siswa SD yang duduk di kelas rendah belum mampu membaca dan menulis dengan baik atau bahkan tidak bisa membaca sama sekali. Sedangkan seharusnya siswa tersebut

harus memiliki kemampuan membaca agar dapat memahami pelajaran sehingga terciptalah situasi belajar yang efektif dan efisien.

Pengembangan modul pendampingan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 10 Payaraman pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi keterlambatan membaca dan menulis siswa kelas II.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut Research and Development (R&D). Menurut sugiyono (2021, p. 394) metode R&D dapat ditafsirkan sebagai metode ilmiah untuk meneliti, mendesain, memproduksi, dan menguji kevalidan produk yang telah diproduksi. Sedangkan Dr. Widodo (2021, p. 66) mengartikan bahwa R&D adalah metode penelitian yang secara terencana dan sistematis, untuk menemukan, merumuskan, meningkatkan, mengembangkan, memproduksi dan untuk menguji kevalidan hasil, model metode, prosedur tertentu, dengan tujuan atau arahan agar produknya lebih unggul, inovatif, efektif, efisien, produktif, dan bermanfaat. Dan bermanfaat. Metode R&D juga merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk inovatif yang mengembangkan produk baru atau yang sudah ada, agar lebih menarik, yang tergantung pada tujuan pembelajaran dari gagasan pokok tertentu (Muqdamien, 2021, p. 27).

Teknik pengumpulan data adalah bagian terpenting dalam penelitian. Data yang valid dan lengkap sangat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi, angket dan dokumentasi. Dalam pengumpulan data penelitian. Berikut teknik pengumpulan data tersebut. Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang memiliki ciri-ciri yang khusus bila dibandingkan dengan teknik lain, seperti angket. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti menyangkut dengan manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2019). Angket menurut Sugiyono (2019), angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk di tanggapi oleh responden. Angket ini di tujukan untuk subjek uji coba, dipilihnya angket sebagai instrument pengumpulan data dikarenakan angket lebih efektif dan efisien dalam mengumpulkan data dari responden. Tujuan penggunaan angket untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa mengenai kevalidan produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media tersebut, sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut. Dokumentasi adalah alat yang mendukung data penelitian, biasanya dalam bentuk dokumen tertulis atau digital (Widodo & Hanifah, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan dokumen-dokumen mengenai berbagai kegiatan dan momentum atau program-program sekolah yang berkaitan dengan fokus penelitian. Seperti foto kegiatan proses pembelajaran berlangsung atau kegiatan yang dijadikan sumber data.

Model pengembangan yang efektif melibatkan kesesuaian antara produk yang akan diproduksi dengan pendekatan yang di rancang. Model pengembangan yang akan dirancang peneliti yaitu dengan mengikuti versi Robert Maribe Branch (Fitriani, & Arwin, 2021, p. 1243) yaitu mengembangkan desain pembelajaran dengan model ADDIE.

Tabel 1.
Tahapan ADDIE

Tahapan AADIE	Kegiatan Yang Di Lakukan Tiap Tahap
1. Analisis (<i>Analisis</i>)	Pada tahapan analisis, kegiatan utama dalam kegiatan ini adalah menganalisis perlunya pengembangan modul dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut: Analisis modul Analisis modul untuk SD kelas II pada materi keterlambatan membaca dan menulis yang berfokus pada keterlambatan membaca dan menulis dengan memberikan kompetensi dasar sesuai dengan modul yang ada pada kelas II.

2. Perencanaan (<i>Design</i>)	Pada tahap perencanaan (<i>design</i>), dilakukan dengan cara mencari dan juga mengumpulkan sumber sebagai data pendukung yang berupa hasil pengamatan lapangan, studi literatur, bahan ajar, yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Data yang telah diperoleh kemudian dikumpulkan dan disusun sesuai rancangan yang telah di rancang.
3. Pengembangan (<i>Develoment</i>)	<i>Develoment</i> merupakan tahap peneliti membuat serta menguji produk yang telah diproduksi. <i>Develoment</i> menurut Cahyadi (2019), merupakan kegiatan dimana peneliti membuat serta menguji produk yang akan di produksi. Hasil pengembangan modul yang telah dibuat disesuaikan dengan karakteristik modul pendampingan berbasis CIRC.
4. Implementasi (<i>implementasi</i>).	Pada tahap ini peneliti menggunakan produk yang telah diuji dengan menerapkan ADDIE level 3. Menurut Cahyadi (2019) tahap implemtation merupakan susatu kegiatan yang mengimplementasi rancangan produk yang telah di kembangkan. Dalam tahap ini hal yang dilakukan peneliti yaitu menguji coba prototype II dengan memberikan angket kepada guru dan peserta didik untuk menentukan praktis tidaknya modul pendampingan berbasis CIRC.
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	<i>Evaluation</i> merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. <i>Evaluation</i> menurut Cahyadi (2019) merupakan proses penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mengetahui kelayakan dari modul pendampingan berbasis CIRC yang dikembangkan. Valid dan praktis tidaknya modul ajar berbasis CIRC, serta kelebihan dan kekurangan modul pendampingan berbasis CIRC yang dikembangkan.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas II di SD Negeri 10 Payaraman. Adapun pengembangan modul pendampingan berbasis CIRC ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: (1) Analisis (*analysis*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) Evaluasi (*evaluation*). Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini berupa modul pendampingan berbasis CIRC untuk siswa yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis di sekolag dasar menciptakan struktur yang valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE berupa *analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di kelas II SD Negeri 10 Payaraman. Peneliti hanya melakukan penelitian untuk menghasilkan produk desain, kemudian desain divalidasikan secara internal dan kelas kecil melalui tahap validasi ahli dan uji coba one to one serta small group tanpa uji secara eksternal atau kelas besar. Modul adalah media cetak alternatif yang berisi materi pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran Ngaziziah, Dil. (2022,p.152).

4.1 Perancangan Kompetensi Modul Pendampingan berbasis CIRC

Dalam modul ini peneliti mengambil materi Membaca dan Menulis dengan rincian pada Tabel 2.

Tabel 2.
Pemetaan Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Mata pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas	:	II (dua)
Materi	:	Kesulitan membaca dan menulis
Tujuan Pembelajaran		

1. Dengan mengamati modul pendampingan berbasis circ peserta didik mampu mengetahui kesulitan dalam membaca dan menulis.
2. Dengan mengamati modul pendampingan berbasis circ peserta didik mampu memahami dengan mudah cara membaca dan menulis

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1. Mengenali dan memahami membaca dan menulis pada siswa	1. Mengenali kesulitan membaca dan menulis
2. Mengidentifikasi jenis-jenis kesulitan membaca dan menulis	2. Mengidentifikasi jenis-jenis kesulitan membaca dan menulis
3. Mengembangkan strategi untuk mengatasi kesulitan membaca dan menulis	3. Mengembangkan strategi untuk mengatasi kesulitan membaca dan menulis

Sumber: modifikasi (Hobri, dkk., 2020).

Kurikulum merdeka telah menyajikan modul yang memuat materi yang akan diajarkan. Pada penelitian ini pemilihan kompetensi modul pendampingan berbasis CIRC.

4.2 Data Hasil Observasi

Sebagai teknik pengumpulan data yang memiliki ciri-ciri yang khusus bila dibandingkan dengan teknik lain, seperti angket. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti menyangkut dengan manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2019).

Tabel 3.
Kisi-kisi Instrumen Observasi

No	Aspek yang diobservasi	Indikator	Item Pengamatan
1	Kemampuan Dasar Membaca	Pengenalan huruf	1. Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. 2. Kemampuan membedakan bentuk huruf yang mirip (b/d, p/q). 3. Kemampuan mengidentifikasi bunyi huruf.
		Membaca permulaan	1. Kemampuan membaca suku kata. 2. Kemampuan membaca kata sederhana. 3. Kecepatan membaca kata
		Kelancaran membaca	1. Kelancaran membaca kalimat sederhana. 2. Frekuensi kesalahan saat membaca. 3. Kemampuan membaca tanpa mengeja.
		Pemahaman bacaan	1. Kemampuan menjawab pertanyaan tentang isi bacaan. 2. Kemampuan menceritakan kembali isi bacaan. 3. Kemampuan mengidentifikasi gagasan utama.
2	Kemampuan dasar menulis	Motorik halus	1. Cara memegang alat tulis. 2. Posisi tangan saat menulis. 3. Kekuatan dan tekanan saat menulis.
		Penulisan huruf	1. Ketepatan bentuk huruf. 2. Konsistensi ukuran huruf. 3. Jarak antar huruf dalam kata.
		Menulis kata	1. Kemampuan menyalin kata dari contoh. 2. Kemampuan menulis kata yang didiktekan. 3. Ketepatan ejaan saat menulis kata.
		Menulis kalimat	1. Penggunaan spasi antar kata. 2. Penggunaan tanda baca sederhana. 3. Kerapian tulisan dalam satu baris.
3	Perilaku belajar	Perhatian	1. Fokus saat mengikuti pembelajaran membaca.

			2. Ketahanan konsentrasi selama kegiatan menulis.
			3. Respon terhadap instruksi guru.
		Motivasi	1. Antusiasme terhadap kegiatan literasi.
			2. Ketekunan menyelesaikan tugas membaca dan menulis.
			3. Reaksi terhadap kesulitan yang dihadapi.
4	Faktor pendukung pembelajaran	Metode pembelajaran	1. Kesesuaian metode dengan kebutuhan siswa.
			2. Variasi metode yang digunakan guru.
			3. Pemberian umpan balik oleh guru.
		Media pembelajaran	1. Ketersediaan media pendukung literasi.
			2. Kesesuaian media dengan kemampuan siswa.
			3. Efektivitas penggunaan media.
		Lingkungan belajar	1. Suasana kelas saat pembelajaran literasi.
			2. Dukungan teman sebaya.
			3. Pengelolaan waktu pembelajaran.
5	Faktor eksternal	Dukungan keluarga	1. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan literasi anak.
			2. Ketersediaan bahan bacaan di rumah.
			3. Waktu pendampingan belajar di rumah
		Riwayat perkembangan	1. Riwayat perkembangan bahasa anak.
			2. Riwayat masalah kesehatan yang mungkin mempengaruhi.
			3. Riwayat intervensi yang pernah dilakukan.

4.2.1. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Tabel 4.
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator	Bunyi instrumen
Kelayakan Penyajian	Sistematika dalam penyajian materi	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki sistematika penyajian materi yang menarik
	Mendukung penyajian materi	Penyajian materi dengan modul pendampingan berbasis CIRC ini dapat mudah dipahami
	Penyajian materi dalam media	Penyajian materi modul pendampingan berbasis CIRC dapat menumbuhkan peserta didik dalam memecahkan masalah dan menemukan ide
	Kesesuaian penyajian materi	Materi dalam modul pendampingan berbasis CIRC ini sudah jelas dan sesuai
	Kelengkapan penyajian materi	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki kelengkapan dalam penyajian materi
Kelayakan Isi	Ketepatan materi terhadap kurikulum	Isi materi yang terdapat pada modul pendampingan berbasis CIRC ini sesuai dengan kurikulum merdeka
	Ketepatan materi terhadap kompetensi dasar	Isi materi yang terdapat pada modul pendampingan berbasis CIRC ini sesuai dengan kompetensi dasar

Ketepatan materi terhadap indikator dan tujuan	Isi materi yang terdapat pada modul pendampingan berbasis CIRC ini sesuai dengan indikator dan tujuan
Ketepatan materi erhadap kemampuan peserta didik	Isi materi yang terdapat pada modul pendampingan berbasis CIRC ini sesuai dengan kemampuan peserta didik
Ketepatan materi terhadap pengaitan dengan lingkungan sekitar	Isi materi yang terdapat pada modul pendampingan berbasis CIRC ini berkaitan dengan lingkungan sekitar

4.2.2. Instrumen Penilaian Ahli Media

Tabel 5
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator	Bunyi instrumen
Kelayakan kegrafikan	Tampilan modul pendampingan berbasis CIRC	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki tampilan yang sesuai dan menarik
	Ketepatan pemilihan warna	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki warna yang sesuai dan menarik
	Ketepatan pemilihan jenis huruf	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki jenis huruf yang menarik
	Kualitas tampilan tulisan	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki tampilan tulisan yang jelas dan menarik
	Kerapian tampilan ukuran tulisan	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki tampilan tulisan yang jelas dan tepat
	Kerapian tampilan gambar	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki tampilan gambar yang rapi
	Desain sampul modul pendampingan berbasis CIRC	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki desain sampul yang menarik
	Desain isi modul pendampingan berbasis CIRC	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki desain isi yang sesuai dan jelas
	Ketepatan tata letak	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki tata letak yang tepat

Sumber: modifikasi (Akbar, 2020).

4.2.3. Instrumen Respon Guru

Tabel 6.
Kisi-kisi Instrumen Respon Guru

Aspek yang dinilai	Indikator	Bunyi instrumen
Kelayakan Penyajian	Sistematika dalam penyajian materi	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki sistematika penyajian materi yang menarik
	Mendukung penyajian materi	Penyajian materi dengan modul pendampingan berbasis CIRC ini dapat mudah dipahami
	Kelengkapan penyajian materi	Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki kelengkapan dalam penyajian materi

Kelayakan Isi	Ketepatan materi terhadap kurikulum		Isi materi yang terdapat pada modul pendampingan berbasis CIRC ini sesuai dengan kurikulum merdeka
	Ketepatan materi terhadap kompetensi dasar		Isi materi yang terdapat pada modul pendampingan berbasis CIRC ini sesuai dengan kompetensi dasar
	Ketepatan materi terhadap indikator dan tujuan		Isi materi yang terdapat pada modul pendampingan berbasis CIRC ini sesuai dengan indikator dan tujuan
Kelayakan kegrafikan	Tampilan modul pendampingan berbasis CIRC		Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki tampilan yang sesuai dan menarik
	Desain isi modul pendampingan berbasis CIRC		Modul pendampingan berbasis CIRC ini memiliki desain isi yang sesuai dan jelas
Kelayakan Bahasa	Ketepatan penggunaan Bahasa	dalam kaidah	Modul pendampingan berbasis CIRC ini menggunakan kaidah bahasa yang tepat dan sesuai
	Ketepatan kalimat	struktur	Modul pendampingan berbasis CIRC ini menggunakan struktur kalimat yang tepat dan sesuai
	Kesesuaian penggunaan dengan karakteristik didik II	bahasa tingkat peserta	Modul pendampingan berbasis CIRC ini menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat karakteristik peserta didik kelas II

Sumber: modifikasi (Akbar, 2020)

4.2.4. Instrumen Respon Peserta Didik

Tabel 7.
Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik

Aspek yang dinilai	Indikator	Bunyi instrumen
Aspek Tampilan	Teks atau tulisan pada media mudah dibaca	Apakah menurut kamu tulisan yang ada di modul pendampingan berbasis CIRC ini mudah dibaca?
	Mendukung penyajian materi	Apakah menurut kamu sampul pada modul pendampingan berbasis CIRC ini sangat menarik?
	Tampilan media	Apakah menurut kamu tampilan modul pendampingan berbasis CIRC ini sangat menarik?
Aspek Penyajian	Ketertarikan untuk mempelajari materi keterlambatan membaca dan menulis menggunakan modul ajar	Apakah kamu tertarik untuk mempelajari materi keterlambatan membaca dan menulis menggunakan modul pendampingan berbasis CIRC ini?
	Materi yang disampaikan melalui modul lebih mudah dipahami	Apakah menurut kamu materi yang disampaikan melalui modul pendampingan berbasis CIRC ini lebih mudah dipahami?
	Penyajian media sangat menarik	Apakah menurut kamu penyajian modul pendampingan berbasis CIRC ini sangat menarik?
Aspek Manfaat	Modul berbeda dengan bahan ajar biasanya	Apakah menurut kamu modul pendampingan berbasis CIRC ini berbedah dengan bahan ajar biasanya?
	Kegiatan belajar dalam modul menyenangkan dan tidak membosankan	Apakah menurut kamu kegiatan belajar menggunakan modul pendampingan berbasis CIRC ini menyenangkan dan tidak membosankan?
	Media bermanfaat bagi peserta didik	Apakah menurut kamu modul pendampingan berbasis CIRC ini sangat bermanfaat?

Sumber: modifikasi (Akbar, 2020)

4.3 Analisis Kevalidan

Analisis data kuantitatif (angket validasi) dalam pengembangan ini menggunakan rumus berdasarkan pendapat Aji, Hudha, dan Rismawati (2021, p. 42), yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kevalidan

$\sum x$ = total skor yang diperoleh

$\sum xi$ = skor maksimal

Penelitian dari hasil validasi menggunakan konferensi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan kategori yang telah ditetapkan. Pedoman penilaian skor menurut Arikunto adalah, sebagai berikut:

Tabel 8

Skala Persentase Uji Kevalidan	
Persentase	Kualifikasi
81% - 100 %	Sangat valid
61% - 81%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

Sumber: modifikasi (Ningtiyas, Setyosari & Praherdiono, 2019)

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari persentase > 40 % - 100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi dan ahli desain. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi, sampai mencapai kriteria valid.

4.4 Analisis Kepraktisan

Data kepraktisan diukur dengan menggunakan skala likert. Skor dikonfersikan dengan menggunakan persamaan berdasarkan pendapat Aji, Huda, & Rismawati (2019) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kevalidan

$\sum x$ = total skor yang diperoleh

$\sum xi$ = skor maksimal

Adapun kriteria interprestasi nilai dari respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran modul pendampingan berbasisi CIRC materi kesulitan membaca dan menulis sebagai berikut:

Tabel 9.

Interprestasi nilai kepraktisan	
Persentase pencapaian	Kualifikasi
81% - 100 %	Sangat praktis
61% - 81%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis

0% - 20%	Tidak praktis
----------	---------------

Sumber: modifikasi (Ferdiansya, Haling, Nurhikmah, 2021)

Tabel 10.
Hasil Angket Respon Peserta Didik

Respo Peserta Didik	Jumlah Skor	P	Kriteria
Small Group dan Efektif	445	92,83%	Sangat Praktis

Hasil dari angket respon peserta didik dengan jumlah skor 445 memperoleh persentase 92,83% dengan kriteria **“Sangat Praktis”**. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan, yaitu modul pendampingan berbasis CIRC untuk siswa yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis di sekolah dasar. Mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk dilakukan uji kevalidan oleh validator. Untuk mengetahui kepraktisan angket diberikan kepada 5 peserta didik pada tahap *one to one*. 4 peserta didik tahap *small group* dan 12 peserta didik pada tahap *implementasi*.

1. Prototype 1

Prototype 1 merupakan desain awal media berupa modul pendampingan berbasis CIRC yang berisi materi kesulitan siswa dalam membaca dan menulis. Pada *prototype 1* dirancang dengan membuat cover, kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, isi materi dan referensi.

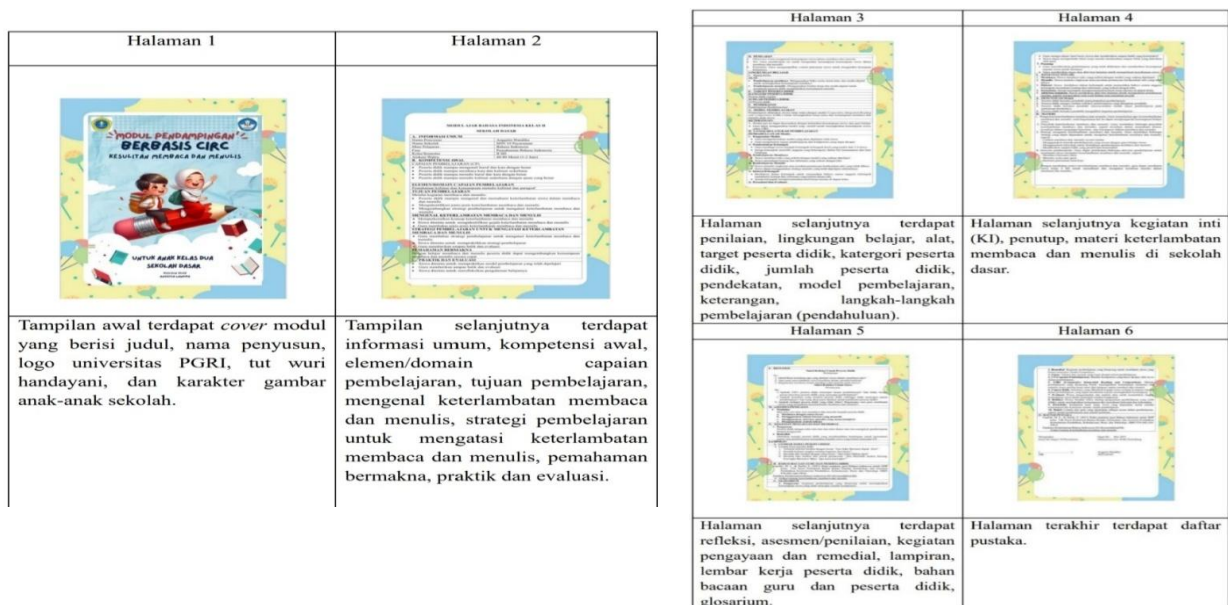
2. Validasi *prototype*

Setelah *prototype 1* disusun, maka dilakukan validasi, hasil dari validasi ini akan diimplemtasikan kepada guru dan peserta didik. Adapun validator atau pakar untuk memvalidasi yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Uji ahli akan dilakukan di mana masing-masing memiliki tujuan yang berbeda, diantaranya:

- a. Ahli materi, menilai produk dari sisi materi yang digunakan.
- b. Ahli media, menilai desain produk yang dikembangkan.
- c. Ahli bahasa, memberikan penilaian Bahasa dalam pengembangan modul pendampingan berbasis CIRC.

3. Prototype II

Prototype II dihasilkan setelah dilakukan revisi peneliti sesuai dengan kritik dan saran dari ahli atau pakar yang telah diberikan lembar validasi sebelumnya, dan produk siap diuji coba.



Gambar 1.
Prototipe Modul Pendampingan berbasis CIRC

Hasil Analisis Data Validasi . Hasil dari lembar angket validasi yang telah dinilai oleh validator sesuai dengan penilaian ahli media, ahli materi dan ahli terhadap media modul yang dikembangkan peneliti.

Tabel 11.
Skor Validasi Ahli Aspek Materi

Penilaian	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Nilai
Aspek Materi	43	42	45	130
Aspek Desain	35	33	36	104

Pensekoran memiliki 5 jawaban yang berjumlah 10 pertanyaan, hasil dari jawaban ahli materi tersebut sebagai berikut:

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

$$P = \frac{130}{135} \times 100\%$$

$$P = 98,48\%$$

Dari hasil persentasi penilaian dari ahli materi adalah 98,48% ditemukan dengan tingkay kevalidan “Sangat Valid”. Dapat disimpulkan bahwa modul pendampingan berbasis CIRC untuk siswa yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis di sekolah dasar layak untuk digunakan.

Pensekoran memiliki 5 jawaban yang berjumlah 7 pertanyaan, hasil dari jawaban ahli desain tersebut sebagai berikut:

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

$$P = \frac{92}{135} \times 100\%$$

$$P = 77,03\%$$

Dari hasil persentasi penilaian dari ahli desain adalah 77,03% ditemukan dengan tingkat kevalidan “Valid”. Hasil dari ketiga validator mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77,03% dapat ditemukan dengan kategori “Valid” dan “Sangat Valid”. Dapat disimpulkan bahwa modul pendampingan berbasis CIRC untuk siswa yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis di sekolah dasar layak untuk digunakan. Di bawah ini merupakan hasil angket peserta didik pada uji coba One to One:

Tabel 12.
Hasil Angket Respon One to One

No	Nama	Skor Peserta Didik								Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ANZ	5	4	5	5	5	5	4	5	38	84,4 %
2	EAH	5	5	4	5	4	5	4	5	37	82,2 %
3	MF	4	5	5	5	5	5	5	5	39	86,6 %
4	MAW	5	5	4	5	4	5	5	5	38	84,4 %
5	FE	5	5	4	5	4	4	5	5	37	82,2%
Persentase Keseluruhan										84%	

Berdasarkan hasil penilaian angket respon peserta didik dikelas II SD Negeri 10 Payaraman memperoleh persentase 84% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan bahwa dari 5 peserta didik menyatakan bahwa modul pendampingan berbasis CIRC layak digunakan. Berikut Merupakan penjelasan hasil angket respon pada peserta didik kelas II:

Tabel 13.
Hasil Angket Respon Small Group

No	Nama Peserta Didik	Skor Peserta Didik								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AAS	5	5	5	5	5	5	5	5	40	88,8%

2	AAP	5	5	4	5	5	5	5	5	38	84,4%
3	MIP	4	5	5	5	5	5	5	5	39	86,6%
4	KAA	4	5	4	4	4	5	5	5	37	82,2%
5	K	5	5	4	4	5	5	5	5	38	84,4%
6	BP	5	5	5	4	5	5	4	5	39	86,6%
7	KDS	5	4	5	5	5	5	5	5	39	86,6%
8	AF	5	5	4	5	5	5	5	5	39	86,6%
9	PPG	5	4	5	4	5	4	4	5	37	82,2%
10	SR	5	5	4	4	5	5	5	5	38	84,4%
Persentase Keseluruhan										88,8%	

Dari hasil angket respon peserta didik di kelas II SD Negeri 10 Payaraman memperoleh skor rata-rata 38,4% dengan persentase nilai 88,8% dengan kriteria “Sangat Praktis” dapat disimpulkan bahwa modul layak digunakan pada proses pembelajaran.

Tabel 14.
Hasil Penilaian Respon Angket Efektif Kelas II

No	Nama	Skor Peserta Didik								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ARA	5	5	4	5	5	4	5	5	38	84,4%
2	DK	5	5	4	5	4	4	4	5	36	80%
3	AFS	5	4	5	5	4	5	5	5	38	84,4%
4	MW	4	5	5	4	4	5	4	5	36	80%
5	MR	4	5	5	5	4	4	5	4	36	80%
6	SAH	4	5	4	5	4	5	5	5	37	82,2%
7	MS	5	5	4	4	5	5	4	5	38	84,4%
8	RY	5	5	4	5	3	4	5	3	36	80%
9	VAB	5	4	5	5	4	5	5	5	38	84,4%
10	ZPA	4	5	5	4	4	5	5	5	37	82,2%
Persentase Keseluruhan										84,4%	

Dari hasil angket respon peserta didik di kelas II SD Negeri 10 Payaraman memperoleh skor rata-rata 36,6% dengan persentase nilai 84,4% dengan kriteria “Sangat Efektif” dapat disimpulkan bahwa modul layak digunakan pada proses pembelajaran.

Tabel 15.
Hasil Penilaian Respon Angket Efektif Kelas II

No	Nama Peserta Didik	Skor Peserta Didik								Jumlah	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ARA	5	5	4	5	5	4	5	5	38	84,4%
2	DK	5	5	4	5	4	4	4	5	36	80%
3	AFS	5	4	5	5	4	5	5	5	38	84,4%
4	MW	4	5	5	4	4	5	4	5	36	80%
5	MR	4	5	5	5	4	4	5	4	36	80%
6	SAH	4	5	4	5	4	5	5	5	37	82,2%
7	MS	5	5	4	4	5	5	4	5	38	84,4%
8	RY	5	5	4	5	3	4	5	3	36	80%
9	VAB	5	4	5	5	4	5	5	5	38	84,4%
10	ZPA	4	5	5	4	4	5	5	5	37	82,2%
Persentase Keseluruhan										84,4%	

Dari hasil angket respon peserta didik di kelas II SD Negeri 10 Payaraman memperoleh skor rata-rata 36,6% dengan persentase nilai 84,4% dengan kriteria “Sangat Efektif” dapat disimpulkan bahwa modul layak digunakan pada proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil dari penelitian yang dilakukan di SDN 10 Payarman, maka dapat disimpulkan bahwa. Hasil dari pengembangan modul pendampingan berbasis CIRC untuk siswa yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis di sekolah dasar sudah dinyatakan “Sangat Valid” dan “Valid”. Hasil Analisis penelitian validasi materi mendapatkan rata-rata 98,48% dan ahli media adalah 77,03%. Hasil uji kevalidan analisis materi dan design dapat dikategorikan dari angket skor validasi ahli adalah “Sangat Valid” dan “Valid”. Angket One To One mendapatkan rata-rata sebesar 85%, angket tersebut dapat dilihat dari respon angket peserta didik dengan skala kecil percobaan 5 peserta didik dengan kriteria dengan kriteria “Sangat Praktis”. Angket small group uji skala dengan percobaan dari 10 peserta didik dengan rata-rata 88,8% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Penilaian pada posttest angket efektif mendapatkan uji skala dengan percobaan 10 peserta didik dengan rata-rata sebesar 84,4%, dengan kriteria “ Sangat Efektif”. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan memenuhi aspek kemenarikan sehingga layak, praktis, dan efektif untuk diimplementasikan kepada peserta didik, dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dalam satu sekolah sehingga cakupan temuan bersifat terbatas dan belum dapat digeneralisasikan ke konteks sekolah lain. Kedua, data diperoleh melalui observasi, angket, dokumentasi, Ketiga, waktu penelitian relatif singkat sehingga tidak dapat menangkap dinamika perubahan kemampuan membaca siswa dalam jangka panjang. Selain itu, ketersediaan dokumen pendukung dari sekolah juga terbatas sehingga beberapa informasi harus dikonfirmasi melalui wawancara.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, beberapa rekomendasi dapat diberikan untuk penelitian berikutnya. Pertama, penelitian sebaiknya dilakukan pada cakupan yang lebih luas, melibatkan beberapa sekolah agar hasil evaluasi lebih komprehensif. Kedua, peneliti selanjutnya dapat menggunakan instrumen pengukuran kemampuan membaca yang lebih objektif, seperti tes membaca standar, untuk meminimalisasi bias subjektif. Ketiga, penelitian longitudinal atau jangka panjang dapat memberikan gambaran lebih akurat mengenai perkembangan kemampuan membaca setelah penerapan program literasi. Terakhir, perlu adanya kerja sama lebih intens dengan sekolah untuk menyediakan dokumen pendukung yang memadai agar proses evaluasi program dapat dilakukan secara lebih mendalam.

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yang mungkin nantinya dapat berguna dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II khususnya di SD Negeri 10 Payarman.

1. Bagi sekolah

Modul pendampingan berbasis CIRC dapat memberikan sebuah pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Bagi Guru

Modul pendampingan berbasis CIRC untuk siswa yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis di sekolah dasar sebagai bahan masukkan dalam melaksanakan proses pembelajaran serta menambah wawasan untuk mengembangkan.

3. Bagi Peserta Didik

Modul pendampingan berbasis CIRC untuk siswa yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis di sekolah dasar bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar membaca dan menulis pada siswa yang lebih baik dan menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terhadap pembelajaran, khususnya materi membaca dan menulis. Diharapkan agar materi yang disampaikan dapat mudah dipahami.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Pada saat melakukan penelitian dan pengembangan modul pendampingan berbasis CIRC untuk siswa yang memiliki keterlambatan membaca dan menulis di sekolah dasar merasa masih ada kekurangan dan kelemahan terhadap modul pembelajaran yang dibuat. Harapan peneliti bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan modul pendampingan berbasis CIRC supaya dapat lebih kreatif dan inovatif lagi sehingga modul pendampingan CIRC yang akan dikembangkan lebih menarik lagi untuk peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 210– 219. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>
- Asnawi, Abd. R., Setyowati, K., Alnisyar, A. A. R. N., Azhari, M. H. R., Mustiningsih, M., & Timan, A. (2022). Analisis Pembaharuan Kurikulum Darurat pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan

- Kewarganegaraan. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 786–794.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1824>.
- Azkiya, N., & Ridhuan, S. (2023). Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas Iii Sdn Duri Kepa 03 Jakarta Barat. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(1). Retrieved from <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>
- Daulay, I. S., Saputra, R. H., & Juita, I. (2023). Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Anak Kelas III di SD Negeri 0117 Sibuhuan. *Simpati: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 1(4), 68-79
- Gading, I. K., & Bayu, G. W. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading Composition (CIRC) Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 233.
- Halim (2017). Literasi Dengan Empat Keterampilan Berbahasa. Artikel (Diakses pada tanggal 9 maret 2021). <https://www.igi.or.id/literasi-dengan-empat-keterampilan-berbahasa.htm>.
- Kurniasih Imas, Sani Berlin. 2015. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. Kata Pena.
- Marlina, E. (2023). Pembinaan Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar pada Guru Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal of Community Dedication*, 3(1), 88–97.
- Nahdiyah, U., Arifin, I., & Juharyanto. (2022). Pendidikan Profil Pelajar Pancasila Ditinjau dari Konsep Kurikulum Merdeka. Seminar Nasional Manajemen Strategik Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dan Pendidikan Dasar (DIKDAS)-2022. <http://conference.um.ac.id/index.php/ap/article/view/3324>
- Nasution, T. N., Netriwati, N., & Dewi, N. R., 2021. Pengaruh Model Pembelajaran CIRC dengan Strategi MURDER Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik di SMA Negeri 1 Sungkai Utara. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1992–2000. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.679>
- Nugroho, A., & Rahmawati, L. (2020). Efektivitas pendampingan intensif dengan metode CIRC terhadap kemampuan menulis siswa berkesulitan belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 214-226.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274>
- Sugiyono. (2020). Metode Peelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sutarno, S., & Mulyati, Y. (2019). Pengembangan modul literasi berbasis CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) untuk anak berkesulitan belajar spesifik di sekolah dasar inklusif. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(1), 35-47

Studi Komparatif Tenaga Pengajar dan Murid dalam Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah dan Kampus

Alfika Wulan Dewinta^{1*}, Marvin Farrel², Clarissa Evellyn³, Angel Olivia Debora Naila Siagian⁴,
Ikhwan El Akmal Pakpahan⁵

^{1,2,3,4}Universitas Satya Terra Bhinneka, Medan, Indonesia

¹alfikawulandewinta@gmail.com

²marvinfarrel012@gmail.com

³clarissaevellyn56@gmail.com

⁴etherealoliviaaa@gmail.com

⁵inelakmal@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perbedaan dan persamaan pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada jenjang sekolah menengah atas dan perguruan tinggi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara mendalam terhadap 25 responden yang terdiri atas tenaga pengajar (guru dan dosen) serta murid (siswa dan mahasiswa). Data yang diperoleh dianalisis untuk melihat pola pengajaran serta respon murid terhadap proses pembelajaran di masing-masing jenjang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di sekolah cenderung menerapkan pembelajaran yang terstruktur dan bertahap, sedangkan dosen di perguruan tinggi menggunakan pendekatan yang lebih fleksibel dengan mendorong kemandirian dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Selain perbedaan tersebut, ditemukan kesamaan yang kuat dalam penggunaan media pembelajaran visual, seperti PPT dan video, yang digunakan oleh seluruh pengajar sebagai sarana untuk membantu pemahaman materi. Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan KBM disesuaikan dengan karakteristik murid pada setiap jenjang dan dapat dijadikan bahan evaluasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Guru, Dosen, Kegiatan Belajar Mengajar, Sekolah, Perguruan Tinggi



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

Penulis Korespondensi:

Alfika Wulan Dewinta,

Universitas Satya Terra Bhinneka,

Jl. Sunggal Gg. Bakul, Sunggal, Kec. Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20128

alfikawulandewinta@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Studi Komparatif adalah studi yang membandingkan antara dua atau lebih suatu variabel, kelompok, ataupun hal untuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan dan hubungan antara dua atau lebih hal tersebut, dengan tujuan untuk menemukan penelitian yang lebih mendalam dan tidak dapat ditemukan dari studi tunggal. Beberapa kelebihan dari studi komparatif adalah untuk mengetahui persamaan ataupun perbedaan antara dua hal, dapat membandingkan dua variabel maupun lebih dan juga menggunakan metode mengumpulkan data dan menganalisisnya untuk dapat menarik satu kesimpulan.

Tenaga pengajar meliputi guru di sekolah dan dosen di perguruan tinggi, memegang peran strategis dalam keberhasilan pembelajaran. Guru berfungsi sebagai pengarah dan pembimbing bagi siswa yang masih membutuhkan struktur pembelajaran jelas, sementara dosen bertindak sebagai fasilitator yang mendorong mahasiswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri (Hasanbasri et al., 2023). Murid, baik siswa maupun mahasiswa, merupakan subjek utama dalam KBM. Siswa lebih efektif belajar dengan pendekatan yang terstruktur dan bertahap, sedangkan mahasiswa mampu menyesuaikan diri dengan metode pengajaran yang lebih fleksibel (Sabilah Rahmi et al., 2023). Murid dalam konteks dunia pendidikan adalah sebutan yang diberikan untuk seorang anak maupun remaja yang sedang belajar dan berguru di bawah bimbingan tenaga pengajar baik di sekolah maupun di perguruan tinggi maupun di lembaga pendidikan lainnya. Secara umum murid adalah seseorang yang mengikuti pembelajaran dari seorang tenaga pengajar, intinya murid adalah seorang yang sedang dalam proses pembelajaran dan membutuhkan bimbingan untuk mengembangkan potensinya

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan inti dari proses pendidikan di semua jenjang, baik di sekolah maupun di perguruan tinggi. KBM tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi oleh tenaga pengajar, namun juga mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan respons dari murid terhadap proses pembelajaran (Pasaribu et al., 2025). Keberhasilan KBM sangat ditentukan oleh kesesuaian metode pengajaran dengan karakteristik peserta didik pada masing-masing jenjang pendidikan (Ariandini & Hidayati, 2023).

Perbedaan jenjang pendidikan membawa implikasi langsung terhadap pelaksanaan KBM. Siswa sekolah masih memerlukan arahan dan bimbingan intensif, sedangkan mahasiswa dituntut untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Maharani et al., 2025). Hal ini menyebabkan pendekatan yang diterapkan oleh guru dan dosen tidak dapat disamakan begitu saja (Hayya, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan studi komparatif, yaitu suatu metode yang bertujuan membandingkan dua konteks atau kelompok untuk menemukan persamaan dan perbedaannya (Nurhayati et al., 2025). Dalam penelitian ini, konteks yang dibandingkan adalah pelaksanaan KBM oleh guru dan dosen serta respons yang diberikan oleh siswa dan mahasiswa.

Di tingkat sekolah, KBM umumnya berlangsung secara sistematis dan terarah. Pendekatan behavioristik masih banyak diterapkan, karena menekankan hubungan antara stimulus dan respons, serta penggunaan penguatan untuk membentuk perilaku belajar siswa (Hidayat et al., 2025). Media pembelajaran visual, seperti PPT dan video, terbukti meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Khasanah et al., 2025). Sebaliknya, pembelajaran di perguruan tinggi lebih menekankan kemandirian mahasiswa melalui pendekatan konstruktivisme dan andragogi, di mana dosen berperan sebagai fasilitator aktif dalam proses pembelajaran (Saputra & Muqowim, 2024). Integrasi teknologi digital dan e-learning juga mendukung fleksibilitas belajar mahasiswa serta penerapan strategi pembelajaran adaptif (Dwi Widayanti et al., 2024).

Pola interaksi dalam kelas juga menunjukkan perbedaan signifikan antara sekolah dan perguruan tinggi. Siswa sekolah lebih banyak mengikuti arahan guru, sedangkan mahasiswa lebih aktif dalam diskusi dan pertukaran pendapat (Dedi Harianto et al., 2024). Hal ini menuntut tenaga pengajar untuk menerapkan strategi kreatif yang mendorong partisipasi murid agar KBM dapat berlangsung efektif (Adinda Carissa Maharani et al., 2024).

Berdasarkan peninjauan literatur, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada satu jenjang pendidikan secara terpisah. Kajian yang membandingkan gaya pengajaran guru dan dosen serta respons siswa dan mahasiswa dalam satu studi komparatif masih terbatas (Retnani et al., 2024; Setiawati & Shofwan, 2023). Celah penelitian ini menunjukkan perlunya studi yang mengintegrasikan kedua jenjang pendidikan untuk memahami kesinambungan praktek KBM dan implikasinya terhadap kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komparatif perbedaan dan persamaan pelaksanaan KBM oleh guru dan dosen, serta bagaimana murid merespons metode pengajaran tersebut. Batasan penelitian ini mencakup: (1) subjek penelitian hanya siswa, mahasiswa, guru, dan dosen di Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda; (2) fokus pada KBM tatap muka dan daring terbatas; dan (3) pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam selama dua minggu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran praktis bagi tenaga pengajar dalam menyesuaikan metode pengajaran dengan karakteristik murid pada masing-masing jenjang pendidikan.

2. PEMBAHASAN

Dalam bagian ini, akan dijelaskan beberapa konsep dasar yang mendasari perbandingan antara pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi. Teori-teori ini membantu kita memahami mengapa cara mengajar guru dan dosen berbeda.

2.1 Teori Belajar Behavioristik dan Konstruktivisme

Secara umum, pembelajaran di sekolah sering dikaitkan dengan teori behavioristik. Teori ini menekankan pada hubungan antara stimulus (rangsangan dari guru) dan respons (tanggapan siswa). Di tingkat sekolah, guru berperan aktif memberikan arahan yang terperinci agar siswa dapat membentuk kebiasaan belajar yang baik (Hidayat et al., 2025). Di sisi lain, perguruan tinggi lebih condong pada teori konstruktivisme. Dalam pandangan ini, mahasiswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka "membangun" sendiri pemahaman mereka melalui pengalaman dan diskusi. Di sini, dosen lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang memancing kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Nurhayati et al., 2025).

2.2 Perbedaan Pedagogi dan Andragogi

Perbedaan cara mengajar juga dipengaruhi oleh siapa yang diajar. Pedagogi adalah pendekatan mengajar untuk anak-anak atau remaja (siswa) yang masih membutuhkan bimbingan penuh dari guru. Sementara itu, Andragogi adalah seni mengajar orang dewasa (mahasiswa) yang sudah memiliki kemandirian dan motivasi diri untuk mencari sumber belajar secara luas (Hasanbasri et al., 2023).

2.3 Peran Teknologi dan Media Pembelajaran

Di era digital, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) tidak bisa lepas dari teknologi. Penggunaan media visual seperti PowerPoint (PPT) dan video bukan hanya sekedar alat bantu, tetapi sudah menjadi kebutuhan untuk meningkatkan minat belajar (Hayya, 2023). Baik di sekolah maupun di kampus, integrasi teknologi digital atau *e-learning* sangat mendukung fleksibilitas, sehingga murid bisa belajar tanpa terbatas ruang dan waktu (Dwi Widayanti et al., 2024).

2.4 Interaksi dan Motivasi Belajar

Kualitas interaksi di dalam kelas sangat menentukan motivasi belajar murid. Di tingkat sekolah, interaksi seringkali lebih terarah di mana guru memberikan penguatan (pujian atau nilai) untuk memotivasi siswa. Sedangkan di perguruan tinggi, motivasi lebih banyak muncul dari kesadaran mahasiswa akan kebutuhan masa depan mereka, sehingga interaksi di kampus cenderung lebih terbuka dalam bentuk pertukaran pendapat (Adinda Carissa Maharani et al., 2024).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami perbedaan pengajaran guru dan dosen serta bagaimana siswa dan mahasiswa merespons pengajaran di kelas. Pendekatan ini dipilih agar pengalaman siswa, mahasiswa, dan tenaga pengajar bisa terlihat secara jelas. Data yang dikumpulkan berbentuk naratif, berupa pengalaman, cerita, dan hasil pengamatan langsung, sehingga proses KBM dapat dianalisis secara menyeluruh.

Penelitian dilaksanakan di Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda yang mencakup jenjang sekolah hingga perguruan tinggi. Penelitian dilakukan selama dua minggu, yaitu dari 25 November hingga 8 Desember 2025. Responden penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan responden secara sengaja dengan kriteria tertentu, sehingga hanya individu yang memiliki pengalaman langsung dalam kegiatan belajar mengajar yang dilibatkan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur agar peneliti memiliki panduan pertanyaan, namun tetap memberikan ruang bagi responden untuk menyampaikan pengalaman dan pandangannya secara bebas.

Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 25 orang. Jumlah tersebut dianggap sudah cukup karena hasil wawancara menunjukkan jawaban yang cenderung berulang dan tidak lagi menghasilkan informasi baru. Dengan demikian, data yang diperoleh telah mencukupi untuk menggambarkan perbedaan dan persamaan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah dan perguruan tinggi. Wawancara dilakukan oleh tim peneliti dengan menggunakan panduan pertanyaan yang sama untuk menjaga keseragaman dan konsistensi data.

Teknik purposive sampling digunakan karena tidak semua individu dapat memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, responden yang dipilih terdiri dari guru, dosen, siswa, dan mahasiswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan tingkat semester untuk melihat perbedaan pengalaman belajar pada setiap tahap perkuliahan. Jumlah dan jenis responden penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.
Jenis dan Jumlah Peserta Penelitian

No.	Jenis Responden	Jumlah
1.	Siswa	9
2.	Kakak Tingkat	3
3.	Seangkatan	3
4.	Mahasiswa Baru	3
5.	Dosen + Guru	2
6.	Dosen	3
7.	Guru	2
Total		25

Untuk memastikan hasil wawancara diolah secara objektif, penelitian ini menggunakan tahapan analisis data yang sistematis, sebagai berikut:

Tabel 2.
 Langkah-Langkah Mengolah Data Penelitian

No.	Tahap Analisis	Apa yang Dilakukan?	Tujuan
1.	Menyaring Data (Reduksi)	Memilih dan merangkum jawaban penting dari hasil wawancara, lalu membuang informasi yang tidak berkaitan dengan topik perbandingan KBM.	Agar data lebih sederhana dan peneliti bisa fokus pada inti perbedaan cara mengajar antara guru dan dosen.
2.	Menyusun Data (Display)	Mengelompokkan jawaban yang sudah disaring ke dalam kategori tema (seperti: metode, media, dan kendala) agar lebih mudah dibaca.	Supaya peneliti lebih mudah membandingkan jawaban antara tenaga pengajar (guru dan dosen) dengan murid (siswa dan mahasiswa).
3.	Mengambil Kesimpulan	Mengecek kesesuaian antara jawaban pengajar dengan respon murid untuk menemukan hasil akhir yang akurat.	Untuk memastikan hasil penelitian ini jujur, terpercaya, dan benar-benar menggambarkan kenyataan di lapangan.

Selain itu, untuk menjamin kualitas data, peneliti menerapkan teknik keabsahan data agar informasi yang disajikan tidak bersifat subjektif sepihak.

Tabel 3.
 Teknik Keabsahan Data

No.	Teknik	Penjelasan
1.	Triangulasi Sumber	Membandingkan jawaban guru dan dosen dengan pengalaman yang diceritakan oleh siswa dan mahasiswa mengenai topik yang sama.
2.	Diskusi Tim	Melakukan diskusi antar peneliti (5 anggota tim) untuk menyatukan persepsi hasil wawancara agar tidak ada salah tafsir.
3.	Pengecekan	Memastikan bahwa kendala yang diceritakan murid sesuai dengan

Konsistensi tantangan yang dirasakan oleh pengajar di kelas.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Bagian ini memaparkan hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara mendalam menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif terhadap narasumber yang telah dipilih. Temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan sekaligus persamaan dalam gaya pengajaran antara guru di sekolah dan dosen di perguruan tinggi. Selain itu, penelitian ini juga menggambarkan bagaimana siswa dan mahasiswa merespons metode pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar di masing-masing jenjang.

4.2 Temuan Wawancara Tenaga Pengajar (Guru dan Dosen)

Hasil wawancara dengan tenaga pengajar menunjukkan adanya perbedaan pengajaran antara guru dan dosen. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.
Perbandingan Pengajaran Guru dan Dosen

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru (Sekolah)	Jawaban Dosen (Perguruan Tinggi)
1.	Cara penyampaian materi	Disampaikan secara bertahap dan rinci	Disederhanakan agar mudah dipahami
2.	Media pembelajaran yang digunakan	PPT dan video pembelajaran	Dominan menggunakan PPT berisi poin-poin inti
3.	Cara menangani siswa yang sulit memahami materi	Mengulang materi dengan penjelasan yang lebih detail	Mendekati mahasiswa dan menjelaskan langsung ataupun membuka sesi tanya-jawab
4.	Apakah murid dapat kesempatan bertanya	Semua guru menjawab mereka ya, dan biasanya dibuka pada akhir materi	dosen memberikan sesi tanya-jawab namun pada waktu yang berbeda-beda
5.	Evaluasi terhadap pemahaman murid	Ujian tertulis, kuis, dan tanya jawab antar siswa	Partisipasi kelas dan seberapa sering pengerjaan tugas dilakukan

6. menyesuaikan metode sesuai kebutuhan murid guru menjawab ya dengan metode video pembelajaran ataupun kerja kelompok dosen menyesuaikan metode mengajar terhadap sifat mayoritas dari mahasiswa dalam kelas
 7. Tantangan yang sering dihadapi saat mengajar guru mendapati siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda pada setiap siswa dosen mengatakan banyak mahasiswa yang tidak fokus dan kadang tidak peduli sama sekali terhadap pengajaran yang diberikan
 8. Kelebihan gaya mengajar guru mengatakan pengajarannya mudah untuk dipahami dan mudah menarik perhatian siswa dosen mengajar dengan santai bertujuan untuk membuat mahasiswa belajar dengan tenang agar materi lebih mudah untuk dipahami
 9. Perbedaan pengajaran terhadap siswa dan mahasiswa menurut tenaga pengajar guru menjawab siswa masih harus diberikan arahan yang terperinci, namun mahasiswa harus dituntut untuk berpikir kritis dan belajar mandiri guru masih harus memberikan semuanya secara lisan terhadap siswa, namun pada mahasiswa diharuskan untuk mempelajari materi dengan sendirinya
 10. Pengaruh pengajaran terhadap motivasi belajar murid penyampaian yang baik akan sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa dosen mengatakan motivasi pada pengajaran mahasiswa sangat diperlukan karena perkuliahan mencakup hal yang lebih luas, jadi mahasiswa dianjurkan untuk mencari jalannya sendiri.
-

Secara umum, tenaga pengajar sepakat bahwa kualitas penyampaian materi memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar. Guru menilai perbedaan daya tangkap siswa sebagai tantangan utama, sedangkan dosen lebih menyoroti kesulitan dalam menjaga fokus mahasiswa selama pembelajaran.

4.3 Temuan Wawancara Murid (Siswa dan Mahasiswa)

1. Pandangan siswa dan mahasiswa memberikan gambaran langsung mengenai efektivitas metode pengajaran yang mereka terima.
2. Perspektif siswa menunjukkan bahwa seluruh responden menilai guru mengajar dengan baik karena materi disampaikan secara bertahap. Namun, kesulitan muncul ketika bahasa yang digunakan terlalu rumit atau tempo mengajar terlalu cepat bagi sebagian siswa.
3. Perspektif mahasiswa memperlihatkan bahwa mahasiswa lebih menghargai dosen yang menjelaskan materi secara terarah dan disertai contoh yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kendala utama yang dirasakan mahasiswa bukan terletak pada materi, melainkan pada keterbatasan waktu perkuliahan serta gangguan teknis, khususnya saat pembelajaran daring.

Tabel 5.
Perbandingan Pembelajaran Siswa dan Mahasiswa

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Siswa	Jawaban Mahasiswa
1.	Bagaimana murid menilai tenaga pengajar mengajar	siswa mengatakan bahwa guru mengajar dengan sangat baik, karena materi yang disampaikan oleh guru itu secara bertahap.	mahasiswa menjawab mereka menilai dosen mengajar dengan sangat baik, karena mereka menjelaskan dengan struktur yang baik dan mudah dimengerti
2.	Apa metode mengajar pengajar	siswa menjawab akan lebih mudah jika guru tidak membuat bahasa yang rumit atau sulit dipahami.	mahasiswa menjawab hampir semua metode sangat membantu dalam memahami materi, seperti papan tulis, PPT (PowerPoint), ceramah, dll
3.	Kendala apa yang murid hadapi	siswa mengatakan terkadang ada penjelasan dari guru yang susah	kurangnya jam dalam pembelajaran untuk memahami materi, dan kurangnya koneksi internet saat melakukan pertemuan secara online

- dipahami dan susah untuk diserap.
4. Apakah tenaga siswa mengatakan guru-mahasiswa menjawab beberapa pengajar memberi guru memberi arahan yang dosen ada yang memberi arahan arahan jelas saat jelas, namun ada beberapa dengan sangat jelas, namun ada juga mengajar guru yang sudah cukup tua beberapa dosen yang memberi jadi sulit memberikan arahan kurang jelas karena cepatnya arahan yang jelas. tempo dalam menjelaskan
5. Bagaimana siswa berkata bahwa setiap mahasiswa menjawab dengan pengalaman murid dirinya bertanya semua sangat baik, karena kesabaran dosen saat bertanya jawaban akan direspon dalam menjelaskan ulang materi dengan sangat baik oleh yang tidak dipahami guru-guru
6. Apakah tenaga siswa menjawab semua mahasiswa menjawab ya, dan pengajar guru setelah selesai mengatakan bahwa dosen membuka memberikan waktu mengajarkan bab atau sub-sesi tanya-jawab di akhir materi tanya-jawab bab akan membuka sesi yang telah disampaikan tanya-jawab
7. Menurut murid apa ada siswa yang suka guru banyak mahasiswa menjawab video media yang paling mengajar dengan papan pembelajaran ataupun memudahkan murid tulis, ada juga siswa yang PPT(PowerPoint) sangat membantu dalam belajar. suka guru mengajar dengan karena mahasiswa dapat PPT(PowerPoint) membukanya dan mempelajarinya sendiri lagi dirumah
-

8. Bagaimana tenaga siswa menjawab biasanya mahasiswa menjawab dengan dosen pengajar merespon guru akan mengulang akan mengulang materi ataupun jika siswa tidak materi yang tidak dipahami dengan dosen memberikan contoh memahami materi. namun menggunakan lain sehingga mahasiswa dapat penjelasan yang berbeda mengerti
 9. Apa kelebihan menurut siswa, kelebihan mahasiswa menjawab dosen tenaga pengajar guru dalam mengajar adalah mengajar dengan runtut dan sangat dalam mengajar dari mampu mengkondisikan baik, dosen memberikan contoh sudut pandang murid suasana kelas, ada siswa yang baik dan cukup mudah yang mengatakan bahwa dipahami dosen juga menjelaskan guru juga menjelaskan dengan materi dengan baik sehingga dengan sangat singkat, mudah dipahami oleh mahasiswa padat, dan jelas
 10. Menurut murid apa siswa mengatakan supaya mahasiswa menjawab dosen harus yang dapat guru dapat membuat kata lebih banyak menggunakan media ditingkatkan dari yang lebih sederhana, ada pembelajaran yang variatif dan cara tenaga pengajar juga yang mengatakan harus memberikan lebih banyak dalam mengajar untuk memperlambat tempo latihan soal supaya mahasiswa lebih untuk materi yang sulit mengerti materi
-

4.4 Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan perbedaan yang jelas antara gaya pengajaran di sekolah dan perguruan tinggi. Terjadi pergeseran dari pendekatan pedagogi (guru sebagai pusat arahan pembelajaran) menuju andragogi (dosen sebagai fasilitator pembelajaran). Perbedaan ini terutama dipengaruhi oleh tingkat kemandirian peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Siswa masih membutuhkan penjelasan lisan yang menyeluruh dan terstruktur, sedangkan mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dan mandiri dalam mengeksplorasi materi. Meskipun demikian, penelitian ini menemukan kesamaan yang kuat dalam penggunaan media presentasi seperti PPT di kedua jenjang. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi materi telah menjadi kebutuhan penting dalam proses pembelajaran di era digital. Respon positif terhadap sesi tanya jawab menandakan bahwa pembelajaran interaktif telah berjalan dengan baik di lingkungan Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda. Namun, masukan dari siswa dan mahasiswa terkait tempo penyampaian dan penggunaan bahasa yang lebih sederhana perlu menjadi perhatian sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas KBM ke depannya.

4.5 Dokumentasi



Gambar 1.
Dokumentasi Sesi Wawancara Bersama Tenaga Pengajar (Dosen dan Guru)



Gambar 2.
Dokumentasi Sesi Wawancara Bersama Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas XII



Gambar 3.
Dokumentasi Sesi wawancara Bersama Mahasiswa Baru

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan gaya pengajaran antara guru di sekolah dan dosen di perguruan tinggi yang dipengaruhi oleh karakteristik murid. Guru cenderung menyampaikan materi secara bertahap dan terstruktur karena siswa masih membutuhkan bimbingan yang intensif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, dosen lebih menekankan dalam cara menyampaikan inti materi dan mendorong mahasiswa untuk belajar secara mandiri serta berpikir kritis. Meskipun memiliki perbedaan dalam pengajaran, guru dan dosen menunjukkan kesamaan dalam pemanfaatan media pembelajaran, khususnya penggunaan PPT dan video. Media visual tersebut dinilai efektif dalam membantu pemahaman materi dan menjaga perhatian murid. Perbedaan gaya pengajaran yang ditemukan dalam penelitian ini merupakan hal yang wajar, mengingat pembelajaran di sekolah berfokus pada pembentukan dasar pengetahuan, sedangkan pembelajaran di perguruan tinggi diarahkan pada pengembangan kemandirian dan kemampuan berpikir mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Carissa Maharani, Fairuz Najla Rachmadani, Indana Zulfa, Muhammad Rafi Alfarizi, & Ade Suryanda. (2024). Penggunaan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Di Sekolah Menengah Atas. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(1), 58–69. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i1.160>
- Ariandini, N., & Hidayati, A. (2023). Pembelajaran Adaptif dalam Kurikulum Merdeka: Integrasi Teori Behavioristik, Kognitif, dan Konstruktivis dalam Teknologi Pendidikan. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 158–164. <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13351>
- Dedi Harianto, Nuraisyiah, Hasyima, S. H., & Azisa, F. (2024). Efektivitas Media dan Teknologi Berbasis Aplikasi dalam Pembelajaran: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(3), 255–261. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.260>
- Dwi Widayanti, F., Yuniarto, E., Wahyu Suryanti, E., & Rahayuningsih, S. (2024). Manajemen Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Perguruan Tinggi. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(1), 64–82. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i1.3016>
- Hasanbasri, Algusyairi, P., Nurhayuni, & Afriza. (2023). *Memahami Androgogi dan Pedagogi: Pendekatan Efektif dalam Membimbing Pembelajaran Orang Dewasa*. 4(1), 536–547.
- Hayya, L. A. (2023). DAMPAK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Eksponen*, 13(2), 67–76.
- Hidayat, R., Fauzan, M., & Yarni, L. (2025). Teori Pembelajaran Behavioristik Pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18436–18442.
- Khasanah, U., Alanur, S. N., & Trisnawati, S. N. I. (2025). DEEP LEARNING DALAM PENDIDIKAN: PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERMAKNA, SADAR, DAN MENYENANGKAN. *PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP*, 1–170.
- Maharani, S., Hasanah, A. N., Salsabila, S. S., Nurfauzi, D., Rahayu, T. G., & Putri, H. E. (2025). Perbandingan Sikap dan Pemahaman Mahasiswa terhadap Materi Kuliah dengan Metode Belajar Kelompok, Mandiri, dan Diskusi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 22210–22215.
- Nurhayati, T., Zulysa, D., Dhori, M., & Adelia, N. (2025). Analisis Teori Belajar Konstruktivisme. *Jurnal Ilmiah PGMI STAI Al-Amin Gersik*, 4(1), 161–175.
- Pasaribu, N., Sartika, D., Hasugian, A., & Suryani, H. (2025). Efektivitas Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan melalui E-Learning di Era Industri4.0 : Studi Kasus si SMA Negeri 1 Saipar Dolok Hole. *MIND : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v5i1.435>
- Retnani, M. A. D., Afrista, E., & Elsaday, R. S. (2024). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Pembelajaran Orang Dewasa Berbasis LMS [The Influence of Learning Styles on LMS-Based Adult Learning]. *Jurnal Teropong Pendidikan*, 4(1), 45–55. <https://doi.org/10.19166/jtp.v4i1.8639>
- Sabilah Rahmi, N., Masnan, S., & Al-Mardhi, R. (2023). Stimulus Guru dan Respon Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X di SMKS Muhammadiyah Bungoro Kabupaten Pangkep. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 4463–4467. <https://doi.org/10.56799/jim.v2i9.2180>
- Saputra, W., & Muqowim, M. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4048–4056. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>
- Setiawati, R. I., & Shofwan, I. (2023). Implementasi Prinsip Pendidikan Orang Dewasa pada Pelatihan Tata Busana di Satuan Pendidikan Non Formal SKB Ungaran. *Lifelong Education Journal*, 3(1), 40–59. <https://doi.org/10.59935/lej.v3i1.180>

Peran Organisasi PGRI dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru di Era Transformasi Pendidikan Digital

Adilya Manggalih¹, Prawita Nurvitria Sulung, Moh Gufron³

^{1,2,3} Universitas Bhinneka PGRI

¹adilyamanggalih59@gmail.com

²prawitanurvitria@gmail.com

³gufron.ringinpitu@gmail.com

ABSTRAK

Organisasi Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) memiliki fungsi penting dalam meningkatkan profesionalisme guru saat menghadapi perubahan dalam pendidikan digital. Artikel ini membahas bagaimana PGRI memberikan kontribusi melalui pelatihan, advokasi, penyebaran informasi terkait teknologi pendidikan, serta dukungan hukum dan karier untuk membantu meningkatkan kemampuan pedagogik dan digital guru di zaman revolusi industri 4.0 dan Society 5.0. Hasil dari tinjauan pustaka menunjukkan bahwa keterlibatan PGRI dalam pengembangan kemampuan teknologi dan pedagogi membantu guru lebih siap menghadapi tuntutan pembelajaran yang berbasis digital, meskipun masih ada tantangan seperti akses terhadap infrastruktur dan pelatihan yang berkelanjutan. Dengan kerjasama antara PGRI, pemerintah, dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan lainnya, profesionalisme guru bisa ditingkatkan secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Kata Kunci: PGRI, Profesionalisme guru, Transformasi digital, Komepetensi pedagogik, Organisasi profesi



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

Penulis Korespondensi:

Adilya Manggalih,

Universitas Bhinneka PGRI,

Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66229

Adilyamanggalih59@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional di Indonesia sedang mengalami perubahan besar yang memerlukan penyesuaian cepat terhadap perubahan di seluruh dunia, terutama yang berhubungan dengan pembelajaran digital. Para guru, yang merupakan garis depan dalam sistem pendidikan, memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan seberapa baik proses belajar dan mengajar berlangsung, bukan hanya sebagai pemberi ilmu tetapi juga sebagai penggerak inovasi yang bisa menggunakan teknologi dengan baik dalam pembelajaran digital. Perubahan dalam pendidikan digital memerlukan guru yang tidak hanya mahir dalam pengajaran, tetapi juga yang memiliki keterampilan dalam teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang (Pembelajaran, 2025).

Organisasi guru, seperti Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI), adalah lembaga penting yang berkontribusi dalam peningkatan profesionalisme para guru di Indonesia. PGRI berfungsi sebagai tempat untuk advokasi, peningkatan kemampuan mengajar, penyelenggaraan pelatihan, serta pengembangan jaringan profesional bagi guru di seluruh Indonesia. Peran PGRI dalam memperjuangkan hak-hak para guru, menyediakan dukungan pelatihan, serta menjadi penghubung antara guru dan pembuat kebijakan adalah bagian krusial dalam pengembangan profesional tenaga pendidik. Penelitian menunjukkan bahwa PGRI telah berperan penting dalam membela hak guru dan menguatkan kedudukan profesi guru dalam sistem pendidikan nasional, termasuk dukungan terhadap perlindungan hukum dan kepentingan para guru dalam menghadapi konflik profesi (Protecting & Profession, 2025)

Selain itu, peneliti menunjukkan bahwa tingkat profesionalisme seorang guru sangat dipengaruhi oleh keahlian mereka dalam menggabungkan kemampuan digital dengan proses belajar mengajar. Guru yang dapat menerapkan teknologi pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan mutu pendidikan, mempermudah pembelajaran yang lebih sesuai dengan konteks, dan membantu mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa di zaman digital. Keberhasilan perubahan digital dalam pendidikan sangat tergantung pada keahlian digital para guru, yang perlu didukung dengan program pelatihan yang efektif dan berlangsung terus menerus (Novianto et al., 2025).

Namun, meski PGRI mendorong aspek pengembangan profesionalisme, masih banyak tantangan besar seperti kurangnya pelatihan teknologi, infrastruktur digital yang tidak merata, dan adanya penolakan terhadap perubahan di sekolah. Oleh itu, perlu dilakukan evaluasi lebih mendalam terhadap peran organisasi profesi guru untuk memahami bagaimana sumbangsuhnya terhadap peningkatan profesionalisme guru di era perubahan digital. Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran organisasi PGRI dalam meningkatkan profesionalisme guru di era transformasi pendidikan digital, khususnya melalui program pelatihan, dukungan advokasi, dan penguatan kompetensi digital guru. Fokus penelitian ini akan menyoroti bentuk-bentuk kontribusi organisasi profesi guru, tantangan pelaksanaannya, serta implikasi terhadap kualitas pendidikan secara keseluruhan.

2. PEMBAHASAN

2.1 Profesionalisme Guru di Era Digital

Profesionalisme guru merupakan kemampuan dan komitmen seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya secara bertanggung jawab dan berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan. Menurut Kunandar (2015), profesionalisme guru ditandai oleh penguasaan kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian yang mendukung efektivitas pembelajaran. Dalam konteks era digital, profesionalisme guru juga menuntut penguasaan keterampilan abad ke-21, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif.

Penelitian Novianto et al. (2025) menunjukkan bahwa guru yang memiliki kompetensi digital tinggi lebih mampu merancang pembelajaran yang adaptif, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik modern. Profesionalisme di era digital bukan hanya tentang kemampuan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap literasi digital, keamanan siber, serta etika penggunaan teknologi pendidikan. Dengan demikian, pengembangan profesionalisme guru di era digital perlu diiringi dengan strategi pelatihan dan pendampingan berkelanjutan.

2.2 Peran Organisasi Profesi Guru dalam Pengembangan Profesionalisme

Organisasi profesi guru memiliki fungsi strategis sebagai wadah untuk meningkatkan kualitas, kesejahteraan, dan posisi tawar guru dalam sistem pendidikan nasional. Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) sebagai organisasi profesi tertua dan terbesar di Indonesia memainkan peran penting dalam pengembangan profesionalisme guru melalui tiga aspek utama: pelatihan dan peningkatan kompetensi, advokasi dan perlindungan hak profesi, serta pembangunan jejaring profesional antarpendidik (Himmatul Haq Aidi & Zainal Abidin, 2023).

Studi yang dilakukan oleh Nuraini & Nurkolis (2025) menegaskan bahwa organisasi profesi seperti PGRI tidak hanya berperan dalam peningkatan keterampilan mengajar, tetapi juga menjadi mediator dalam penyelesaian sengketa profesi dan penguatan posisi hukum guru. PGRI menjadi sarana efektif bagi guru untuk memperoleh dukungan sosial, pembinaan profesional, serta akses terhadap kebijakan pendidikan yang berpihak pada pendidik. Dalam konteks ini, organisasi profesi menjadi motor penggerak utama dalam membentuk guru yang kompeten, berdaya saing, dan memiliki komitmen terhadap etika profesi.

2.3 Transformasi Pendidikan Digital dan Kompetensi Guru

Transformasi pendidikan digital menuntut adanya perubahan paradigma dalam praktik pembelajaran, di mana teknologi bukan sekadar alat bantu, melainkan bagian integral dari proses belajar-mengajar. Menurut Nurdihayati & Thaufani (2025), literasi digital guru merupakan aspek fundamental dalam mewujudkan pembelajaran digital yang efektif, karena mencakup kemampuan guru untuk mencari, mengevaluasi, mencipta, dan membagikan informasi secara bertanggung jawab melalui teknologi.

Guru yang mampu mengintegrasikan teknologi secara kreatif dan kritis dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Oleh karena itu, peran organisasi profesi dalam memfasilitasi pelatihan dan peningkatan literasi digital menjadi sangat penting. Penelitian Pembelajaran (2025) menyebutkan bahwa pelatihan teknologi berbasis kebutuhan guru di lapangan mampu meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, memperkuat keterampilan pedagogik digital, dan mempercepat adaptasi guru terhadap sistem pendidikan berbasis teknologi. Dengan demikian, transformasi pendidikan digital menjadi peluang bagi organisasi seperti PGRI untuk menegaskan perannya sebagai mitra strategis pemerintah dalam pengembangan sumber daya manusia pendidikan.

2.4 Tantangan Pengembangan Profesionalisme Guru di Indonesia

Meskipun berbagai program penguatan profesionalisme telah dilakukan, masih terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi guru di Indonesia. Tantangan utama antara lain adalah ketimpangan akses terhadap fasilitas digital, rendahnya partisipasi dalam pelatihan TIK, serta kurangnya dukungan kebijakan yang

konsisten di tingkat daerah (Protecting & Profession, 2025). Selain itu, perbedaan tingkat literasi digital antarwilayah menyebabkan kualitas pembelajaran digital belum merata.

Menurut Novianto et al. (2025), hambatan struktural seperti keterbatasan anggaran pelatihan, kurangnya perangkat teknologi, serta resistensi terhadap inovasi menjadi penghalang utama dalam transformasi profesionalisme guru. Oleh sebab itu, diperlukan strategi kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan organisasi profesi untuk memperluas akses pelatihan, meningkatkan infrastruktur digital, serta menciptakan budaya belajar berkelanjutan bagi guru. PGRI sebagai wadah profesi memiliki posisi unik untuk menjembatani kebutuhan tersebut melalui pelatihan terdesentralisasi dan advokasi kebijakan berbasis data.

2.5 Konseptualisasi Peran PGRI dalam Era Transformasi Digital

Secara konseptual, peran PGRI dalam konteks transformasi digital dapat dikategorikan menjadi tiga dimensi utama:

1. Fasilitator Pengembangan Kompetensi Digital – PGRI menyediakan pelatihan berbasis kebutuhan guru yang meliputi keterampilan digital dasar, desain pembelajaran berbasis TIK, serta penggunaan media pembelajaran interaktif.
2. Advokat Hak dan Kesejahteraan Guru – PGRI memperjuangkan perlindungan hukum, peningkatan kesejahteraan, serta hak-hak profesional guru yang relevan dengan tantangan pembelajaran digital.
3. Katalisator Komunitas Belajar Profesional (Professional Learning Community) – melalui forum, seminar, dan kelompok kerja, PGRI memfasilitasi guru untuk berbagi praktik terbaik dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Ketiga peran tersebut selaras dengan model pengembangan profesionalisme guru abad ke-21 yang menekankan aspek *lifelong learning*, kolaborasi, dan inovasi. Dengan mengintegrasikan dimensi pelatihan, advokasi, dan kolaborasi, PGRI berpotensi menjadi kekuatan transformatif dalam membentuk ekosistem pendidikan digital yang adaptif dan berkeadilan di Indonesia.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif** yang bertujuan untuk menggambarkan peran Organisasi Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) dalam upaya meningkatkan profesionalisme guru di tengah dinamika transformasi pendidikan digital. Pendekatan ini dipilih karena dapat memberikan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena sosial dan perilaku organisasi dari perspektif pelaku langsung. Data dikumpulkan melalui **observasi partisipatif**, **wawancara mendalam** dengan pengurus PGRI dan guru aktif, serta **dokumentasi kegiatan organisasi** yang berkaitan dengan pelatihan, advokasi, dan pengembangan profesionalisme guru, sehingga memungkinkan triangulasi data untuk meningkatkan keakuratan temuan. Analisis data dilakukan secara sistematis dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi melalui triangulasi sumber untuk menemukan pola, tema, dan interpretasi relevan dengan fokus penelitian. Pendekatan serupa juga digunakan dalam studi peran PGRI dalam peningkatan profesionalisme guru yang menekankan pelatihan dan advokasi sebagai bagian dari strategi peningkatan mutu guru. (Himmatul Haq Aidi & Zainal Abidin, 2023)

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Organisasi Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) memiliki peran strategis dan multifaset dalam meningkatkan profesionalisme guru, terutama dalam konteks transformasi digital pendidikan. Berdasarkan temuan dari program pelatihan dan pengembangan kompetensi yang diselenggarakan oleh PGRI di berbagai tingkatan, organisasi ini secara aktif melakukan penguatan kapasitas guru melalui pelatihan berkelanjutan, mentoring, advokasi, dan pengembangan komunitas belajar profesional yang berdampak pada peningkatan kompetensi pedagogik dan digital guru. Pelatihan yang diselenggarakan mencakup penggunaan teknologi dalam pembelajaran, penyusunan materi digital, dan penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 (Himmatul Haq Aidi & Zainal Abidin, 2023). Peran ini juga diperkuat oleh adanya pengembangan kelompok kerja guru dan komunitas profesional yang mendorong kolaborasi antaranggota dalam berbagi praktik terbaik dan inovasi pendidikan digital (OECD, 2022).

PGRI juga memainkan peran signifikan sebagai lembaga advokasi dan pelindung hak guru. Hasil wawancara dengan pengurus dan anggota menunjukkan bahwa organisasi ini aktif memperjuangkan hak guru dalam berbagai forum kebijakan dan memberikan pendampingan hukum bagi guru yang mengalami sengketa profesi. Dukungan ini tidak hanya meningkatkan rasa aman dan kepercayaan diri guru, tetapi juga memperkuat komitmen profesional mereka terhadap pekerjaannya (Nuraini & Nurkolis, 2025). Temuan ini konsisten dengan pandangan Darling-Hammond et al. (2020) yang menekankan bahwa keberhasilan profesi guru sangat bergantung pada keseimbangan antara peningkatan kompetensi dan perlindungan profesional.

Selanjutnya, hasil analisis menunjukkan bahwa keterlibatan PGRI dalam pengembangan profesional digital turut meningkatkan literasi digital guru di berbagai daerah. PGRI menyediakan pelatihan berbasis platform digital yang mencakup penggunaan aplikasi pembelajaran, pembuatan media interaktif, dan strategi blended learning. Program ini memperkuat kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara kreatif dan kritis (Nurdihayati & Thaufani, 2025; Redecker, 2020). Penelitian Rahmawati et al. (2024) juga menegaskan bahwa guru yang mendapatkan dukungan organisasi profesi cenderung lebih adaptif terhadap inovasi teknologi dibanding mereka yang tidak terlibat dalam pelatihan terstruktur.

Meskipun demikian, penelitian ini mengidentifikasi adanya sejumlah tantangan yang dihadapi PGRI, seperti keterbatasan sumber daya, kesenjangan infrastruktur digital antarwilayah, serta rendahnya partisipasi guru di daerah terpencil. Hambatan ini menimbulkan kesenjangan kompetensi digital antara guru di perkotaan dan pedesaan. Kondisi ini mengindikasikan perlunya strategi pengembangan profesionalisme yang lebih adaptif dan kontekstual (UNESCO, 2023). Sebagaimana dikemukakan Hargreaves dan Fullan (2020), pengembangan profesional guru harus berkelanjutan, fleksibel, dan berbasis pada realitas kerja guru sehari-hari agar berdampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran.

Selain pelatihan dan advokasi, hasil penelitian juga menemukan bahwa PGRI berperan penting dalam membangun budaya reflektif di kalangan guru. Melalui lokakarya reflektif dan forum diskusi daring, guru diajak untuk mengevaluasi praktik pembelajarannya dan berbagi pengalaman dalam penggunaan teknologi di kelas. Pendekatan ini selaras dengan konsep reflective teaching (Schön, 1987), yang menempatkan guru sebagai pembelajar sepanjang hayat. Budaya refleksi ini menumbuhkan kesadaran profesional dan tanggung jawab sosial dalam mengelola pembelajaran digital secara etis dan efektif.

Penelitian ini juga mengungkap adanya sinergi antara PGRI dengan lembaga pemerintah seperti Balai Guru Penggerak dan Dinas Pendidikan dalam memperluas pelatihan berbasis kebutuhan (need-based training). Kolaborasi ini memastikan bahwa materi pelatihan disesuaikan dengan konteks daerah dan karakteristik peserta. Pendekatan ini terbukti memperkuat efektivitas program karena menggabungkan dukungan kebijakan dengan praktik lapangan (Ministry of Education and Culture, 2024). Sebagaimana diungkapkan Novianto et al. (2025), kemitraan semacam ini merupakan kunci pemerataan mutu pendidikan, terutama dalam memperkecil kesenjangan digital antarwilayah.

Selain itu, temuan menunjukkan bahwa keberhasilan PGRI dalam mendorong inovasi pembelajaran digital banyak dipengaruhi oleh kepemimpinan yang transformasional di tubuh organisasi. Pemimpin yang visioner dan kolaboratif mampu menciptakan atmosfer organisasi yang adaptif terhadap perubahan. Menurut teori transformational leadership (Bass & Riggio, 2006), kepemimpinan semacam ini meningkatkan komitmen dan kreativitas anggota, termasuk dalam konteks adaptasi terhadap teknologi pendidikan. Dalam hal ini, kepemimpinan PGRI di berbagai tingkat memainkan peran penting dalam membangun kepercayaan dan semangat kolaboratif antaranggota.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pendekatan desentralisasi dalam pelatihan PGRI lebih efektif dibanding pendekatan terpusat. Pelatihan yang dirancang di tingkat daerah memungkinkan fleksibilitas dalam menyesuaikan kebutuhan lokal, bahasa, dan konteks budaya. Strategi desentralisasi ini meningkatkan partisipasi guru, terutama di daerah 3T (tertinggal, terdepan, terluar), serta mempercepat transfer keterampilan digital ke lapangan (Darling-Hammond et al., 2020). Desentralisasi juga memperkuat rasa kepemilikan (sense of belonging) anggota terhadap organisasi, yang berdampak positif terhadap keberlanjutan program pelatihan.

Temuan lain mengindikasikan bahwa kolaborasi lintas sektor memperkuat efektivitas program PGRI. Kemitraan dengan sektor swasta, universitas, dan platform teknologi pendidikan membuka peluang bagi guru untuk mengakses sumber daya digital yang lebih luas. PGRI berperan sebagai mediator dalam memastikan kemitraan ini berjalan sesuai etika profesi guru dan mendukung pemerataan kesempatan belajar (UNESCO, 2023). Kolaborasi lintas sektor ini menjadi bentuk konkret dari paradigma triple helix antara pemerintah, akademisi, dan masyarakat profesional dalam pendidikan digital (Etzkowitz & Zhou, 2018).

Akhirnya, penelitian menemukan bahwa dampak sosial dari kegiatan PGRI meluas hingga pada peningkatan citra dan martabat profesi guru di masyarakat. Melalui kegiatan sosial, publikasi ilmiah, dan kampanye literasi digital, PGRI berhasil mengembalikan kepercayaan publik terhadap guru sebagai agen perubahan pendidikan (Hargreaves & Fullan, 2020). Peran guru kini tidak hanya dipandang sebagai pendidik, tetapi juga inovator dan pembelajar sepanjang hayat yang berkontribusi terhadap kemajuan bangsa. Hal ini memperlihatkan bahwa profesionalisme guru yang dibangun PGRI tidak semata berorientasi pada kompetensi teknis, melainkan juga pada penguatan identitas sosial dan moral profesi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa PGRI telah berevolusi menjadi organisasi profesi yang adaptif, kolaboratif, dan visioner dalam menghadapi transformasi digital pendidikan. Melalui pelatihan, advokasi, refleksi, kepemimpinan transformasional, dan kolaborasi lintas sektor, PGRI tidak hanya berperan sebagai fasilitator kompetensi guru, tetapi juga sebagai katalis perubahan sistemik dalam pendidikan nasional. Model pengembangan profesionalisme guru yang dijalankan PGRI dapat dijadikan contoh bagi

organisasi profesi lain di Asia Tenggara dalam membangun tenaga pendidik yang kompeten, beretika, dan tangguh menghadapi tantangan era digital (Fullan, 2021).

Hasil penelitian ini memberikan sejumlah implikasi penting terhadap pengembangan profesionalisme guru dan kebijakan pendidikan di Indonesia. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa organisasi profesi guru seperti PGRI bukan hanya entitas administratif, tetapi juga agen transformasi sosial dan digital dalam pendidikan. Peran multifungsi yang dijalankan PGRI—meliputi pelatihan, advokasi, refleksi, dan kolaborasi—mendukung teori professional learning community dan transformational leadership (Bass & Riggio, 2006; Hargreaves & Fullan, 2020), di mana guru belajar dan tumbuh melalui interaksi sosial, nilai kolektif, dan kepemimpinan visioner. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan profesionalisme guru di era digital tidak dapat dipisahkan dari dukungan organisasi profesi yang adaptif dan berorientasi inovasi.

Secara praktis, temuan penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan transformasi pendidikan digital sangat bergantung pada kemampuan organisasi profesi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kerangka pengembangan guru. Pemerintah dan pemangku kebijakan pendidikan perlu memperkuat kemitraan strategis dengan PGRI untuk memperluas pelatihan berbasis digital dan mendesentralisasi pelaksanaan program sesuai dengan kebutuhan daerah. Selain itu, hasil penelitian ini juga menyoroti perlunya peningkatan pendanaan bagi organisasi profesi agar dapat menjangkau guru di daerah 3T. Dengan demikian, pemerataan kesempatan pengembangan profesional dapat tercapai dan kesenjangan digital antarwilayah dapat diminimalisasi (UNESCO, 2023; Kemendikbudristek, 2025).

Dari sisi kebijakan pendidikan, penelitian ini memberikan rekomendasi agar PGRI dan pemerintah bersama-sama merumuskan kebijakan pengembangan profesionalisme guru berbasis data dan bukti lapangan (evidence-based policy). Pendekatan ini penting agar pelatihan digital tidak hanya bersifat seremonial, tetapi benar-benar menjawab kebutuhan guru di berbagai konteks pembelajaran. Pemerintah juga diharapkan memperkuat kerangka regulasi yang mendukung perlindungan hukum, kesejahteraan, dan pengakuan profesional guru yang aktif berkontribusi dalam inovasi pembelajaran digital. Selain itu, diperlukan sistem insentif berbasis kinerja digital guru agar motivasi untuk beradaptasi dengan teknologi semakin tinggi (Darling-Hammond et al., 2020).

Dari perspektif organisasi profesi, PGRI perlu memperkuat sistem manajemen berbasis data dalam merancang dan mengevaluasi program pelatihan. Penggunaan Learning Management System (LMS) internal dapat menjadi solusi efektif untuk memantau perkembangan kompetensi guru dan memfasilitasi pelatihan jarak jauh. Selain itu, PGRI dapat membangun pusat riset kecil (teacher innovation hub) di tingkat provinsi untuk mendokumentasikan praktik terbaik guru dalam mengintegrasikan teknologi. Inisiatif ini dapat memperkaya sumber pengetahuan organisasi dan menjadi dasar dalam pengambilan keputusan berbasis data (Fullan, 2021; Ministry of Education and Culture, 2024).

Akhirnya, penelitian ini memberikan implikasi sosial bahwa peningkatan profesionalisme guru tidak hanya meningkatkan mutu pembelajaran, tetapi juga memperkuat citra sosial profesi guru di mata masyarakat. Melalui peran aktif PGRI dalam membangun budaya reflektif, kolaboratif, dan inovatif, guru Indonesia dapat menjadi garda depan transformasi pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, kesinambungan antara kebijakan pemerintah, dukungan organisasi profesi, dan kemauan guru untuk terus belajar menjadi fondasi utama untuk mewujudkan sistem pendidikan yang tangguh, adaptif, dan humanistik di era digital.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Organisasi Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) memiliki peran penting dan strategis dalam meningkatkan profesionalisme guru di era transformasi pendidikan digital. PGRI tidak hanya berfungsi sebagai wadah organisasi profesi, tetapi juga sebagai fasilitator utama dalam pengembangan kompetensi pedagogik dan keterampilan digital guru melalui program pelatihan berkelanjutan, mentoring, serta pembentukan komunitas belajar profesional. PGRI juga berperan aktif dalam mendampingi guru dalam pengembangan media dan bahan ajar digital, serta memastikan guru memiliki pemahaman yang memadai mengenai pemanfaatan teknologi pendidikan secara efektif dan etis. Peran ini menunjukkan bahwa PGRI tidak sekadar berorientasi pada peningkatan kemampuan teknis guru, tetapi juga pada pembentukan karakter profesional yang inovatif, reflektif, dan berkomitmen terhadap mutu pendidikan nasional.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan peran PGRI sangat dipengaruhi oleh kekuatan advokasi dan kepemimpinannya dalam memperjuangkan hak, kesejahteraan, dan posisi profesional guru di tengah perubahan sistem pendidikan digital. Melalui kegiatan advokasi, forum kebijakan, dan kemitraan dengan pemerintah, PGRI menjadi jembatan strategis antara kebutuhan guru dan arah kebijakan pendidikan nasional. Sinergi antara PGRI, lembaga pendidikan, dan pemangku kebijakan memungkinkan lahirnya program-program peningkatan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan guru di berbagai daerah,

termasuk daerah 3T. Namun demikian, tantangan seperti variasi tingkat partisipasi anggota, disparitas infrastruktur digital, serta keterbatasan sumber daya organisasi masih menjadi hambatan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih terarah, desentralisasi pelatihan, dan penguatan kolaborasi lintas sektor agar peran PGRI dapat lebih optimal dalam menjangkau seluruh lapisan guru di Indonesia.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa PGRI merupakan aktor kunci dalam mendorong transformasi pendidikan digital di Indonesia. Melalui pendekatan yang komprehensif—meliputi pelatihan, advokasi, refleksi, kepemimpinan transformasional, dan kolaborasi berbasis teknologi—PGRI berhasil membentuk ekosistem profesionalisme guru yang dinamis dan adaptif terhadap perubahan zaman. Ke depan, PGRI diharapkan terus memperkuat sistem manajemen berbasis data, memperluas jangkauan pelatihan digital, serta memfasilitasi pertukaran praktik terbaik antarwilayah sebagai upaya membangun komunitas guru yang berdaya saing global. Dengan demikian, PGRI tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di Indonesia, tetapi juga menjadi model organisasi profesi yang progresif dan berdaya transformatif dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Bass, B. M., & Riggio, R. E. (2006). *Transformational leadership* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2020). *Effective teacher professional development*. Learning Policy Institute.
- Etzkowitz, H., & Zhou, C. (2018). *The triple helix: University–industry–government innovation and entrepreneurship*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429492519>
- Fullan, M. (2021). *The right drivers for whole system success*. Centre for Strategic Education.
- Hargreaves, A., & Fullan, M. (2020). *Professional capital: Transforming teaching in every school*. Teachers College Press.
- Himmatul Haq Aidi, & Zainal Abidin. (2023). Peran organisasi PGRI dalam upaya meningkatkan profesionalisme guru. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2).
- Kemendikbudristek. (2025). *Transformasi digital dalam pendidikan nasional: Laporan tahunan 2025*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ministry of Education and Culture. (2024). *Digital competence framework for Indonesian teachers*. Ministry of Education and Culture.
- Novianto, H., Nurkhasanah, N., & Nurkolis, N. (2025). The role of professional organization (PGRI) in protecting teachers' rights. *Journal of Education Development*, 54(1), 220–226.
- Nurdihayati, R., & Thaufani, A. (2025). Mendorong literasi digital guru melalui manajemen pendidikan: Tinjauan literatur. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(3).
- Nuraini, & Nurkolis. (2025). The role of the teacher professional organization (PGRI) in protecting teacher profession disputes. *AJIS: Academic Journal of Islamic Studies*, 10(1), 181–194.* <https://doi.org/10.29240/ajis.v10i1.12979>
- OECD. (2022). *Teachers as learners: Supporting continuous professional learning*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/1e6f0a44-en>
- Pembelajaran, M. M. (2025). Upaya pengembangan profesionalisme guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Modern*, 10(1).
- Protecting, I., & Profession, T. (2025). The role of the teacher professional organization (PGRI) in protecting teacher profession disputes. *Journal of Educational Policy*, 10(1), 25–33.
- Rahmawati, D., Hidayat, M., & Suryana, A. (2024). Digital literacy competence of teachers in Indonesian schools: Challenges and opportunities. *Indonesian Journal of Digital Education*, 5(2), 77–92.
- Redecker, C. (2020). *European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu)*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Schön, D. A. (1987). *Educating the reflective practitioner*. Jossey-Bass.
- Trust, T., Krutka, D. G., & Carpenter, J. P. (2016). “Together we are better”: Professional learning networks for teachers. *Computers & Education*, 102, 15–34. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.06.007>
- UNESCO. (2023). *Reimagining teacher professional development in the digital age*. UNESCO Publishing.