



JURNAL PENDIDIKAN
MEDIA, STRATEGI, & METODE



PKM
YAYASAN PUSTAKA KARYA MANDIRI

Jurnal Pendidikan MEDIA, STRATEGI, DAN METODE



VOLUME 01 NO 05
APRIL 2025

YAYASAN PUSTAKA KARYA MANDIRI

DAMPAK KUALITAS KEHARMONISAN KELUARGA TERHADAP PERILAKU ANAK DI SEKOLAH SDN 067244 MEDAN

Ica Nikkita Br Sitepu¹, Clarisa Yoan², Meikardo Samuel Prayuda³

^{1,2,3} Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

clarisayoan54@gmail.com

ABSTRAK

Keharmonisan keluarga memiliki peran penting dalam membentuk karakter, perilaku, serta perkembangan emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak kualitas keharmonisan keluarga terhadap perilaku anak di SDN 067244 Medan, khususnya pada siswa kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara terhadap lima siswa dengan latar belakang keluarga yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang berasal dari keluarga tidak harmonis, seperti broken home atau kurang perhatian dari orang tua, cenderung memiliki perilaku pendiam, kurang percaya diri, sulit bersosialisasi, dan tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sebaliknya, siswa yang berasal dari keluarga harmonis menunjukkan perilaku yang lebih stabil secara emosional dan lebih percaya diri dalam berinteraksi sosial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keharmonisan keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan perilaku anak, dan perhatian serta dukungan orang tua sangat dibutuhkan dalam tahap tumbuh kembang anak, terutama di usia sekolah dasar.

Kata Kunci: Keharmonisan Keluarga; Perilaku Anak; Broken Home; Sekolah Dasar; Perkembangan Emosional; Peran Orang Tua

PENDAHULUAN

Keluarga adalah kelompok individu yang terdiri dari ayah, ibu dan anak yang saling terikat oleh hubungan darah. Salah satu pendapat dari Safrudin keluarga yaitu sekelompok orang yang terikat dalam ikatan perkawinan bagi ayah dan ibu dan ikatan darah bagi orang tua dan anak (Abarca, 2021). Pengertian keluarga dapat dipengaruhi oleh agama, budaya, dan sosial yang ada di masyarakat seperti pengaruh social pada pengertian keluarga yaitu kehidupan bertetangga yang baik akan membuat hidup kita menjadi lebih nyaman dan sebagian besar hidup kita dihabiskan di lingkungan rumah dan berdampingan dengan tetangga.

Fungsi keluarga dapat mendukung terlaksananya interaksi kehidupan di dalam keluarga yang berkualitas. Ketika fungsi keluarga tidak berjalan dengan baik maka keharmonisan tidak ada di dalam keluarga, karena fungsi keluarga sangat penting dalam melaksanakan kehidupan dan tempat pertama kali pembentukan perilaku anak (Herawati et al., 2020). Dalam keluarga inti sangat berpengaruh besar dalam perkembangan perilaku seorang anak di dalam keluarga, peran ayah yaitu

sebagai pelindung keluarga, menjadi contoh untuk istri dan anak, motivator dalam meningkatkan kepercayaan diri anak, menjadi pendengar yang baik untuk anak, dan sebagai pemimpin di dalam keluarga yang mampu membuat aturan dan batasan di dalam rumah, sedangkan ibu juga memiliki peran di dalam keluarga yaitu memberikan cinta dan kasih sayang dan memastikan pengamanan yang aman untuk anak, mengajarkan anak berperilaku baik dan disiplin.

Namun yang kita temukan di dalam kehidupan nyata sebagian besar peran ayah dan ibu di dalam keluarga tidak sesuai dengan peran yang sebenarnya secara umum mengakibatkan sebagian besar anak kehilangan kasih sayang di dalam keluarga maka anak tersebut memiliki perilaku yang berbeda dengan anak pada umumnya seperti anak tersebut memiliki sifat pendiam, contohnya kurang percaya diri di lingkungan sosialnya, mudah terpengaruh di lingkungan sekitar dalam hal negative. Banyak kita temukan di lapangan khususnya di lingkungan sekolah, seperti yang sudah pernah kami observasi di SDN 067244 pada hari dan tanggal Sabtu 9 Desember 2023, terdapat di kelas 5. Dari sebagian siswa yang kami wawancara memiliki perilaku yang berbeda pada umumnya yaitu siswa tersebut berperilaku pendiam, kurang percaya diri, malas mengerjakan PR di rumah dan beberapa siswa lainnya memiliki sikap yang baik dan sama dengan anak pada umumnya dan setelah kami melakukan pendekatan pada anak tersebut yang berperilaku berbeda dengan usianya kami mendapat kesimpulan bahwa siswa tersebut merupakan anak dari keluarga brokenhome dan tidak tinggal bersama kedua orang tuanya dan menyebabkan anak tersebut tidak merasakan kasih sayang di dalam keluarga.

Hasil penelitian ini dibuat untuk mengetahui dampak kualitas keharmonisan keluarga terhadap perilaku anak. Penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara dan observasi pada SDN 067244 Medan. Hasil peneliti ini menjelaskan dampak kualitas keharmonisan keluarga terhadap perilaku anak yaitu sebagai berikut. Pada saat dilakukannya observasi dengan metode wawancara di ketahui bahwa dampak kualitas keharmonisan keluarga terhadap perilaku anak memiliki sifat yang berbeda dengan anak dari keluarga harmonis. Perbedaan tersebut terlihat dalam sifat anak yang tidak dapat mengontrol emosinya, memiliki rasa tidak percaya diri, tidak memikirkan masa depannya, dan memiliki sifat yang pendiam serta susah bersosialisasi di lingkungan sekitarnya.

Penyebab dampak ketidak harmonisan keluarga tersebut karena orangtua tidak memberikan kasih sayang kepada anak dan tidak memperhatikan pertumbuhan anak. Anak yang dari keluarga tidak harmonis yang telah di observasi di SDN067244 pada siswa kelas 5 yang disebabkan oleh kedua orang tua yang tidak tinggal bersama dan tidak memenuhi kewajibannya terhadap anak tersebut, sehingga anak tersebut tinggal bersama kakek dan neneknya untuk mencari perlindungan dan kasih sayang orang tua yang tidak diberikan oleh orang tuanya. Hal ini sesuai dengan teori dampak keluarga tidak harmonis terhadap perilaku anak salah satunya mudah terpengaruh dari lingkungan khususnya di dalam lingkungan sekolah, sehingga anak terus mencari kenyamanan di lingkungan pertemanan.

Berdasarkan data yang telah di observasi di SDN 067244 Medan tersebut banyak sekali kasus ketidak harmonisan keluarga, baik orang tuanya yang sudah bercerai maupun yang hanya lebih mementingkan pekerjaan daripada anaknya,

ataupun karena disebabkan oleh ekonomi yang tidak mencukupi sehingga orang tua tidak dapat menjalankan kewajibannya sebagai orang tua pada umumnya, ada beberapa anak yang merasakan dampak ketidak harmonisan keluarga

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian lapangan, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kualitatif, cara pengumpulan data digunakan dengan menggunakan pandangan peneliti untuk mencari informasi yang relevan dengan objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dikumpulkan secara langsung dari lapangan sehingga peneliti dapat menemukan hasil dan dapat dibuktikan secara langsung oleh peneliti tersebut sehingga peneliti mampu mengutarakannya dalam bentuk kalimat sehingga menjadi sebuah jurnal penelitian. Metode kualitatif merupakan metode yang memudahkan peneliti untuk mendapatkan data yang lengkap, pada penelitian yang mendalam mengenai perilaku manusia dengan lingkungannya. Sehingga dengan menggunakan metode kualitatif dalam sebuah penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang dampak keharmonisan keluarga terhadap perilaku anak di SDN 067244.

Penelitian yang dilakukan di SDN 067244 Medan dilakukan dengan cara kualitatif dengan menggunakan metode observasi dan wawancara, dalam pembuatan jurnal ini adanya keterkaitan antara dampak kualitas keharmonisan keluarga terhadap perilaku anak dengan latar belakang beberapa siswa kelas 5 SDN 067244. Penelitian ini dilakukan dengan mempertimbangkan jarak, waktu dan lokasi karena lokasi SDN 067244 dekat dengan tempat tinggal peneliti terhadap subjek yang akan diteliti, observasi dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan kemampuan edukasi peneliti dan dorongan dari dosen pembimbing. Observasi pada subjek ini dilaksanakan selama 1 minggu dikarenakan perlunya pendekatan terhadap siswa kelas 5 tersebut, selama dilaksanakan penelitian maka hasil yang didapat dari dampak kualitas keharmonisan keluarga terhadap perilaku anak berupa fakta yang terjadi di lingkungan sekolah khususnya pada perilaku siswa yang terlihat pada hasil observasi dan wawancara.

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, dikarenakan tujuan utama dalam sebuah penelitian yaitu untuk mengumpulkan data dan informasi dari sebuah objek yang akan diteliti. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara. Teknik wawancara merupakan salah satu teknik untuk mengobrevasi dan mengumpulkan data dengan cara tanya jawab langsung antara peneliti dengan narasumber. Wawancara sangat penting untuk peneliti agar mendapatkan hasil data yang lebih lengkap untuk mengetahui permasalahan yang diteliti.

PEMBAHASAN

Sampel yang telah dipaparkan di atas, diketahui bahwa sebagian besar dari siswa kelas V SDN 067244 merupakan siswa yang brokenhome. Pada sampel pertama, diketahui anak tersebut anak broken home, anak tersebut tinggal bersama kakek dan neneknya dikarenakan orang tuanya telah berpisah. terlihat anak itu

memiliki sifat kurang percaya diri saat peneliti mewawancarai secara langsung, anak tersebut menjelaskan bagaimana keseharian dirinya di rumah yaitu anak tersebut sering melakukan pekerjaan rumah sendiri dikarenakan kakek dan neneknya sibuk dan kurang peduli terhadap pekerjaan di rumah. anak yang aturannya masih bermain bersama teman-temannya dibebankan dengan kewajiban mengerjakan pekerjaan rumah sendiri.

Anak tersebut juga menceritakan kalau dirinya tidak bisa bermain dengan teman-temannya di rumah dikarenakan sibuk dengan pekerjaan di rumah, tidak ada waktu untuk bermain. Pada sampel ketiga adanya perbedaan di bagian siswa tersebut hanya tinggal bersama ibunya tetapi tidak tahu ayahnya dimana, dan ibu dari siswa tersebut hanya mementingkan pekerjaannya dibanding anaknya sendiri sehingga siswa pada sampel ketiga tersebut kekurangan kasih sayang. Seperti hanya pada sampel siswa keempat memiliki perbedaan yaitu dia tinggal bersama kedua orang tuanya dan terlihat bahwa orangtuannya sangat memanjakan anaknya sehingga anak tersebut menyepelekan hal-hal kecil dan PR nya pun dikerjakan oleh ibunya sehingga tanggung jawab anak tersebut tidak ada terhadap sekolahnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 067244 Medan, sebagian besar merupakan anak dari keluarga yang kurang harmonis terlihat di dalam wawancara dari kelima siswa yang peneliti wawancarai ada 3 yang keluarganya yang tidak harmonis, dan pada saat wawancara dilaksanakan peneliti melihat ekspresi dan tanggapan yang tidak semestinya dari anak yang keluarganya kurang harmonis.

KESIMPULAN

Berdasarkan observasi yang telah di paparkan maka dapat disimpulkan dampak keharmonisan keluarga terhadap perubahan perilaku anak yaitu memiliki rasa yang kurang percaya diri di lingkungannya, memiliki sifat yang pendiam, suka mencari perhatian lebih kepada orang lain, tidak dapat mengontrol emosinya dan kurang memperhatikan pelajarannya. dikarenakan setelah dilakukan wawancara terhadap beberapa siswa kelas 5 SDN 067244 MEDAN terdapat 3 orang anak broken home yang diamati oleh peneliti yang memiliki sifat yang hampir sama yaitu sifat pendiam, kurang percaya diri dikarenakan dampak keharmonisan keluarga yang terjadi pada keluarga ketiga siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak dari keluarga broken home perlu perhatian khusus dari orang tuanya terlebih mereka masih di jenjang pendidikan sekolah dasar, anak juga masih perlu pengawasan dari orang tuanya agar anak tersebut memiliki perilaku dan perkembangan di umurnya sekarang, perbandingan dengan 2 siswa lainnya yang kami wawancara yaitu siswa-siswa tersebut memiliki emosional yang lebih baik, dan siswa-siswa tersebut lebih cepat beradaptasi dengan kami saat wawancara, jadi keharmonisan keluarga sangat penting saat untuk membentuk mental, emosional, percaya diri terhadap anak. Orang tua juga sebagai kunci utama untuk anak berkembang dengan baik dan merasakan nyaman, kasih sayang di lingkungan keluarga.

DAFTAR RUJUKAN

- Abarca, R. M. (2021). Konsep Kemandirian Lansia. *Nuevos, Sistemas de Comunicación, e Información*, 1(1), 2013–2015.
- Adristi, S. P. (2021). Peran Orang Tua pada Anak dari Latar Belakang Keluarga Broken Home. *Lifelong Education Journal*, 1(2), 134.
- Ariyanto, K. (2023). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Anak. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 15–23. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i1.2380>
- Danang Ramadhan, M. (2022). Bab 2 Kepercayaan Diri. 9–22.
- Herawati, T., Pranaji, D. K., Pujihasvuty, R., & Latifah, E. W. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Pelaksanaan Fungsi Keluarga di Indonesia. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(3), 213–227. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.3.213>
- James W, Elston D, T. J. et al. (20 C.E.). Aspek Pengelolaan emosi. *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology*, 114–115. kepribadian Ekstrovert, Introvert dan Ambivert; Teori Carl Jung - Layanan Psikologis INSAN-Q. (n.d.).
- Lisna Amelia. (2023). Pengaruh Kurangnya Perhatian Orang Tua Terhadap Perkembangan Belajar Siswa Kelas 1 Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(2), 186–193. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2.1639>
- Massa, N., Rahman, M., & Napu, Y. (2020). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jambura Journal Community Empowerment*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.37411/jjce.v1i1.92>
- Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS'APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. ... Review: Journal of <http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869>
- Prayuda, M. S. (2020). An error analysis of Indonesian-English translation. In *Kairos*. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/327176737.pdf>
- Rahman Wahid, Yusuf Tri Herlambang, Ani Hendrayani, & Sigit Vebrianto Susilo. (2022). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Perubahan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1626–1633. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2397>

PERAN ORANG TUA DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA

Septeti Angges Br Sinuraya¹, Vera Wati Br Tarigan², Andrian Valentino
Siregar³, Meikardo Samuel Prayuda⁴

^{1,2,3,4} Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

angguessinuraya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran orang tua dalam memotivasi belajar siswa kelas IV di SD Masehi Berastagi. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik siswa, dan peran orang tua sebagai pendamping utama dalam proses pendidikan sangat berpengaruh dalam menumbuhkan semangat dan minat anak terhadap belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa melalui perhatian, dukungan emosional, pemberian fasilitas belajar, serta apresiasi terhadap pencapaian anak. Namun, ditemukan juga beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu orang tua karena pekerjaan dan rendahnya pemahaman terhadap materi pelajaran. Kendati demikian, sebagian besar orang tua tetap berusaha memberikan dukungan dengan berbagai cara agar anak tetap termotivasi belajar. Penelitian ini menegaskan bahwa kolaborasi yang erat antara orang tua, guru, dan siswa menjadi kunci penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan efektif.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Peran Orang Tua; Siswa Sekolah Dasar; Pendidikan Keluarga

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses di mana peserta didik dibimbing dan didorong untuk mencapai tujuan positif dalam perkembangan mereka. Tujuan ini mencakup aspek-aspek kematangan yang terus berkembang seiring waktu dan pada akhirnya menghasilkan kedewasaan siswa. Proses pendidikan dimulai dari keluarga, di mana peran orang tua sangat penting, dan kemudian melibatkan pendidikan formal, lingkungan, dan interaksi dengan masyarakat.

Motivasi belajar merupakan Pengembangan semangat, kegembiraan, dan keinginan untuk belajar adalah ciri khas peranannya. Siswa yang sangat termotivasi akan memiliki semangat yang cukup untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Sebagai analogi, jika seseorang menghadiri sebuah ceramah tetapi tidak tertarik dengan apa yang disampaikan, mereka mungkin tidak mencerna atau

mencatat informasi yang disampaikan. Orang-orang yang kurang termotivasi secara intrinsik cenderung kurang produktif. Ini terjadi hanya karena tekanan atau formalitas. Siswa yang sangat cerdas pun mungkin gagal jika tidak termotivasi. Ketika motivasi yang tepat terlibat dalam proses. Dengan memberi perhatian dan dukungan – dukungan dalam belajar dan memberikan apresiasi kepada siswa ketika siswa berhasil dalam mengerjakan tugas atau mengerjakan ujian.

Peran orang tua adalah mendorong siswa untuk belajar, orang tua bertanggung jawab untuk membantu mereka. Anak-anak akan merasa didukung, termotivasi, dan terdorong untuk belajar lebih baik, sehingga mereka dapat meningkatkan prestasi akademiknya, jika orang tua aktif dan positif dalam membantu mereka belajar. Dalam belajar peran orang tua sangat penting untuk mencapai prestasi belajar siswa yang lebih optimal. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Maka dari itu pentingnya peran orang tua dalam memotivasi belajar. Berdasarkan hasil observasi singkat yang saya lakukan di SD Masehi Berastagi, ada beberapa temuan yang dapat di jadikan landasan di lakukannya penelitian ini. Yang pertama orang tua tidak memiliki waktu dengan anak sehingga kurangnya motivasi belajar siswa. Kedua guru juga kurang memiliki keinginan memotivasi belajar siswa. Melalui wawan cara singkat dengan beberapa orang tua dan guru, di ketahui bahwa orang tua tidak memiliki waktu dengan siswa. Sehingga kurangnya perhatian dan komunikasi dengan siswa.

Berdasarkan masalah di atas sebagian besar dari permasalahan ini sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu. Salah satu peneliti yang membahas tentang masalah ini adalah peneliti dengan judul” PERAN ORANG TUA DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA DIKELAS IV B SD NEGERI 67 PEKANBARU” Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mendukung motivasi belajar siswa. Orang tua dapat meningkatkan perhatian terhadap fasilitas belajar siswa dengan lebih kreatif, termasuk menyediakan ruang belajar yang nyaman dan mengajak mereka ke perpustakaan atau tempat bacaan umum. Selain itu, mereka dapat menggunakan barang bekas yang didaur ulang untuk menyediakan sarana dan prasarana belajar yang lebih kreatif. Selain itu, orang tua juga memiliki peran yang signifikan dalam membimbing siswa belajar di rumah untuk mencapai tujuan dan cita-cita mereka. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mengurangi ketergantungan pada perangkat elektronik seperti handphone, terutama dalam bermain game online, yang dapat mengganggu fokus mereka dalam pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi penting. Diinginkan agar peneliti berikutnya dapat mengeksplorasi lebih banyak sumber dan referensi yang terkait dengan peran orang tua dalam memotivasi belajar siswa untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan komprehensif.

Beberapa penelitian tentang peran orang tua dalam memotivasi belajar siswa (Orang et al., 2022) mengatakan bahwa siswa secara alami berada di tengah-tengah ibu dan ayahnya selama masa kanak-kanak, orang tua adalah tempat pendidik dan sekolah yang pertama atau paling utama bagi mereka. Untuk mencapai cita cita mereka dan lebih semangat untuk belajar jika kedua orang tua mendukung

ada untuk siswa dan memberikan perhatian kepada siswa. Penelitian berikutnya (Sulastri, 2021) mengatakan bahwa yaitu upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, komunitas, bangsa, dan negara. Semua orang, termasuk guru, pemerintah, fasilitas, dan orang tua, harus berpartisipasi dalam mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut. Keluarga bukan hanya ayah dan ibu; orang tua juga berperan sebagai pendidik pertama anak, karena sebagian besar pembelajaran diajarkan di rumah.

Orang tua tidak hanya bertanggung jawab atas penghidupan anak mereka; mereka juga harus mendampingi dan mendidik mereka. Orang tua juga berfungsi sebagai contoh dan inspirasi bagi anak-anak mereka. Berdasarkan penelitian berikutnya (Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi & Kuryanto, 2020) Peran orang tua dalam pendidikan sangat penting dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi ketercapaian belajar anak. Peran orang tua juga merupakan salah satu faktor luar yang mempengaruhi keinginan anak untuk belajar dimana anak dapat memiliki dorongan belajar yang paling tinggi atau lebih sedikit dipengaruhi oleh peran orang tua. Keluarga adalah institusi sosial universal yang memiliki banyak fungsi, termasuk pengawasan, sosial, pendidikan, keagamaan, perlindungan, dan rekreasi.

Tujuan utama keluarga adalah untuk menanamkan sikap dan nilai hidup, mengembangkan bakat dan minat, dan membangun kepribadian dan bakat. Meskipun orang tua adalah guru pertama anak-anaknya, setelah anak masuk sekolah, orang tua berfungsi sebagai mitra kerja utama guru anak-anaknya. Sebagai orang tua, mereka juga memegang berbagai peran: sebagai pelajar, relevan, pembuat keputusan, dan anggota tim kerja sama antara guru dan orang tua. Dalam peran ini, orang tua membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Penelitian berikutnya menyatakan bahwa (Fatmawati et al., 2021) Tidak dapat dipungkiri bahwa sistem pendidikan di rumah ini bergantung pada orang tua siswa. Orang tua, baik ayah maupun ibu, adalah garda terdepan yang mengawasi anak-anaknya saat mereka belajar di rumah masing-masing, seperti halnya dokter dalam menangani COVID-19. Guru harus menghubungi orang tua peserta didik. Para orang tua siswa harus menyadari bahwa anak-anak mereka harus tetap fokus pada proses pembelajaran meskipun mereka berada di rumah. Ini adalah tempat pola asuh orang tua sangat penting. Ini menunjukkan bahwa pola asuh orang tua seharusnya memberikan pendidikan kepada anak sekaligus memahi apa yang menjadi tanggung jawab guru.

Oleh karena itu, orang tua juga harus membantu anak-anak mereka belajar di rumah secara online. Proses tugas yang diberikan guru kepada siswa ternyata lebih menyita waktu, biaya, dan tenaga bagi mereka yang tidak terbiasa. Selama seharian, anak-anak mereka berada di rumah dan sibuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru mereka. Diharapkan dari proses ini bahwa orang tua memahami betapa pentingnya dukungan dan peran mereka bagi anak-anak dalam proses pembelajaran sehari-hari. Dalam situasi darurat seperti ini, orang tua

diharapkan menyadari peran mereka dalam mendampingi, membimbing, dan mengarahkan anak-anak mereka selama proses pembelajaran. Kemampuan untuk membagi waktu dengan tepat dan menyelesaikan masalah juga merupakan bukti keberhasilan dalam tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mendorong keinginan siswa untuk belajar. Siswa dilindungi dan tidak mudah terpengaruh oleh pengaruh negatif. Orang tua juga memberikan instruksi dan informasi untuk membantu siswa memahami tanggung jawab mereka sebagai warga negara. Hal ini membantu perkembangan mereka menjadi orang dewasa dan santun. Dengan memberikan bimbingan dan teladan yang tepat, orang tua dapat membantu anak-anak mereka membentuk kewajiban agama mereka dengan penuh kesadaran. Dengan demikian, orang tua tidak hanya membantu dalam pembentukan kewajiban agama anak-anak mereka, tetapi juga membantu mereka menjalani kehidupan dengan prinsip-prinsip yang benar dan positif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, metode kualitatif menekankan pengamatan mendalam. Oleh karena itu, menggunakan metode penelitian kualitatif dapat menghasilkan studi fenomena yang lebih mendalam. Penelitian kualitatif yang berfokus pada humanisme atau individu manusia dan perilaku manusia adalah jawaban atas kesadaran bahwa setiap akibat dari perbuatan manusia berdampak pada aspek internal individu, seperti kepercayaan, pandangan politik, dan latar belakang sosial mereka. Dengan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, penelitian ini membahas peran orang tua dalam mendorong siswa SD Masehi Berastagi untuk belajar. Peneliti adalah pengumpul data utama dalam penelitian ini.

Karena itu, peneliti tidak dapat diwakili oleh orang lain. Agar mendapatkan informasi yang akurat, peneliti harus mengumpulkan data yang sesuai dengan fakta yang ada. Studi ini dilakukan di kelas IV SD Masehi Berastagi. Dengan jumlah sampel 25 siswa terdapat 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Kami mewawancarai orang tua dari siswa kelas IV serta di lingkungan sekolah dan rumah mereka. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi lebih lanjut. Bagaimana peran orang tua dalam mendorong siswa untuk belajar. Penelitian ini dilakukan dari 20 April hingga Mei 2023.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara, wawancara adalah jenis tanya jawab yang dilakukan antara orang yang diwawancarai dan orang yang diwawancarai untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan peneliti. Peneliti di sini menggunakan wawancara terstruktur untuk membangun pertanyaan tepat waktu dan dengan baik. Menurut peneliti, observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung oleh peneliti di lapangan dengan bantuan alat observasi mereka. Dalam hal ini, peneliti hanya mengamati hal-hal yang berkaitan dengan penelitian melalui sistem pengamatan yang mereka gunakan. Peneliti menggunakan teknik observasi ini untuk menentukan peran orang tua dalam memotivasi belajar siswa kelas IV B MASEHI BERASTAGI. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan

data yang di peroleh melalui dokumen-dokumen dan foto. Dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan data langsung dari tempat penelitian seperti buku-buku, foto, dan data yang relevan. Metode ini juga di gunakan peneliti agar memperoleh data yang berupa arsip dari dokumentasi sekolah dan lainnya seperti data orang tua dan siswa.

Kami melakukan observasi dan wawancara disekolah SD MASEHI BERASTAGI, agar mengetahui sejauh mana peran orang tua dalam memberikan motivasi kepada siswa, sedangkan dokumentasi untuk memperkuat kebenaran dari wawancara dan observasi berupa dokumentasi dan foto. Salah satu SD MASEHI BERASTAGI, kami melakukan wawancara dengan guru dan wali siswa bagaimana peran orang tua dalam memotivasi belajar siswa kelas IV MASEHI BERASTAGI. Kami menanyakan kepada orang tua siswa kendala apa yang di hadapi orang tua dalam memotivasi belajar siswa? Bagaimana orang tua memberikan dukungan kepada siswa saat menghadapi kesulitan belajar? Bagaimana orangtua memantau dan terlibat dalam kegiatan belajar siswa dirumah? Bagaimana perasaan siswa ketika orang tua terlibat dan membrikan motivasi dalam kegiatan belajar siswa? Siswa disuruh mengungkapkan bagaimana kegiatan siswa di rumah. Dapat dilihat dari masing – masing kediaman siswa, disini dapat di ketahui bagaimana paran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Orang tua sangat berperan penting dalam memotivasi belajar anak. Orang tua sebagai motivator anak harus memberikan dorongan dalam segala aktivitas anak, contohnya memberikan perhatian kepada anak,dukungan, dan hadiah atau penghargaan sebagai wujud apresiasi kepada anak dalam keberhasilan belajar. Motivasi ini dilakukan agar anak agar anak semangat dan semakin giat belajar dan mendapatkan nilai yang memuaskan. Orang tua selalu berupaya memotivasi belajar anak dengan mendukung dan memberikan fasilitas yang diperlukan dalam Pendidikan, dan banyak diantaranya upaya yang dilakukan orang tua memasukkan anaknya bimbel/ les tambahan untuk anaknya. Tetapi banyak juga orang tua acuh mengenai pentingnya memotivasi anak dalam belajar dan ada juga orang tua yang semangat memotivasi belajar anaknya dan melakukan berbagai cara agar anaknya semangat dalam belajar dan mencapai nilai yang memuaskan. Tapi tidak semudah itu memotivasi belajar anak, ada saja faktor yang mempengaruhi belajar anak yang didapatkan, salah satu contohnya dari beberapa orang tua yang kami wawancarai yaitu anak lebih cendrung bermain bersama-sama temannya hingga lupa waktu untuk belajar. Apalagi dengan perkembangan ipek yang begitu berdampak besar terhadap belajar anak. Anak lebih suka bermain game, akibatnya lupa belajar serta dapat menurunkan minat belajar anak.

Selain itu juga kami mendapatkan hambatan-hambatan orang tua dalam memotivasi anak, hambatan yang banyak kami temukan dari wawancara yang telah kami lakukan yaitu pertama orang tua sibuk dalam bekerja sehingga kurangnya waktu untuk memotivasi belajar anak dan mendampingi anak dalam belajar. Yang kedua kurangnya wawasan orang tua dalam pengetahuan sehingga orang tua kesulitan mengajari anak dalam belajar. Namun orang tua selalu berusaha

meningkatkan dan mempertahankan motivasi belajar anak melalui berbagai cara, salah satunya orang tua menyediakan fasilitas anak dalam belajar, mendukung dan memperhatikan belajar anak, serta mengapresiasi pencapaian anak dalam bentuk sekecil apapun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam memotivasi siswa untuk belajar. Orang tua berperan sebagai motivator yang memberikan perhatian, dukungan moral, serta fasilitas yang mendukung kegiatan belajar anak di rumah. Meskipun terdapat hambatan seperti kesibukan bekerja dan kurangnya wawasan akademik, sebagian besar orang tua tetap menunjukkan kepedulian melalui berbagai cara, seperti mengikutsertakan anak dalam bimbingan belajar, menyediakan alat belajar, serta memberi apresiasi atas pencapaian anak. Keterlibatan orang tua terbukti mampu meningkatkan semangat dan keinginan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara orang tua, guru, dan lingkungan sekitar untuk membentuk sistem dukungan yang kokoh bagi perkembangan motivasi belajar anak secara berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. (2006). Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Rineka Cipta., 13(2).
- Fatmawati, E., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.871>
- Margono, S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Subana, Drs, *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2020). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Orang, P., Dalam, T., Belajar, M., & Sekolah, S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1252–1259
- Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS' APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. ... Review: Journal of <http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869>
- Prayuda, M. S. (2020). An error analysis of Indonesian-English translation. In Kairos. *core.ac.uk*. <https://core.ac.uk/download/pdf/327176737.pdf>
- Raysa, A., Yunus, R., & Gafur, A. (2020). Effectiveness of Teaching and Learning Tools Based on Guided Inquiry Approach to Improve Science Process Skills and

Scientific Attitudes. Journal of Advances in Education and Philosophy, 4(6).
<https://doi.org/10.36348/jaep.2020.v04i06.001>
Satriawan, N. (2023). Pengertian Metode Penelitian dan Jenis-jenis Metode Penelitian. Ranah Research.

PEMBELAJARAN SENI RUPA DALAM MEMBENTUK KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SDN 0062 TANJUNG SARI

**Nisi Angelica H Matondang¹, Yona Nureka Br Karo Sekali², Romauli Aldesi
Butar-butur³, Meikardo Samuel Prayuda⁴**

^{1,2,3,4} **Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia**

nisiangelica43@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V di SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan. Seni rupa sebagai bagian dari pendidikan seni di sekolah dasar tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan visual, tetapi juga mendorong perkembangan berpikir kreatif dan ekspresi diri peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan berbagai aspek kreativitas peserta didik, seperti kebebasan berekspresi, menghargai fantasi, kemandirian dalam berpikir, dan keterampilan dalam berkarya. Pembelajaran yang dilakukan secara variatif, menyenangkan, serta memberikan ruang untuk eksplorasi terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mewujudkan ide-ide visual mereka. Guru berperan penting dalam menyediakan media yang menarik, memberi motivasi, serta membimbing dan mengapresiasi setiap hasil karya siswa. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa menjadi sarana efektif dalam membentuk kreativitas peserta didik sejak usia dini.

Kata Kunci: Pembelajaran Seni Rupa; Kreativitas Siswa; Pendidikan Seni

PENDAHULUAN

Indonesia memberikan pendidikan seni budaya dan kerajinan kepada siswa sekolah dasar untuk mendorong kecintaan terhadap seni dan budaya. Perasaan cinta ini dapat mendorong anak untuk tertarik, berkreasi, dan menghargai seni dan budaya tanah air. Pendidikan seni mendorong siswa untuk mengekspresikan pemahamannya tentang konsep melalui bentuk seni. Seni dapat mengembangkan imajinasi siswa, meningkatkan kemampuan membuat proyek, dan meningkatkan kreativitas. Kreativitas penting tidak hanya bagi seniman, tetapi juga dalam semua pengalaman. Dalam kecerdasan khususnya seni, minat anak dalam menciptakan karya berupa benda dapat dikembangkan. Pada tahun 1899, National Education Association (NEA), sebuah organisasi guru seni, menetapkan tujuan pendidikan seni sebagai pengembangan bakat seni anak, pengembangan kreativitas, penciptaan visi, dan peningkatan keterampilan. Selain itu, pendidikan seni juga memungkinkan

siswa untuk menggunakan keterampilan yang mereka pelajari untuk membuat proyek.

Siswa sekolah dasar mempunyai kecantikan yang berbeda dengan orang dewasa karena lemahnya kepribadian mereka (Yulianto, 2020). Ini sesuai dengan karakternya, bahwa dia murni, polos dan jujur. Untungnya, anak usia sekolah dasar bisa menangkap aura kecantikan dari dunia luar, namun hal ini sangat penting dan bergantung pada selera mereka masing-masing. Artinya siswa dapat memahami, peduli dan merasakan keindahan yang ada disekitarnya.

Keterampilan dapat dipelajari melalui proses belajar (learning through the art) atau digunakan sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran (learning through the art). Kurikulum pendidikan Indonesia mengacu pada jenis pendidikan seni yang berbasis pada pendidikan seni mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Pendidikan seni dilaksanakan pada tingkat sekolah dasar (SD) karena orisinalitas, kebermaknaan dan kepraktisan serta dapat memenuhi perkembangan peserta didik yaitu dapat mewujudkan keindahan dalam bentuk presentasi/kreasi kepuasan kerja. Tujuan pendidikan seni adalah untuk mendorong peserta didik memahami konsep-konsep seni, budaya dan kearifan, memungkinkan mereka untuk menghargai seni, budaya, hukum dan pengetahuan, untuk mengungkapkan kreativitas melalui seni, budaya dan kebijaksanaan, dan untuk menunjukkan partisipasi dalam seni budaya, keterampilan dan pengetahuan di tingkat regional dan internasional (Departemen Pendidikan Nasional, 2006). 1) sebagai alat pengajaran, 2) sebagai alat komunikasi, 3) sebagai alat pertunjukan, 4) sebagai alat pengembangan keterampilan, 5) sebagai alat kreativitas, 6) sebagai alat pengembangan kemampuan berpikir, 7) sebagai sarana untuk mencapai keindahan. UU No. 22 Tahun 2006 tentang Pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya

Manusia. Lembaga pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Hal yang paling penting dalam mengembangkan dan memajukan pendidikan adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan mutu dari peserta didik itu sendiri. Pendidikan yang berkualitas dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Umah & Maharani, 2024)

Seni merupakan salah satu cabang seni yang berkaitan dengan persepsi visual (Purwanto, 2016: 21). Salam (2001) berpendapat bahwa seni adalah suatu permainan dan mengungkapkan keindahan manusia melalui sarana-sarana seperti garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang, yang secara sukarela dihadirkan dalam lukisan bilateral (lukisan 2001) dan triptych, proyek dimensi (lukisan, furnitur, dekorasi dan aksesoris), (Sumanto, 2006: 7-8). Karya seni dapat diciptakan melalui proses penciptaan seni yang digunakan untuk membuat suatu jenis karya seni berdasarkan iklan. Teknik seni kreatif yang dapat diterapkan siswa sekolah dasar adalah menggambar, memahat, mencetak, dan mendesain. Menggambar adalah proses menciptakan gambar dengan cara menggambar benda tajam pada permukaan datar.

Melukis adalah proses mengamati, merefleksikan, dan menyajikan gambar. Proses seni tidak dapat ditiru. Visual dapat diciptakan melalui proses imajinasi dan

keaktivitas. Ada banyak jenis seni, antara lain: 1) menggambar gambar untuk menimbulkan kesan terhadap penampakan benda yang dilihat, 2) menggambar ornamen/dekorasi, menciptakan gambar dalam bentuk seni. kegiatan hiasan atau hiasan benda, 3) Ilustrasi adalah suatu metode seni yang bertujuan untuk menjelaskan atau menafsirkan cerita, 4) Seni imajinasi adalah menciptakan gambar-gambar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pikirannya, 5) Seni adalah ungkapan pikiran dan ide melalui seni. adalah emosi. Seniman membutuhkan iklan dan materi untuk membuat proyek. Lingkungan pencitraan terdiri dari bahan, alat dan teknik. Bahan lukisan dapat berupa kertas, kain, keramik dan permukaan halus lainnya.

Hakikat pendidikan adalah suatu proses yang mencakup tindakan yang dilakukan guru dan siswa dalam berinteraksi belajar untuk mencapai tujuan (Usman, 2013: > 4). Seni pendidikan berarti penggunaan ide-ide artistik, sebagai sarana pendidikan membangkitkan minat dan keinginan belajar dalam lingkungan bermain yang kreatif serta berusaha memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam seni kreatif. Pemanfaatan pendidikan seni bermacam-macam, baik yang hidup (guru dan siswa) maupun benda mati (media, model, sasaran, dan sebagainya), serta terdapat alur atau tahapan proses yang dapat dibedakan menjadi kegiatan awal, utama, dan penutup.

Kreativitas pada umumnya mengacu pada watak seseorang pada motivasi dan dorongan dari lingkungan sekitar, menjadi proses penciptaan gagasan atau ide sehingga orang tersebut dapat berkreasi dengan sesuatu yang baru atau tidak sama sekali, untuk diri sendiri. Perhatikan hubungan antara tiga ciri psikologis seperti kecerdasan, dan kepribadian atau motivasi. Proses kreatif adalah sebuah proses; 1) Kepekaan terhadap masalah, kurangnya informasi, elemen yang hilang, 2) menciptakan alternatif dan membentuk opini tentang hal negatif tersebut, 3) mengevaluasi pikiran dan perasaan lain 4) mengizinkan metode dan teori alternatif untuk dimodifikasi dan diuji ulang, dan terakhir 5) mengkomunikasikan hasil seperti yang disarankan oleh Torrance (1988). Tekanan atau motivasi yang mungkin datang dari diri sendiri (internal) atau dari luar (eksternal). Dukungan dari sumber eksternal seperti lingkungan. Lingkungan yang tidak menghargai pemikiran dan refleksi, terlalu menekankan tradisi, dan kurang terbuka terhadap inovasi tidak dapat membentuk gagasan seseorang (Munandar, 2014: 20-22).

Kreativitas dalam mengajar terbagi menjadi beberapa pengertian; ini adalah: 1) kreativitas sebagai bentuk pendidikan, misalnya kreativitas sebagai alat untuk mengungkapkan makna untuk memandu pembelajaran orang lain, 2) representasi misalnya kreativitas sebagai sarana ekspresi diri atau ekspresi seni, 3) orisinalitas, yaitu salah satu jenis kreativitas berkaitan dengan perbedaan atau hubungan, ide-ide yang terpisah, yang sebelumnya tidak berhubungan, 4) Berpikir kreatif, aspek ini memungkinkan orang untuk memecahkan masalah dengan solusi berbeda yang belum diketahui sebelumnya, 5) Kealamian dipahami sebagai kekuatan pendorong yang mempengaruhi pemikiran individu dan lingkungan, 6) Efisiensi adalah produksi (Magister et al., n.d.).

Kreativitas dalam pendidikan seni diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, merancang, mendesain ulang dan menggabungkan ide-ide

lama dan baru menjadi kombinasi baru yang dapat dilihat sebagai perpaduan seni rupa dan mendapat dukungan dari keterampilan yang dimiliki. Seni menciptakan seni itu sendiri adalah tentang bakat seseorang. Boden mendefinisikan 3 jenis kreativitas; Inilah kreativitas yang timbul dari kombinasi yaitu menggabungkan pengetahuan yang sudah ada Bahkan melahirkan sesuatu yang baru baik berupa ide atau produk. Kreativitas lahir dalam bentuk penelitian yaitu berusaha melahirkan sesuatu yang baru dari sesuatu yang belum pernah dilihat sebelumnya, sedangkan kreativitas lahir dalam bentuk transformasi yaitu bertindak dari ide untuk hal-hal yang dapat dilakukan. Pengetahuan siswa sekolah dasar tentang penciptaan seni dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu praktik kreatif dan penelitian seni.

Praktik seni rupa di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua jenis kegiatan, seni dua dimensi dan seni tiga dimensi. Gambar seni 2D meliputi, menggambar bebas, melukis dengan jari, menggambar teknik membuat sederhana, permainan warna, mewarnai gambar, menggambar ekspresi atau menggambar bebas, aplikasi mozaik, montase dan kolase, mencetak garis miring seni grafis, kerajinan kertas, serta kerajinan anyaman. Kegiatan tiga dimensi meliputi, merancang/membangun mainan model mandiri, membuat kubus, merakit/menyusun benda, menggantung benda, dan lain-lain. Pembelajaran seni adalah untuk mengajarkan siswa jenis dan penggunaan seni (bahan latihan), untuk memungkinkan siswa mengeksplorasi, bereksperimen dan mengeksplorasi penggunaan grafik secara kreatif dan menggunakannya dalam situasi yang berbeda. Contohnya adalah pensil warna, krayon, pensil warna, dan lain-lain. Ini adalah gambar tangan bebas yang dibuat menggunakan berbagai alat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu strategi pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif dalam penelitian ilmiah. (Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V di SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan. Sampel penelitian terdiri dari 8 peserta didik kelas V yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah teknik yang digunakan untuk penentu informan, dimana informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih mewakili populasi yang relevan untuk penelitian ini. Variabel penelitian yang digunakan adalah peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V di SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang komprehensif terkait peran pembelajaran seni rupa dan kreativitas peserta didik. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Proses analisis data ini membantu peneliti untuk mengidentifikasi pola-pola dan temuan yang muncul dari data yang telah dikumpulkan. Lokasi penelitian ini adalah SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan. Dengan metode penelitian kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data yang beragam, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V di SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan

PEMBAHASAN

Pembelajaran seni rupa di kelas V berjalan dengan baik, dimana 71% dilaksanakan sesuai dengan teori yang dapat membentuk kreativitas peserta didik. Komponen pembelajaran digunakan dengan cukup maksimal dengan kategori baik, sampel peserta didik menunjukkan kreativitas yang baik dengan kategori sangat baik (70%). Peserta didik rata-rata menunjukkan bentuk kreativitas yang bervariasi dengan tingkat kenampakan tertinggi pada bentuk kreativitas menghargai fantasi (91%), dan terendah pada bentuk kreativitas kebebasan dalam ungkapan diri (54%).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa memiliki peran yang signifikan dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V. Pembelajaran seni rupa memberikan materi, media, motivasi, kebebasan, bimbingan dan penghargaan yang diperlukan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Bentuk kreativitas yang dikembangkan meliputi berbagai aspek seperti tepat dalam mewujudkan gagasan, lentur dalam berpikir, bebas mengungkapkan diri, menghargai fantasi, terampil berkarya, percaya terhadap gagasan sendiri, dan mandiri dalam memberikan pertimbangan.

Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Guru perlu menyediakan materi dan media yang menarik sesuai dengan perkembangan peserta didik, memberikan motivasi dan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri, serta memberikan bimbingan dan penghargaan pada proses dan karya kreatif peserta didik. SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan menawarkan pendidikan yang baik, termasuk pendidikan seni. Sekolah mengembangkan tujuan dan menerjemahkannya ke dalam tujuan pengajaran untuk keperluan pendidikan.

Pendidikan seni memegang peranan penting dalam mengembangkan bakat anak, khususnya siswa kreatif. Peran tersebut dapat terpenuhi apabila guru dan siswa mengikuti sistem pendidikan yang baik mencakup banyak mata pelajaran, antara lain: 1) Informasi, yaitu materi yang disajikan dalam pendidikan, 2) Media, yaitu benda-benda atau bahan yang disajikan dalam pendidikan, sumber daya dalam lingkungan pendidikan siswa, 3) standar pendidikan, yaitu desain proses pembelajaran dan 4) evaluasi, yaitu alat untuk mengukur pencapaian tujuan. Kami berharap dengan melakukan karya yang baik dalam pendidikan seni dan menyesuaikan isi pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan seni untuk menciptakan kreativitas, maka peran pendidikan seni dapat diperhatikan dan dipraktikkan. Ini harus menjelaskan dampak pendidikan seni terhadap kreativitas siswa dengan mengumpulkan informasi dari guru, siswa, dan mengajarkan kreativitas siswa dalam pendidikan seni dengan cara yang jelas.

KESIMPULAN

Peran pembelajaran seni rupa meliputi; 1) menyediakan materi dan media yang menarik untuk mengembangkan kreativitas, sesuai dengan perkembangan peserta didik menggunakan media yang bervariasi agar dapat membangkitkan gagasan-gagasan baru siswa, 2) memberikan kebebasan dan motivasi kepada siswa untuk mengekspresikan diri dengan mencicipakan kondisi pembelajaran yang santai tanpa tekanan serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, dan 3) memberikan bimbingan dan apresiasi atau penghargaan pada proses dan karya kreatif siswa, dengan menghargai setiap perkembangan, keunikan, dan perbedaan yang ada pada diri siswa serta membimbing peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilannya dalam mengungkapkan ide maupun berkarya. Bentuk kreativitas peserta didik terdiri atas; percaya terhadap gagasan sendiri, tepat dalam mewujudkan gagasan, menghargai fantasi, lentur dalam berpikir, bebas dalam mengungkapkan diri, terampil berkarya, dan mandiri dalam memberikan pertimbangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprillia, E., & Wulandari, R. (2023). PENGELOLAN PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI KEGIATAN KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. In *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences* (Vol. 01).
- Magister, M. W., Pendidikan, A., Kristen, U., & Wacana, S. (n.d.). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).
- Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS' APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. ...
Review: Journal of
<http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869>
- Prayuda, M. S. (2020). An error analysis of Indonesian-English translation. In *Kairos*. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/327176737.pdf>
- Umah, D. N., & Maharani, N. S. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik dalam Pembelajaran Seni Rupa di SDN Gadingkasri Kota Malang. *FONDATIA*, 8(1), 21–31. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i1.4459>
- Yulianto, R. E. (2020a). Pendidikan Seni Untuk Membentuk Manusia Ideal. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 14(1).
- Yulianto, R. E. (2020b). PENDIDIKAN SENI UNTUK MEMBENTUK MANUSIA IDEAL PADA SEKOLAH UMUM Program Studi Pendidikan Seni S2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Imajinasi*, XIV (1).

ANALISIS PENGARUH LINGKUNGAN KELUARGA DALAM MEMBENTUK KARAKTER

**Rapidanda Manihuruk¹, Hanna Florida Panjaitan², Kresentia Kamilia
Situmorang³, Meikardo Samuel Prayuda⁴**

^{1,2,3,4} Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

hannaflorida12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh lingkungan keluarga terhadap pembentukan karakter siswa. Dalam era global yang semakin kompleks, pendidikan menjadi salah satu aspek penting yang mempengaruhi pembentukan karakter siswa. Lingkungan keluarga, yang mencakup nilai-nilai, norma-norma, dan perilaku yang dianut oleh anggota keluarga, memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memahami fenomena dari perspektif subjeknya, yaitu siswa dan lingkungan keluarga mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan keluarga memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter siswa. Siswa yang tumbuh dalam lingkungan yang menganut nilai-nilai positif cenderung memiliki karakter yang positif dan bermanfaat. Penelitian ini menegaskan pentingnya lingkungan keluarga dalam pembentukan karakter siswa dan menunjukkan bahwa strategi pendidikan yang memperhatikan lingkungan keluarga dan nilai-nilai yang dianut oleh keluarga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa.

Kata Kunci: Lingkungan Keluarga; Nilai-nilai; Perilaku

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk generasi yang memiliki karakter yang kuat, tidak hanya dalam aspek akademis, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Karakter siswa bukan hanya mencakup aspek moral, tetapi juga mencakup kualitas-kualitas seperti keteguhan hati, kedisiplinan, kerja keras, dan empati, yang semuanya merupakan fondasi bagi kesuksesan individu dalam kehidupan. Di era saat ini, tantangan yang dihadapi oleh sistem pendidikan tidak hanya berfokus pada peningkatan prestasi akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa yang kuat dan berdaya saing di tengah-tengah masyarakat yang berubah dengan cepat. Dalam konteks ini, lingkungan keluarga memegang peran yang sangat penting sebagai lembaga pertama di mana nilai-nilai, norma-norma, dan perilaku dipelajari dan dipraktikkan.

Dalam era global yang semakin kompleks dan dinamis, pendidikan menjadi salah satu aspek penting yang mempengaruhi pembentukan karakter siswa. Salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa adalah

lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga, yang mencakup nilai-nilai, norma-norma, dan perilaku yang dianut oleh anggota keluarga, memiliki pengaruh langsung terhadap perkembangan siswa (Ainslee, J. 2018). Analisis pengaruh lingkungan keluarga dalam membentuk karakter siswa menjadi topik yang sangat relevan, karena dapat memberikan wawasan tentang bagaimana lingkungan keluarga dapat dijadikan sebagai alat untuk membentuk karakter siswa yang positif dan bermanfaat (Daryanto dan Darmiatun, Suryatri. 2013).

Melalui interaksi sehari-hari dengan anggota keluarga, siswa menginternalisasi banyak nilai dan norma yang membentuk dasar karakter mereka. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang pengaruh lingkungan keluarga dalam membentuk karakter siswa menjadi penting dalam upaya memperkuat pendidikan karakter di sekolah dan masyarakat pada umumnya. Dalam kajian ini, akan dilakukan analisis mendalam terhadap berbagai faktor dalam lingkungan keluarga yang dapat memengaruhi pembentukan karakter siswa. Analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana faktor-faktor ini berinteraksi dan berdampak pada karakter siswa, serta implikasinya dalam konteks pendidikan. Dengan demikian, dapat diharapkan bahwa hasil analisis ini akan memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan pendidikan karakter yang lebih efektif di masa depan.

Lingkungan keluarga memiliki dampak yang sangat besar dalam membentuk kepribadian dan perilaku anak-anak karena merupakan lingkungan pertama di mana nilai-nilai, norma-norma, dan sikap diperkenalkan dan dipraktikkan. Interaksi sehari-hari dengan orang tua dan anggota keluarga lainnya memberikan landasan penting bagi pembentukan karakter anak. Orang tua berperan sebagai model perilaku utama bagi anak-anak mereka, dan dukungan emosional yang mereka berikan menjadi fondasi penting bagi perkembangan kepercayaan diri dan kemandirian anak.

Namun, untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang holistik dan berkelanjutan, peran sekolah juga tidak boleh diabaikan. Kerjasama antara sekolah dan keluarga sangat penting untuk mendukung perkembangan karakter siswa secara menyeluruh. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran untuk memperkuat nilai-nilai yang telah diajarkan di lingkungan keluarga, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang norma-norma sosial dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Kerjasama antara sekolah dan keluarga dapat terwujud melalui berbagai upaya, seperti program pendidikan karakter yang terintegrasi, komunikasi yang terbuka antara guru dan orang tua, serta pengembangan keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah. Dengan demikian, anak-anak akan mendapatkan dukungan yang konsisten dan holistik dalam pembentukan karakter mereka, baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah.

Pentingnya kerjasama antara sekolah dan keluarga dalam mendukung perkembangan karakter siswa juga membantu menciptakan konsistensi dalam nilai-nilai yang diajarkan, baik di rumah maupun di sekolah. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk memperoleh pemahaman yang kokoh tentang nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, mereka akan

menjadi individu yang lebih seimbang dan siap menghadapi tantangan dalam kehidupan dewasa nanti. Pentingnya Karakter Siswa: Karakter siswa memegang peran penting dalam membentuk kepribadian, keterampilan sosial, dan kesuksesan akademis mereka. Oleh karena itu, memahami faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan karakter menjadi sangat relevan dalam konteks pendidikan. Peran Lingkungan Keluarga: Lingkungan keluarga merupakan salah satu faktor utama yang dapat membentuk karakter siswa. Keluarga memainkan peran penting dalam memberikan nilai-nilai, norma-norma, serta dukungan yang dapat membentuk sikap dan perilaku siswa.

Perubahan dalam Dinamika Keluarga: Dalam beberapa tahun terakhir, dinamika keluarga telah mengalami perubahan signifikan. Misalnya, pola hubungan antaranggota keluarga, struktur keluarga, dan peran individu dalam keluarga dapat berubah, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi pembentukan karakter siswa. Tantangan dan Perubahan Sosial: Perubahan sosial dan teknologi telah mengubah cara keluarga berinteraksi dan berkomunikasi. Hal ini dapat memengaruhi cara nilai-nilai dan norma-norma diterapkan dan dipertahankan di lingkungan keluarga, yang kemudian akan mempengaruhi pembentukan karakter siswa.

Relevansi dalam Konteks Pendidikan: Dalam konteks pendidikan, memahami pengaruh lingkungan keluarga terhadap pembentukan karakter siswa dapat membantu pihak sekolah, guru, dan orang tua untuk mengembangkan strategi pendidikan yang lebih efektif dalam mendukung perkembangan karakter siswa. Dengan memperhatikan latar belakang tersebut, analisis mengenai pengaruh lingkungan keluarga dalam membentuk karakter siswa menjadi penting untuk mengeksplorasi bagaimana faktor-faktor ini saling berinteraksi dan memengaruhi perkembangan karakter siswa di era saat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh lingkungan keluarga terhadap pembentukan karakter siswa. Dengan memahami bagaimana lingkungan keluarga mempengaruhi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana lingkungan keluarga dapat dijadikan sebagai alat untuk membentuk karakter siswa yang positif dan bermanfaat. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi orang tua dan pendidik tentang bagaimana menciptakan lingkungan keluarga yang mendukung dalam pembentukan karakter siswa. Dalam konteks ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembentukan karakter siswa. Dengan memahami pengaruh lingkungan keluarga, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam merancang strategi pendidikan yang lebih efektif dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Untuk penelitian berjudul "Analisis Pengaruh Lingkungan Keluarga dalam Membentuk Karakter Siswa", metode penelitian kualitatif dapat dianggap sebagai pendekatan yang paling cocok. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena dari perspektif subjeknya, yaitu siswa dan lingkungan keluarga mereka, dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data seperti

wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti (Arikunto, Saharsimi. 2006):

1. Pemilihan Subjek Penelitian

Pilih siswa sebagai subjek penelitian. Subjek ini dapat dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti usia, jenjang pendidikan, atau kelas.

2. Pengumpulan Data:

Wawancara Mendalam: Lakukan wawancara mendalam dengan siswa untuk memahami pengalaman mereka dalam lingkungan keluarga dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi pembentukan karakter mereka. Wawancara ini dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok kecil.

Observasi: Observasi lingkungan keluarga siswa dapat dilakukan untuk memahami dinamika dan interaksi dalam lingkungan tersebut. Ini dapat memberikan wawasan tentang nilai-nilai, norma-norma, dan perilaku yang dianut oleh keluarga.

Analisis Dokumen: Kumpulkan dokumen-dokumen yang relevan, seperti catatan harian, laporan sekolah, dan dokumen keluarga, untuk mendapatkan gambaran lebih luas tentang lingkungan keluarga dan pengaruhnya terhadap karakter siswa.

3. Analisis Data:

Analisis Wawancara: Analisis data wawancara untuk mengidentifikasi tema-tema yang muncul, seperti nilai-nilai, perilaku, dan pengaruh lingkungan keluarga terhadap karakter siswa.

Analisis Observasi: Analisis data observasi untuk memahami dinamika dan interaksi dalam lingkungan keluarga.

Analisis Dokumen: Analisis dokumen untuk mengidentifikasi nilai-nilai, norma-norma, dan perilaku yang dianut oleh keluarga.

4. Interpretasi dan Penyajian Hasil:

Setelah data dikumpulkan dan dianalisis, hasilnya dapat disajikan dalam bentuk laporan penelitian. Penyajian hasil harus mencakup temuan utama, analisis, dan implikasi dari temuan tersebut terhadap pembentukan karakter siswa (Anggito, A., & Setiawan, J, 2018). Metode penelitian kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena dari perspektif subjeknya, yang sangat penting dalam konteks ini untuk memahami pengaruh lingkungan keluarga terhadap pembentukan karakter siswa.

PEMBAHASAN

Dari penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa temuan penting yang dapat dijadikan sebagai hasil penelitian:

1. Pengaruh Nilai-nilai Keluarga: Ditemukan bahwa nilai-nilai yang dianut oleh keluarga, seperti kasih sayang, keadilan, dan tanggung jawab, memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter siswa. Siswa yang tumbuh dalam lingkungan yang menganut nilai-nilai ini cenderung memiliki karakter yang positif dan bermanfaat.
2. Peran Perilaku Orang Tua: Perilaku orang tua, seperti komunikasi yang baik, dukungan emosional, dan pendidikan nilai-nilai, juga memiliki pengaruh terhadap pembentukan karakter siswa. Orang tua yang aktif dalam mendidik

anak-anak mereka dengan nilai-nilai positif cenderung menghasilkan siswa yang memiliki karakter yang kuat.

3. Dampak Lingkungan Keluarga: Lingkungan keluarga yang mendukung dan positif memiliki dampak yang signifikan terhadap pembentukan karakter siswa. Siswa yang tumbuh dalam lingkungan yang mendukung cenderung memiliki kemampuan untuk mengatasi tantangan, menunjukkan empati, dan berkolaborasi dengan orang lain.

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa lingkungan keluarga memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana nilai-nilai, norma-norma, dan perilaku yang ditanamkan dalam lingkungan keluarga dapat memengaruhi perkembangan dan interaksi sosial siswa. Lingkungan keluarga menjadi tempat pertama di mana siswa belajar tentang nilai-nilai seperti kejujuran, kerja keras, tanggung jawab, dan empati (Batubara, H. H, 2021). Nilai-nilai ini tercermin dalam norma-norma yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari keluarga. Misalnya, sebuah keluarga yang mendorong komunikasi terbuka dan menghargai perbedaan pendapat dapat membentuk siswa yang terbuka, toleran, dan memiliki keterampilan komunikasi yang baik (Aprilia, S. R., & Setiawan, W, 2021).

Lingkungan keluarga juga berperan dalam membentuk karakter siswa, seperti integritas, rasa hormat, dan kemandirian. Ketika siswa tumbuh dalam lingkungan yang memberikan contoh positif dan memberikan dorongan yang sehat, mereka cenderung menginternalisasi nilai-nilai tersebut dan mengadaptasikannya dalam interaksi dengan orang lain dan dalam menghadapi tantangan hidup. Cara siswa berinteraksi dengan anggota keluarga mereka juga berdampak pada keterampilan sosial dan emosional mereka. Lingkungan keluarga yang mendukung, penuh kasih sayang, dan memberikan pemahaman yang mendalam tentang emosi dan perasaan membantu siswa mengembangkan keterampilan empati, emosi yang sehat, dan kemampuan untuk mengelola konflik secara konstruktif (Bella, R. M, et al, 2021).

Lingkungan keluarga juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dalam hidup. Ketika siswa tumbuh dalam lingkungan yang memberikan dukungan, membangun ketahanan mental, dan mendorong ketekunan dalam menghadapi rintangan, mereka lebih mampu menghadapi stres, mengatasi hambatan, dan meraih kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan (Bodnenko, D. M, 2020). Lanjutan dari pembahasan ini dapat melibatkan analisis lebih lanjut tentang bagaimana faktor-faktor spesifik dalam lingkungan keluarga, seperti struktur keluarga, pola komunikasi, dan kebijakan pendidikan yang diterapkan, dapat memengaruhi pembentukan karakter siswa. Dengan memahami peran penting lingkungan keluarga dalam membentuk karakter siswa, pendidik dan orang tua dapat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan yang sehat dan positif bagi anak-anak. (Djamarah. Syaiful Bahri. 2014).

Penelitian ini menekankan pentingnya lingkungan keluarga dalam membentuk karakter siswa, yang memberikan dorongan bagi orang tua dan pendidik untuk memahami peran kritis lingkungan keluarga dalam pengembangan

karakter positif siswa. Berikut adalah penjelasan dan lanjutan dari hal tersebut: Lingkungan keluarga merupakan kunci utama dalam membentuk karakter siswa karena merupakan tempat pertama di mana anak-anak belajar dan menginternalisasi nilai-nilai, norma-norma, dan perilaku yang dianut oleh keluarga. Lingkungan yang penuh kasih, mendukung, dan memberikan contoh positif akan membantu membentuk karakter siswa yang tangguh, bertanggung jawab, dan berempati (Cahyadi, R. A. H, 2019).

Orang tua dan pendidik perlu memahami betapa pentingnya peran mereka dalam menciptakan lingkungan keluarga yang positif dan mendukung. Ini melibatkan kesadaran tentang nilai-nilai yang mereka anut dan bagaimana nilai-nilai tersebut tercermin dalam interaksi sehari-hari dengan anak-anak (Amir, M, et al, 2015). Diperlukan strategi pendidikan yang memperhatikan lingkungan keluarga dan nilai-nilai yang dianut oleh keluarga. Hal ini dapat dilakukan melalui program-program pendidikan yang melibatkan orang tua secara aktif, menyediakan dukungan dan sumber daya bagi orang tua untuk memperkuat nilai-nilai positif dalam keluarga, serta memberikan pelatihan dan bimbingan tentang cara mengembangkan karakter yang baik pada anak-anak (Amarulloh, A, et al, 2019).

Dengan memperhatikan lingkungan keluarga dan nilai-nilai yang dianut, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan bagi siswa. Ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara akademis, tetapi juga pada perkembangan karakter siswa, seperti kemampuan beradaptasi, kepemimpinan, dan kerja sama tim. Kolaborasi antara orang tua dan pendidik sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Dengan saling mendukung dan berkomunikasi secara terbuka, orang tua dan pendidik dapat bekerja sama untuk memastikan bahwa nilai-nilai yang dipromosikan di rumah juga diperkuat di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, pemahaman akan pentingnya lingkungan keluarga dalam pembentukan karakter siswa dapat membawa dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan membentuk individu yang berakhlak baik, bertanggung jawab, dan siap menghadapi tantangan di masa depan. (Daradjat, Zakiah, dkk. 2017). Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa lingkungan keluarga yang mendukung dan positif dapat menjadi model bagi orang tua dan pendidik dalam membentuk lingkungan yang mendukung pembentukan karakter siswa. Dengan memahami dan menerapkan nilai-nilai yang dianut oleh keluarga, orang tua dan pendidik dapat berkontribusi dalam membentuk karakter siswa yang positif dan bermanfaat (Diananda, Cipta. 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa lingkungan keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Nilai-nilai, norma-norma, dan perilaku yang dianut oleh keluarga mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan orang lain dan bagaimana mereka menghadapi tantangan dalam hidup. Siswa yang tumbuh dalam lingkungan yang menganut nilai-nilai positif seperti kasih sayang, keadilan, dan tanggung jawab cenderung memiliki karakter yang positif dan bermanfaat. Peran orang tua dalam

mendidik anak-anak mereka dengan nilai-nilai positif juga menunjukkan bahwa lingkungan keluarga yang mendukung dan positif memiliki dampak yang signifikan terhadap pembentukan karakter siswa. Orang tua yang aktif dalam mendidik anak-anak mereka dengan nilai-nilai positif cenderung menghasilkan siswa yang memiliki karakter yang kuat.

Penelitian ini menegaskan pentingnya lingkungan keluarga dalam pembentukan karakter siswa dan menunjukkan bahwa strategi pendidikan yang memperhatikan lingkungan keluarga dan nilai-nilai yang dianut oleh keluarga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. Selain itu, lingkungan keluarga yang mendukung dan positif dapat menjadi model bagi orang tua dan pendidik dalam membentuk lingkungan yang mendukung pembentukan karakter siswa. Dengan memahami dan menerapkan nilai-nilai yang dianut oleh keluarga, orang tua dan pendidik dapat berkontribusi dalam membentuk karakter siswa yang positif dan bermanfaat. Ini menunjukkan bahwa lingkungan keluarga tidak hanya berperan dalam pembentukan karakter siswa, tetapi juga dalam meningkatkan kualitas belajar dan pembentukan karakter peserta didik secara keseluruhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amarulloh, A, et al. 2019. Digitalisasi Dalam Proses Pembelajaran Dan Dampak Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11, 1–10.
- Amir, M, et al, 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pengalaman pada Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Pinrang. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika (JSPF)*, 11(3), 202213. Retrieved from <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JSPF/article/view/1756>
- Anggito, A., & Setiawan, J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari, Ed.). Sukabumi: Jejak Publisher
- Aprilia, S. R., & Setiawan, W. (2021). Analisis Kesulitan Siswa SMP Mutiara 5 Lembang pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.7065>(2), 2029–203
- Arikunto, Saharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. 2021. *Media Pembelajaran SD/MI* (D. N. Ariani, Ed.). Semarang: CV Graha Edu.
- Bella, R. M, et al. 2021. Respon Siswa MTs Swasta Al-UMM terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi Corona. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.3755>(2), 1729–1738
- Bodenko, D. M, 2020. Using a virtual digital board to organize student's cooperative learning. *CEUR Workshop Proceedings*, 2731, 357–368

- Ainslee, J. 2018. Digitalization of Education in the 21st Century. Retrieved April 20, 2022, from century/amp <https://elearningindustry.com/digitalization-of-education-21s>
- Cahyadi, R. A. H, 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daradjat, Zakiah, dkk. 2017. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto dan Darmiatun, Suryatri. 2013. Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memaham Psikologi Anak Usia SD, Yogyakarta: Gava Media.
- Diananda, Cipta. 2017. Peranan Lingkungan Masyarakat Desa Terhadap Pembentukan Karakter Anak. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS'APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. ...
Review: Journal of
<http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869>
- Prayuda, M. S. (2020). An error analysis of Indonesian-English translation. In Kairos. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/327176737.pdf>

ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 SD

Arnita Silaen¹, Monika Surabina Sinulingga², Meikardo Samuel Prayuda³

^{1,2,3} **Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia**

arnitasilaen@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 101791 Patumbak Kampung serta faktor-faktor yang memengaruhinya, baik dari aspek internal maupun eksternal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode wawancara sebagai teknik utama pengumpulan data. Hasil wawancara menunjukkan bahwa karakter guru memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Guru yang bersikap ramah, sabar, dan mendukung, mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sebaliknya, sikap guru yang otoriter, tidak adil, dan sering marah dapat menurunkan minat belajar siswa. Selain itu, faktor internal seperti tekanan dari orang tua dan faktor eksternal seperti perlakuan tidak adil di sekolah juga turut memengaruhi semangat siswa dalam belajar. Penelitian ini menekankan pentingnya pendekatan personal dan karakter positif dari guru dalam menciptakan iklim belajar yang mendukung dan menumbuhkan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Minat Belajar; Karakter Guru; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Siswa Sekolah Dasar; Faktor Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Minat merupakan suatu hal yang perlu dilakukan karena minat tidak dapat terjadi dengan sendirinya, minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap mentalitas dan pilihan usaha seseorang (Lestari & Apoko, 2022). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) meliputi kehodupan, kecerdasan dan kemampuan, minat dan motivasi, serta gaya belajar dan ada pula faktor yang berasal dari luar (ekstrinsik) antara lain keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan (Suardi Wiradarma et al., 2021) Minat belajar meliputi minat, semangat, dan keingintahuan siswa terhadap suatu mata pelajaran (Devita SMP Negeri & Pekanbaru, 2023)

Penelitian pertama dilakukan pada tahun 2020 dengan judul, “peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar”. Peran guru sangat penting dalam membesarkan siswa menjadi manusia yang berkarakter baik. Menggunakan metode yang berbeda yang berbeda untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan untuk menarik perhatian siswa dan menjadi pelatih yang unik dalam

mendekati siswa memudahkan guru dalam menanamkan nilai-nilai moral yang baik. Guru adalah role model atau panutan bagi siswa. Keberhasilan pendidikan karakter tergantung pada peran guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, gambar yang dibuat guru dapat menjadi cerminan siswa dalam mengambil keputusan sendiri. Menciptakan suasana positif. Sangat penting untuk menciptakan suasana positif selama proses belajar mengajar akan sangat membantu dalam menanamkan perilaku anti kekerasan. Penerapan disiplin yang digunakan guru dalam tatanan sekolah mempengaruhi keberhasilan pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang positif. Sangat penting untuk menciptakan suasana positif saat mengajar dan belajar. Memudahkan pemahaman siswa terhadap pelajaran dengan semangat belajar yang positif dan dapat membantu guru dalam materi ajar yang berkaitan dengan nilai-nilai kekerasan (Kiki Yestiani & Zahwa, 2020)

Penelitian selanjutnya yang akan dilakukan pada tahun 2020 berjudul: "Efektivitas guru PAUD Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN 10 Belutu". Menurut penelitian ini guru bertanggung jawab terhadap perkembangan siswa dalam hal bakat, kecerdasan, dan kemampuan mental. Guru adalah pendidik dewasa yang bertugas memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam pertumbuhan jasmani dan 'jiwa', yang mampu bangkit dan menunaikan tugasnya sebagai khalifah Allah di bumi, sebagai makhluk sosial, dan sebagai individu yang mampu berdiri sendiri. Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 10 Belutu terdiri dari penggunaan berbagai metode pengajaran, antara lain metode pengajaran, metode diskusi, metode penghargaan, dan metode membaca berulang-ulang. Hal ini bertujuan pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa akan tertarik untuk belajar (Dwi.,2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang tidak dicapai melalui metode statistik atau metode statistik lainnya. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada hakikat atau makna kualitas. Selain itu, penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dari lapangan terhadap lingkungan, tidak berdasarkan prasangka. Penelitian melibatkan penggunaan keakuratan pengukuran, perhitungan, rumus, dan data statistik dalam perencanaan, prosedur, perumusan hipotesis, teknik, analisis data, dan penarikan kesimpulan (Magister et al., n.d.) Penelitian kualitatif didasarkan pada filosofi post-positivisme dan naturalisme, yang memposisikan peneliti sebagai alat atau instrumen kecil, yang mengintegrasikan metode pengumpulan data (statistik dan kualitatif). Analisis data merupakan suatu bentuk analisis mendalam yang menitikberatkan pada kualitas dan hasil penelitian, lebih menekankan pada interpretasi daripada generalisasi hasil penelitian. Penelitian kualitatif, disebut juga penelitian kualitatif atau penelitian naturalistik, adalah jenis penelitian yang menekankan pada metode terukur dan deskripsi berupa data deskriptif dari data yang belum teruji atau langsung. Dalam penelitian ini diuraikan hal-hal yang dirasakan, dipersepsikan dan dikonsep atau

ditafsirkan. Jenis penelitian ini bersifat naturalistik atau berorientasi pada lapangan. Pada penelitian ini peneliti akan melaksanakan penelitian di sekolah tepatnya di SD N 101791 PATUMBAK 2023/2024.

PEMBAHASAN

Siswa yang minat belajarnya rendah cenderung mempunyai motivasi belajar dan berprestasi lebih baik dibandingkan siswa yang minat belajarnya tinggi. Minat siswa dapat berbeda-beda tergantung pada banyak faktor seperti lingkungan, lingkungan bahan ajar. Kencenderungan seorang siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan dan hasil tertentu yang membuatnya senang dan tertarik disebut minat belajar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan cara bergembira lebih besar kemungkinannya untuk berhasil secara akademis dibandingkan siswa yang tidak belajar dengan cara bersenang-senang. Guru perlu mengetahui minat siswa sehingga dapat menawarkan kurikulum yang tepat sesuai dengan minat siswa. Guru dapat meningkatkan pembelajaran siswa dengan menyesuaikan harapan siswa. (Zahrana et al., 2023)

Guru yang menggunakan program YouTube disarankan untuk menonton video aktif yang menampilkan materi terkait pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa yang menggunakan video animasi untuk mempelajari pelajaran bahasa Indonesia mempunyai kinerja lebih baik dibandingkan pembelajaran tradisional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi melalui YouTube efektif meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar mempelajari konten berbahasa Indonesia (Lestari & Apoko, 2022)

Menyelenggarakan kompetisi atau perlombaan dengan cara mengajukan pertanyaan untuk mengetahui tingkat pembelajaran siswa, melakukan evaluasi/tes, dan memberikan nilai numerik. Nilai yang diterima siswa pun berbeda-beda, ada yang 80 dan 90, dengan kata-kata pujian dan semangat. Memberi semangat kepada siswa, memberikan hukuman seperti berdiri didepan kelas dengan cara yang menimbulkan akibat negatif, menanamkan kebiasaan belajar yang baik dengan membaca ulang materi, membaca ulang materi tertulis dan memberikan pekerjaan rumah, membantu siswa yang mengalami ketidakmampuan belajar, mengambil ujian. Pendekatan khusus kepada siswa menginformasikan kepada mereka dan diberi hadiah berupa buku catatan. Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dilakukan melalui berbagai metode seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan (Aprizan87, +78-Article+Text-397-1-9-20181212 (1), n.d.)

Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai tata krama, baik lisan maupun tulisan, memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan terampil, serta menghayati dan menikmati penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa kesatuan dan `bahasa resmi`, (Ali, 2020). Karena pendidikan tradisional saat ini menyebabkan siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran, pembelajaran berbasis kebutuhan terutama menarik minat siswa disekolah dasar. Pendidikan saat ini memerlukan sesuatu yang baru; karena proses belajar mengajar di kelas sangat berbeda tergantung pada bahan, lingkungan dan metode yang digunakan. Seperti membaca, mendengarkan, menulis dan berbicara. Siswa lainnya juga diharapkan

dapat mengenali, memahami dan menerapkan kemampuan berbahasanya. Siswa lainnya juga diharapkan dapat mengenali, memahami dan menerapkan kemampuan berbahasanya. Permainan bahasa apa pun yang menjadi bagian dari proses pembelajaran harus mendukung penuh pencapaian tujuan pembelajaran. Pola penggunaan bertujuan untuk memberikan kemampuan menggunakan bahasa aktivitas yang berbeda-beda tergantung pada metode komunikasi dalam pembelajaran Bahasa (Susilo, 2020)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa Indonesia merupakan salah satu cara untuk menciptakan dan memperkuat karakter siswa karena mengandung nilai-nilai yang berbeda, dan metode pembelajaran bahasa berbasis bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan menggabungkan dimensi yang berbeda seperti disiplin, tanggung jawab, toleransi, misalnya kasih sayang, kebaikan, kejujuran, rasa hormat, kerjasama. Suara kata tersebut menunjukkan bahwa penerimaan dukungan terhadap bahasa Indonesia, bahasa persatuan, mempunyai fungsi khusus dalam pembangunan struktur dan karakter negara. Selain itu, penyesuaian dan penguatan dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa parameter. Dapat kita simpulkan bahwa kuatnya pengaruh bahasa Indonesia terlihat jelas dari bunyi sumpah pemuda yang ketiga (Dwi Elviya & Sukartiningsih, n.d.)

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung mengungguli siswa yang memiliki minat belajar rendah dan lebih termotivasi untuk belajar. Mengenali dan memenuhi minat belajar siswa dapat menghasilkan hasil akademik yang lebih baik. Memanfaatkan alat seperti YouTube untuk tujuan pendidikan, seperti menonton video animasi yang relevan dapat secara efektif meningkatkan minat siswa dalam belajar dan kinerja akademik. Guru memainkan peran penting dalam memotivasi siswa dengan menerapkan berbagai metode seperti kompetisi, pujian, dan pendekatan yang dipersonalisasi untuk mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan kebiasaan belajar.

Pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa secara efektif dan efisien, sekaligus menanamkan rasa bangga dan menghargai bahasa sebagai pemersatu. Selain itu juga menekankan pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pengajaran bahasa Indonesia untuk memperkuat nilai-nilai dan kepribadian siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang kami lakukan di SDN 101791 Patumbak Kampung kepada beberapa siswa kelas 2 SD dalam mata pembelajaran bahasa Indonesia, karakter seorang guru sangat berpengaruh dalam minat siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan siswa dapat semangat dan antusias dengan pembelajaran ketika guru tersebut memiliki karakter yang membuat siswa nyaman untuk belajar dan siswa dapat aktif di dalam kelas dan tidak terpaksa dalam belajar karena ketakutan yang ditimbulkan oleh guru, guru juga harus memperhatikan siswa dan melakukan pendekatan kepada siswa untuk mengenal siswa tersebut di karenakan karakter setiap siswa berbeda dan guru harus bisa jadi guru yang di senangi bukan di takuti.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kls 2 SD, dan apa saja yang di butuhkan agar siswa dapat bersemangat dalam belajar dan apa saja faktor faktor yang memengaruhi minat belajar siswa baik dari faktor internal maupun eksternal.

Pada penelitian ini dilakukan tepatnya pada patumbak kampung, 26 april 2024, SDN 101791, Jln. Perjuangan Dusun IV Desa Sigara Gara, kami melakukan wawancara dengan beberapa siswa setelah jam pulang sekolah tepatnya pukul 11.30, di dekat lokasi sekolah tersebut, kami terlebih dahulu memanggil mereka dan berbincang bincang sebentar lalu meminta tolong, kalau mereka jujur dapat hadiah begitu kata kami, kami melakukan wawancara mereka dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan mengenai pembelajaran bahasa indonesia dan suasana kelas saat proses pembelajaran berlangsung bagaimana seorang guru tersebut di dalam kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara yang kami lakukan di SDN 101791 Patumbak Kampung kepada beberapa siswa kelas 2 SD dalam mata pembelajaran bahasa indonesia, karakter seorang guru sangat berpengaruh dalam minat siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan siswa dapat semangat dan atusias dengan pembelajaran ketika guru tersebut memiliki karakter yang membuat siswa nyaman untuk belajar dan siswa dapat aktif di dalam kelas dan tidak terpaksa dalam belajar karena ketakutan yang ditimbulkan oleh guru, guru juga harus memperhatikan siswa dan melakukan pendekatan kepada siswa untuk mengenal siswa tersebut di karenakan karakter setiap siswa berbeda dan guru harus bisa jadi guru yang di senangi bukan di takuti. Berdasarkan penelitian penelitian di atas, dapat dilihat bagaimana sangat pentingnya peran guru dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia di dalam kelas seperti memberi motivasi, memberi semangat, dapat menjadi cerminan yang baik bagi siswa dan bertanggung jawab sebagai pendidik mengupayakan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dari penelitian ini dapat di lihat begitu penting nya peran guru dalam proses pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR (Vol. 3, Issue 1). aprizan87,+78-Article+Text-397-1-9-20181212 (1). (n.d.).
- Devita SMP Negeri, E., & Pekanbaru, K. (2023). Pengaruh Motivasi dan Minat Belajar Hasil Belajar Siswa Bahasa Indonesia The Influence of Motivation and Interest in Learning Outcomes of Indonesian Language Students. In Jurnal Lingkar Pendidikan (Vol. 2, Issue 3). <https://journal.unilak.ac.id/index.php/jlp>
- Dwi Elviya, D., & Sukartiningsih, W. (n.d.). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DALAM KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI SDN LAKARSANTRI I/472 SURABAYA.
- Kiki Yestiani, D., & Zahwa, N. (2020). PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR. In Jurnal Pendidikan Dasar (Vol. 4, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>

- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>
- Magister, M. W., Pendidikan, A., Kristen, U., & Wacana, S. (n.d.). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).
- Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS'APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. ...
Review: Journal of
<http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869>
- Prayuda, M. S. (2020). An error analysis of Indonesian-English translation. In Kairos. *core.ac.uk*. <https://core.ac.uk/download/pdf/327176737.pdf>
- Suardi Wiradarma, K., Ketut Suarni, N., & Tanggu Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. 9(3), 408–415.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Susilo, S. V. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).
<https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Zahrana, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023). Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. *MASALIQ*, 3(5), 775–789.
<https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1367>

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SD

Monica Clara P. Panjaitan¹, Chindy Sitanggang², Meikardo Samuel Prayuda³

^{1,2,3} Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

cindisitanggang09@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV SD Negeri 054947 Bukit Gereja, Kabupaten Langkat. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mendorong siswa untuk aktif, saling membantu, dan bertanggung jawab tidak hanya terhadap pemahamannya sendiri, tetapi juga terhadap pemahaman teman kelompoknya. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode wawancara, observasi, dan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model jigsaw dapat meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama, dan pemahaman materi siswa, namun efektivitasnya dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kondisi lingkungan belajar, dukungan keluarga, fasilitas sekolah, serta variasi dalam strategi mengajar guru. Dengan demikian, model ini terbukti memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar IPS siswa, meskipun diperlukan dukungan lingkungan yang mendukung dan keterlibatan aktif dari guru serta orang tua untuk mengatasi hambatan belajar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif; Jigsaw; Hasil Belajar; Motivasi Belajar; Lingkungan Belajar

PENDAHULUAN

Model pembelajaran kooperatif tipe J1 merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal Jitsu adalah model kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan juga pelajaran orang lain artinya siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan namun siswa juga harus siap memberikan dan pengajaran materi yang dikuasainya kepada anggota kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menyebabkan hasil belajar partisipasi atau keaktifan siswa dan kemampuan kerjasama atau kemampuan sosial peserta didik baik serta pembelajaran jauh yang menarik sehingga tidak membosankan Oleh karena itu siswa cocok digunakan IPS karena dalam tujuan mata pelajaran IPS siswa diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi bekerjasama dan kemampuan dasar untuk berpikir logis kritis memecahkan masalah dan memiliki kemampuan dalam kehidupan social.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran subjek dan evaluasi secara sistematis efektif dan efisien. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada terkadang 5 komponen pembelajaran yaitu interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses cara menyajikan orang atau makhluk hidup belajar sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu berupa tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu bagian dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah IPS sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakekatnya merupakan satu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lainnya yang relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan. Tujuan utama pendidikan IPS di SD mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi terampil mengatasi tiap masalah yang terjadi sehari-hari baik menimpa dirinya maupun masyarakat. Pembelajaran IPS adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan IPS yang dipelajari dalam kegiatan pembelajaran IPS ini siswa dapat dibawa langsung dalam lingkungan sekitar siswa akan akrab dengan kondisi setempat sehingga mengetahui makna serta manfaat mata pencaharian ilmu pengetahuan sosial secara nyata dan pembelajaran IPS akan berhasil dengan baik apabila guru dapat memperhatikan cultural background dan kultural diversity.

Tujuan ilmu pengetahuan sosial ialah untuk mengembangkan potensi siswa antar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat tujuan tersebut dapat tercapai manakala program-program IPS di sekolah di organisasikan secara baik materi pembelajaran IPS di SD dibagi atas dua bagian yakni materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial geografi ekonomi dan politik atau pemerintahan sedangkan cakupan materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional. Tujuan adanya adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa dan keterampilan dasar yang akan digunakan dalam kehidupan serta meningkatkan rasa nasionalisme dari peristiwa masa lalu hingga masa sekarang agar peserta didik memiliki rasa kebanggaan terhadap cinta tanah air.

Model pembelajaran menurut Triyanto adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk dalamnya buku-buku film komputer kurikulum dan lain-lain. Kooperatif learning dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Kooperatif learning belajar dari kata kooperatif yang

artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu kelompok atau satu tim. Definisi tersebut mengandung pengertian bahwa pembelajaran kooperatif atau CL didefinisikan sebagai strategi periodis yang efektif yang mempromosikan berbagai hasil pengetahuan sikap dan sosial yang positif. Menurut tritanto pembelajaran kooperatif ini bernaung dalam teori konstruktivis. Pembayaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.

Modal kooperatif tipe jigsaw siswa merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam penguasaan materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Menurut kurniawasi dari Berlin siswa adalah modal kooperatif yang di desain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan juga pemasaran orang lain artinya siswa tidak dapat hanya mempelajari materi yang diberikan namun siswa juga harus siap memberikan dan pengajaran materi yang dikuasai kepada anggota kelompoknya. Memilih dikembangkan dengan diuji coba oleh elion aransemen siswa dalam bahasa Inggris dalam gergaji ukir dan ada juga menyebutnya dengan istilah puzzle yaitu sebuah teka-teteka-teki menyusun potongan gambar kelereng ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji atau zigzag yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama pada dasarnya dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen lebih kecil jika dapat digunakan apabila materi yang akan dipelajari adalah berbentuk narasi tertulis metode ini paling sesuai dengan subjek subjek seperti ilmu sosial literatur sebagai ilmu pengetahuan ilmiah dan bidang-bidang lainnya yang tujuan pelajaran penguasaan kemampuan.

Bahan mentah pengajaran untuk jigsaw berbentuk materi bersih atau topik yang berbeda bagi masing-masing anggota tim untuk dijadikan fokus ketika membaca bila setiap anggota telah selesai membaca siswa dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu dengan kelompok pakar untuk mendiskusikan topik mereka selama sekitar 30 menit para pakar tersebut kemudian kembali ke tim mereka masing-masing dan bergiliran mengajar teman-teman dalam topik mereka. Akhirnya para siswa membuat assessmen yang mencakup semua topik dan skor kuis menjadi skor tim dan skor diberikan pada siswa kepada tim-tim mereka dengan didasarkan pada sistem skor perbaikan individu dan para siswa kepada tim-tim yang mendapat skor tinggi bisa menerima penghargaan.

Dengan demikian siswa atau motivasi untuk belajar materi tersebut dengan baik dan bekerja keras dalam kelompok-kelompok pakar sehingga mereka dapat membantu tim mereka bekerja dengan baik kunci keberhasilan mulai jigsaw adalah saling ketergantungan siswa dalam tim untuk memberikan informasi yang diperlukan untuk mendapatkan penilaian yang baik atas pekerjaan mereka. Untuk itu dengan model jigsaw ini siswa dapat akan belajar berkelompok dan bekerjasama dalam mengerjakan tugas yang diberikan dengan demikian siswa akan dapat saling membantu satu sama lain sehingga akan meningkatkan kemampuan siswa.

METODE PENELITIAN

Menurut sugiyono, metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah atau natural setting. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi atau gabungan, analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Makna adalah data yang sebenarnya data yang pasti merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak. Karakteristik penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian. Karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan sesuai dengan sumber data yang digunakan dalam penelitian maka teknik pengumpulan data yang digunakan.

Wawancara adalah wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan pengumpulan data berupa informasi oleh karena itu teknik wawancara dalam pengumpulan data. Kegiatan wawancara dapat dilakukan untuk berbagai tujuan dan oleh siapa saja seperti jurnalis pencari kerja penelitian dan sebagainya. Observasi adalah peninjauan secara cermat yaitu mengawasi dan dengan teliti yang disebut dengan mengamati jadi observasi yang dilakukan di sini untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sebelum selama dan sesudah penelitian berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model kooperatif tipe-tipe dalam proses belajar dan mengajar di kelas 4.

Studi kasus merupakan penelitian tentang kurva khusus yang di setiap prosesnya dilakukan secara rinci tajam dan mendalam kasus di sini bisa berupa individu kelompok organisasi maupun lembaga dari penelitian kasus tersebut diharapkan peneliti akan mendapatkan pengetahuan dan mendalam tentang kasus yang tersebut studi kasus juga bertujuan dengan untuk menggali informasi yang dapat dipelajari dari suatu kasus karena itu peneliti tidak bisa sembarangan memilih kasus akan dijadikan tema penelitiannya.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SD N 054947 Bukit Gereja Kabupaten Langkat pada tanggal 28 Juni 2024 di kelas IV. Dengan dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi yang sesuai dengan judul penelitian yang sudah ditetapkan oleh karena itu penelitian ini mampu dituliskan sesuai fakta yang relevan. Cara yang dilakukan untuk mencari sebuah informasi penelitian dengan melakukan proses wawancara sehingga terkumpulnya data yang valid. Setelah dilakukan proses wawancara serta pengujian terhadap masing-masing narasumber yang tersedia maka data akan terkumpul sesuai data yang sudah ada. Pada tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat daftar pertanyaan yang digunakan untuk proses wawancara kepada para informan atau

nara sumber sebagai pengumpulan data yang kemudian dianalisis untuk mengetahui bagaimana informasi yang diberikan oleh informan.

Pada sampel pertama pada Model Pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar ips kelas 4 di SD NEGERI 054947 BUKIT GEREJA KABUPATEN LANGKAT. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang memiliki nilai IPS dibawah rata-rata bahkan kesulitan dalam memahami konsep dasar IPS. Peran orang tua juga sangat dibutuhkan dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik serta juga dilingkungan belajar yang nyaman dan bersih yang dapat membantu peserta didik untuk mendukung proses belajar. Sementara pada sample lainnya dikatakan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik kesulitan belajar. Faktor-faktor dapat berasal dari dalam diri peserta didik atau berasal dari lingkungan sekitar peserta didik. Faktor ini juga dapat berupa gangguan terhadap kondisi belajar, juga bisa disebabkan oleh kondisi keluarga yang tidak mendukung.

Faktor tersebut merupakan kesulitan belajar peserta didik yang berupa lingkungan belajar yang tidak kondusif, fasilitas sekolah yang kurang memadai, kurangnya variasi dalam strategi pengajaran, pengaruh negatif dari teman sebaya, kurangnya perhatian dan bimbingan dari guru. Berdasarkan temuan peneliti untuk mengatasi kesulitan belajar dapat dilakukan dengan membuat pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton. Pengaruh dari teman sebaya juga dapat berpengaruh dalam kesulitan belajar peserta didik dan orang tua juga berperan penting untuk mengambil langkah-langkah yang tepat untuk mengatasi kesulitan belajar yang siswa alami.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Model ini tidak hanya mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan bertanggung jawab, tetapi juga meningkatkan kemampuan kerja sama dalam kelompok. Namun demikian, efektivitas model ini sangat bergantung pada berbagai faktor pendukung seperti lingkungan belajar yang kondusif, peran aktif guru dalam membimbing, ketersediaan fasilitas belajar yang memadai, serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah. Kesulitan belajar siswa yang timbul umumnya berasal dari kurangnya variasi strategi pengajaran, pengaruh negatif lingkungan, dan rendahnya dukungan keluarga. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan penerapan model jigsaw, diperlukan sinergi antara guru, siswa, orang tua, dan lingkungan sekolah agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- Angga Putra. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Sekolah Dasar. Surabaya: CV Jakad Media Publishing
- Intan Aprillia. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 060910

Kecamatan Medan Denai, Skripsi Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

- Ni Putu Suryanati, Ni Nyoman Kusmariyatni. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. Bali: Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Vol .2 No.3. hlm 259.
- Nurhadi. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Cooperatif Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XII IPA 3 SMA Negeri 3 Bengkalis. Journal of Natural Science Dan Integration: Vol. 2, NO. 1, April 2019, h. 79.
- Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS'APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. ...
Review: Journal of
<http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869>
- Prayuda, M. S. (2020). An error analysis of Indonesian-English translation. In Kairos. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/327176737.pdf>
- Rahmi Rahmadhani, Dan Nuraini Sri Bina. (2021) Statistik Penelitian Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- T. Puji Rahayu. (2019). Pelaku Kegiatan Ekonomi. Semarang: Pengantar Microteacing, Yogyakarta: Deepublish.
- Wafa Nurazizah. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS SD Tarbiyatul Kertosari Ponorogo.

IMPLEMENTASI MEDIA PEMEBELAJARAN PROYEKTOR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 173514 SIBONGKAREH

**Bernita Simanjuntak¹, Naomi P. Simanjuntak², Ernita Simatupang³, Meikardo
Samuel Prayuda⁴**

^{1,2,3,4} Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

ernitasimatupang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran proyektor dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri 173514 Sibongkareh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media proyektor dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan mudah memahami materi pelajaran. Guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi serta mengelola kelas. Media proyektor terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media proyektor sebagai strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Proyektor, Minat Belajar, Sekolah Dasar, Inovasi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu upaya untuk meningkatkan diri menjadi lebih baik untuk mencapainya dan diperlukan media pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan belajar dan mengajar yang terencana, terarah pada pencapaian indikator-indikator hasil proses pembelajaran. Perkembangan zaman di era modern ini ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi. Oleh karena itu konsepsi pelaksanaan harus mulai berbasis pada teknologi agar dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih baik. Perkembangan teknologi informasi mampu mengolah, mengemas, menampilkan, dan menyebarkan informasi pembelajaran dalam bentuk audio, visual, audio visual bahkan multimedia.

Rendahnya minat belajar siswa di lingkungan rumah dapat dipengaruhi karena siswa lebih tertarik dengan bermain Handphone atau siswa lebih tertarik bermain dengan teman bermainnya di lingkungan rumahnya. Minat belajar siswa sekolah dapat dipengaruhi karena metode yang digunakan selama proses belajar mengajar kurang menarik bagi siswa atau materi yang diajarkan dirasa sulit oleh

siswa, sehingga siswa menjadi kurang minat dalam mengikuti proses pelajaran. Masalah tersebut juga terjadi di SD Negeri 1 173514 Siborangkeh, berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas III di peroleh informasi bahwa minat belajar siswa kelas III masih tergolong rendah.

Hal ini dapat dilihat dari banyak siswa kelas III yang kurang bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa menjadi kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru Arsyad (2013:3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Fasilitas pembelajaran misalnya dengan menggunakan VCD (Video Compact Disc), audio, gambar, dan LCD (Liquid Crystal Display). Menggunakan fasilitas yang ada dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Guru tidak hanya memberikan pembelajaran menggunakan buku saja, namun juga perlu menggunakan media LCD proyektor. Proses belajar mengajar akan terselenggara dengan baik dengan adanya fasilitas belajar yang menunjang.

Namun sayangnya di indonesia masih banyak sekolah sekolah yang masih sangat kurang dalam fasilitas terlebih lagi dalam hal teknologi padahal pengaruh teknologi seperti proyektor ini sangat signifikan terhadap pembelajaran bukan hanya itu bahkan banyak juga tenaga kerja pendidikan di indonesia masih belum bisa menguasai teknologi seperti pengoperasian proyektor, laptop, komputer dan sebagainya dengan baik.

Proyektor adalah perangkat yang mengintegrasikan sumber cahaya, sistem optik, elektronik dan display dengan tujuan untuk memproyeksikan gambar atau video ke dinding atau layar (Aini U.Q 2023). Di dalam dunia pendidikan istilah proyektor sudah tentu tidak asing lagi, hampir di setiap jenjang dunia pendidikan media proyektor sudah sangat lazim digunakan. Banyak manfaat yang bisa di rasakan saat menggunakan media proyektor dibandingkan media pembelajaran lainnya, apalagi disaat pembelajaran luring yang memerlukan interaksi. Sebagai contoh guru dapat memberikan ilustrasi yang tepat berupa gambar dan video menggunakan media proyektor agar siswa dapat lebih mudah memahami apa yang dimaksud gurunya dan mengurangi miskomunikasi antara guru dan murid.

Minat belajar sendiri merupakan suatu keadaan didalam diri siswa yang mampu mendorong dan mengarahkan perilaku siswa terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang ingin dicapai dalam mengikuti pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, tanpa adanya minat belajar yang tinggi dari siswa maka proses belajar mengajar tidak akan berlangsung dengan baik. Minat seseorang tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Banyak siswa yang memiliki intensitas minat belajar yang rendah, baik minat belajar di lingkungan rumah ataupun minat belajar di sekolah.

Menurut (Levie & Lentz 2020), media pembelajaran berbasis visual mempunyai empat fungsi kegunaannya yaitu:

1. Fungsi Perhatian, merupakan fungsi inti dalam pembelajaran yang menggunakan media visual, representasi yang ditampilkan melalui proyektor dapat menarik perhatian siswa sehingga terfokus pada materi pelajaran.

2. Fungsi afektif dilihat dari sejauh mana siswa merasa nyaman dan senang belajar. Proyektor menyajikan gambar yang dapat menggairahkan emosi dan sikap siswa
3. Fungsi Kognitif, gambar memudahkan dalam mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
4. Fungsi Kompensasi, media visual yang memberikan konteks untuk Pemahaman teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan kemudian mengingatnya kembali

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana implementasi media pembelajaran proyektor dapat meningkatkan minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 173514 Sibongkareh. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan secara naturalistik proses pembelajaran yang berlangsung dan bagaimana pengaruh media proyektor terhadap minat belajar siswa. Lokasi penelitian dilakukan di SDN 173514 Sibongkareh, Kecamatan Silima Pungga-Pungga, Kabupaten Dairi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV dan guru mata pelajaran yang menggunakan media proyektor dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara, yaitu:

1. Observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas yang menggunakan media proyektor untuk melihat antusiasme dan partisipasi aktif siswa.
2. Wawancara semi-terstruktur dengan guru dan beberapa siswa untuk menggali pandangan dan pengalaman mereka terhadap penggunaan media proyektor dalam pembelajaran.
3. Dokumentasi, berupa foto kegiatan pembelajaran, RPP, serta perangkat pembelajaran yang digunakan selama proses berlangsung.

Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan dan memfokuskan data yang relevan, kemudian data disajikan dalam bentuk deskriptif naratif, dan akhirnya peneliti menarik kesimpulan dari pola-pola yang ditemukan selama pengumpulan data. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi agar memperoleh hasil yang objektif dan valid. Melalui metode ini, diharapkan dapat ditemukan bagaimana media proyektor sebagai salah satu bentuk media pembelajaran modern mampu meningkatkan minat belajar siswa di lingkungan sekolah dasar, khususnya di SDN 173514 Sibongkareh.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 173514 Sibongkareh, terlihat bahwa penggunaan media proyektor dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Sebelum diterapkannya media proyektor, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah

bosan saat mengikuti pelajaran, terutama pada materi yang bersifat teoritis. Namun, setelah penggunaan proyektor dalam beberapa pertemuan, siswa menunjukkan perubahan perilaku seperti lebih fokus, aktif bertanya, dan lebih mudah memahami materi. Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa media proyektor sangat membantu dalam menyampaikan materi, terutama dalam menampilkan gambar, animasi, dan video pembelajaran yang relevan. Guru juga menyatakan bahwa proyektor memudahkan dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru merasa lebih terbantu dalam mengelola kelas karena perhatian siswa lebih terpusat pada tampilan visual yang ditampilkan melalui proyektor.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih semangat belajar ketika materi disampaikan dengan bantuan proyektor. Mereka menyatakan bahwa gambar bergerak, warna, dan suara yang ditampilkan melalui proyektor membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, mereka merasa lebih mudah memahami pelajaran karena bisa melihat langsung ilustrasi atau contoh visual dari apa yang dijelaskan guru. Dari dokumentasi yang diperoleh, termasuk foto-foto kegiatan pembelajaran dan catatan kehadiran siswa, terlihat peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran yang disertai media proyektor, dan jarang terlihat mengantuk atau tidak fokus seperti sebelum penerapan media ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran proyektor di SDN 173514 Sibongkareh secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media proyektor memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga merasakan manfaat dari penggunaan media ini dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, media proyektor merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Akuba, M., & Uno, W. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 945-951.
- Aini, U. Q., & Kibtiyah, A. (2023). Pembelajaran Inovatif Aswaja An-Nahdliyah dalam Mengasah Pemahaman dan Amaliyah Aqidah Asy'ariyah. *MANAZHIM*, 5(2), 1096-1118.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1-9

- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan, 13(2), 174-183.
- Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS'APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. ...
Review: Journal of
<http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869>
- Prayuda, M. S. (2020). An error analysis of Indonesian-English translation. In Kairos. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/327176737.pdf>
- Purwati, P., Japar, M., Wardani, S., & Rohmayanti, R. (2019). Peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua untuk mencegah bullying guna mewujudkan desa layak anak. CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2), 228-233.
- Rochiana SDN, R., & Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara, S. (n.d.). PENINGKATAN MINAT BACA INTENSIF BERBASIS CERITA RAKYAT MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR Info Artikel Abstract Sejarah Artikel. 6(2), 103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Supriyanto, A., Razaq, J. A., Budiarso, Z., & Nugroho, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Multimedia Dengan Android TV Pada Taman Pintar “Tunas Bangsa” Manyaran Semarang. Journal of Dedicators Community, 6(1), 434087.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928-3936.

ANALISIS PENERAPAN GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

**Angel Sura Bina Br Barus¹, Elisa Br Ginting², Upik Kurniaty Br Lase³,
Meikardo Samuel Prayuda⁴**

^{1,2,3,4} Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

elisaginting@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SDN 104186 Tanjung Selamat. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat siswa dalam belajar matematika karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Media pembelajaran yang digunakan berupa aplikasi Wordwall yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat dan keaktifan siswa. Siswa lebih termotivasi, lebih mudah memahami materi, serta lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media game edukasi terbukti mampu menjadi alternatif inovatif yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Edukasi; Minat Belajar; Pembelajaran Matematika; Media Pembelajaran Inovatif; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan dalam pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi yang seiring dengan perkembangan zaman. Inovasi tersebut dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. (Manurung et al., 2020). Teknologi pembelajaran bisa dipakai menjadi permainan salah satunya dengan game edukasi. Di dalam penerapan teknologi sekarang ini pemanfaatan media game edukasi pembelajaran di sekolah sangat dibutuhkan, karena, masalah yang terjadi saat ini banyak dari mereka menghabiskan waktu hanya dengan bermain game, kemudian lupa waktu untuk belajar. Dengan memakai game edukasi mempermudah guru dan siswa dalam memahami proses belajar mengajar. Penerapan media game edukasi menjadi bagian sebuah keterampilan manajemen kelas dalam kerangka pengkondisian belajar dan unsur dari kompetensi pedagogik yang menjadi kompetensi kunci guru. (Susanto & Rozali, 2022). Sebagai penerapan kompetensi pedagogik yang secara mendasar sangat mempengaruhi

motivasi dalam proses dan hasil belajar yang terbentuk dari kemampuan berpikir siswa di dalam penerapan game edukasi pada pembelajaran matematika (Nisa & Susanto, 2022).

Hal ini membuktikan bahwa game sebagai media edukasi dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan terhadap kesulitan pembelajaran matematika bagi siswa. Game edukasi harus memperhitungkan berbagai hal agar game benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan para pelajar sehingga tidak semata-mata membuang banyak waktu yang tidak bermanfaat. Selain itu, game edukasi juga terbukti dapat di gunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran matematika (Kurniawan & Rivaldi, n.d.).

Melalui Game edukasi dalam konteks pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa sehingga game edukasi bisa menjadi salah satu langkah revolusioner dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Games sebagai media edukasi dapat membuat siswa belajar sambil bermain. Game edukasi di harapkan dapat meningkatkan konsentrasi serta meningkatkan minat belajar, meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan pemahaman pada siswa, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Malasnya siswa dalam belajar matematika juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran ini. Selain itu, media pembelajaran yang kurang juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran matematika. Selama ini siswa selalu belajar dan hanya berfokus pada buku. Perlahan siswa akan merasa bosan karena belajar menggunakan teks secara terus menerus. Siswa terkadang sulit dalam memahami rumus yang sedang dipelajari, dikarenakan sulitnya membayangkan pengaplikasian rumus (Kurniawan & Rivaldi, n.d.).

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran matematika di SD kurang diminati oleh siswa karena kurang efektif. Hal ini juga dirasakan oleh siswa di SDN 104186 Tanjung Selamat. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran matematika. Kondisi tersebut berakibat kepada kesulitan belajar yang dirasakan siswa. Sangat dibutuhkan pengkondisian yang membantu siswa termotivasi untuk belajar matematika. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan rendahnya minat belajar siswa akibat tidak menggunakan media pembelajaran matematika. Terkait dengan permasalahan diatas terdapat beberapa penelitian yang relevan membahas masalah yang sama. Penelitian pertama dilakukan pada tahun 2021 dengan judul, "Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game-based learning (DGBL)" di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa wawancara yang telah dilakukan peneliti bahwa game edukasi berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika. Metode yang digunakan adalah metode Digital GameBased Learning (DGBL).

Penelitian berikutnya dilakukan pada tahun 2023 dengan judul "Penerapan Media Megasiz (Media Game Edukasi Quizizz) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 13 Mataram". Menurut penelitian ini hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 13 Mataram dari daftar nilai pre

tes atau sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz, siswa yang memenuhi KKM hanya 11 siswa atau dengan kriteria cukup. Dan melalui Penerapan penggunaan media pembelajaran MEGASIZ pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas V di SD Negeri 13 Mataram dapat berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan karena guru mampu mengelola pembelajaran di dalam kelas, sehingga terjadi peningkatan. Dampak positif dari hal tersebut yaitu meningkatnya ketuntasan belajar siswa yang terlihat dari hasil analisis guru.

Berdasarkan penelitian penelitian diatas, dapat dilihat bagaimana penerapan game edukasi dalam memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika, meningkatnya semangat dan minat siswa, sehingga siswa tekun belajar. Pada penelitian ini akan di uji lebih jauh mengenai bagaimana penerapan game edukasi dapat memberikan dampak signifikan terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengalaman penelitian, maka dapat diharapkan beberapa hal seperti guru hendaknya terus berusaha meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, pemilihan menggunakan alat atau media pembelajaran, memilih model dan metode pembelajaran. Sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dilakukannya. Selain itu, penting bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif untuk menumbuhkan semangat dan antusias peserta didik. Menggunakan pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton.

Jenis-jenis game meliputi berbagai kategori seperti aksi, aksi petualangan, simulasi, konstruksi, dan manajemen, termasuk role playing games (RPG), strategi, balapan, olahraga, puzzle, serta permainan kata. aplikasi yang dibuat dengan tujuan memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yakni kebutuhan akan hiburan merupakan pengertian permainan / game menurut, (Purnomo 2020). (Angela & Gani, 2016). Bagi Novaliendry (2013) permainan edukasi peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (user) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih (Pelajaran et al., n.d.). Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunaannya. Pemanfaatan teknologi Game edukasi pada proses belajar mengajar anak merupakan salah satu cara yang tepat, karena Game edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Selain itu Game edukasi mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari Game tersebut (Sari et al., 2016)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa game edukasi adalah sebuah permainan yang dapat digunakan untuk melatih, meningkatkan konsentrasi serta memberikan arahan kepada siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media visual. Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Dari mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan karena memiliki keterkaitan yang erat dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari, (Suci et al, 2020) (Apriyantini et al., n.d.). Matematika merupakan pendidikan yang sangat

fundamental dari berbagai cabang ilmu pengetahuan dan menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah (Nur, 2017) (Priyatna & Wiguna, 2020).

Peranan matematika penting dalam dunia pendidikan, namun kenyataannya hasil belajar, peserta didik masih sangat rendah (Yusnita et al., 2016) (Priyatna & Wiguna, 2020). Pembelajaran matematika yang sering dilakukan bersifat monoton dan kurang kreatif, kadang juga membuat siswa mudah bosan, mengakibatkan siswa merasa mengantuk, tidak konsentrasi dan sibuk sendiri dan merasa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang membosankan, sehingga mengakibatkan materi yang sedang diajarkan tidak diserap dengan baik oleh siswa. Menurut Masykur et al. (2017) (Febriani et al., 2023). Menurut peneliti, bahwa matematika merupakan ilmu pasti yang sangat penting dan wajib diajarkan dalam sekolah dan dunia Pendidikan. Penerapan game edukasi dalam pembelajaran matematika sangat membantu guru sebagai alat media yang digunakan pada saat mengajar dalam bentuk media gambar ataupun media visual. Dan penerapan game edukasi juga membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika, serta dapat melatih, meningkatkan konsentrasi serta memberikan arahan kepada siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media visual.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Adalah pengertian penelitian kualitatif menurut Saryono. Metode kualitatif paling cocok digunakan untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh melalui lapangan. Untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti merupakan tujuan penelitian kualitatif. (METODE PENELITIAN KUALITATIF, n.d.)

Penelitian dilakukan di SDN 104186 Tanjung Selamat pada tahun 2024. Terletak, di Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini didasari karena adanya beberapa siswa yang pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran matematika. Kondisi tersebut berakibat kepada kesulitan belajar yang dirasakan siswa. Sangat dibutuhkan pengkondisian yang membantu siswa termotivasi untuk belajar matematika. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa. Sumber data penelitian ini adalah dengan melakukan observasi kepada siswa dan guru sekolah dasar tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah Kualitatif, Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data primer dan sumber data sekunder (Wiguna et al., 2020). Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penerapan game edukasi pembelajaran Matematika dasar di SDN 104186 Tanjung Selamat sebagai berikut:

1. Observasi, dilakukan pengamatan secara langsung pada SDN 104186 Tanjung Selamat dan mengamati sistem yang sedang berjalan untuk mendapatkan informasi yang bisa dijadikan sebagai data penelitian.
2. Wawancara, proses wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru kelas, dan murid yang ada di SDN 104186 Tanjung Selamat guna mengetahui proses kurikulum belajar mengajar antara guru dan murid di SDN 104186 Tanjung Selamat.

Tujuan utamanya untuk mengamati bagaimana cara proses pembelajaran yang sedang berlangsung di sekolah tersebut. Peneliti menggunakan CCTV dan kamera tersembunyi yang ada pada kelas, sehingga tidak diketahui oleh orang yang sedang diamati (Subjek). Peneliti biasa mengamati siswa dalam belajar menggunakan game edukasi. Untuk memahami bagaimana cara proses belajar siswa.

PEMBAHASAN

Peneliti ini dilakukan di SD 104186 Tanjung Selamat dengan jumlah sampel sebanyak 10 orang siswa. Peneliti bermaksud untuk melihat apa saja yang menyebabkan kesulitan belajar dan bagaimana ciri ciri kesulitan tersebut. Berdasarkan desain penelitian di peroleh data wawancara yang nantinya akan di uji sebagai hasil penelitian. Hasil penelitian wawancara melibatkan 10 kenorang siswa, menjadi sample untuk di berikan pertanyaan yang akan ditanyakan kepada siswa. Dalam menyampaikan pertanyaan peneliti tidak lupa menanyakan nama serta bagaimana cara siswa tersebut menggunakan game edukasi wordwooll tersebut, serta paham yang bagaimana yang sudah didapatkan siswa tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa terkait dengan tanggapan mereka terhadap kurangnya game edukasi yang dilakukan guru saat pembelajaran membuat siswa menjadi mudah bosan dan malas dalam melaksanakan proses belajar. Sehingga membuat siswa kebanyakan bermain main saat belajar Penelitian ini didasari karena adanya beberapa siswa yang pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran matematika. Kondisi tersebut berakibat kepada kesulitan belajar yang dirasakan siswa. Sangat dibutuhkan pengkondisian yang membantu siswa termotivasi untuk belajar matematika. Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah SD104186 Tanjung Selamat peneliti menarik Kesimpulan yaitu:

1. Siswa sangat menarik dengan game edukasi yang digunakan dalam pembelajaran matematika dengan aplikasi wordwooll, sehingga siswa tersebut lebih aktif lagi dalam mengerjakan soal dan dalam memberi pertanyaan. Sehingga pembelajaran tersebut tidak monoton dan membuat siswa cepat bosan, karna jika game yang dilakukan lebih menarik maka siswa akan semakin penasaran dan mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Materi yang akan disampaikan juga akan dapat dipahami dan dapat di mengerti dengan menggunakan game edukasi tersebut, sehingga siswa tidak

akan ketinggalan materi yang akan dipelajari dengan siswa yang cepat tanggap dalam belajar.

3. Berdasarkan hasil pengalaman penelitian, maka dapat diharapkan beberapa hal seperti guru hendaknya terus berusaha meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, pemilihan menggunakan alat atau media pembelajaran, memilih model dan metode pembelajaran. Sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dilakukannya.
4. Hal ini membuktikan bahwa game sebagai media edukasi dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan terhadap kesulitan pembelajaran matematika bagi siswa. Game edukasi harus memperhitungkan berbagai hal agar game benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan para pelajar sehingga tidak semata-mata membuang banyak waktu yang tidak bermanfaat.

KESIMPULAN

Dalam pembelajaran matematika yang sering dilakukan bersifat monoton dan kurang kreatif, kadang juga membuat siswa mudah bosan, mengakibatkan siswa merasa ngantuk, tidak konsentrasi dan sibuk sendiri dan merasa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang membosankan, sehingga mengakibatkan materi yang sedang diajarkan tidak diserap dengan baik oleh siswa. Melalui Game edukasi dalam konteks pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa sehingga game edukasi bisa menjadi salah satu langkah revolusioner dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Game sebagai media edukasi dapat membuat siswa belajar sambil bermain. Game edukasi diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi serta meningkatkan minat belajar, meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan pemahaman pada siswa, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Malasnya siswa dalam belajar matematika juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran ini. Selain itu, media pembelajaran yang kurang juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran matematika. Selama ini siswa selalu belajar dan hanya berfokus pada buku. Perlahan siswa akan merasa bosan karena belajar menggunakan teks secara terus menerus.

DAFTAR RUJUKAN

- Angela, W., & Gani, A. (2016). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS WEB DAN ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 DAN ACTION SCRIPT 3.0. *IJIS - Indonesian Journal on Information System*, 1(2), 78. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Apriyantini, N. P. D., Warpala, I. W. S., & Sudatha, I. G. W. (n.d.). GAME EDUKASI BERBASIS MATEMATIKA REALISTIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3085

- Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023). GAME EDUKASI MATEMATIKA BERBANTUAN RPG MAKER MV MATERI BANGUN DATAR TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1), 172. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.9936>
- Kurniawan, Y. I., & Rivaldi, M. F. (n.d.). *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)* Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Pelajaran, M., Dan, K., Dasar, J., & Yulianti, A. (n.d.). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA.
- Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS' APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. ...
Review: Journal of
<http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869>
- Prayuda, M. S. (2020). An error analysis of Indonesian-English translation. In *Kairos*. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/327176737.pdf>
- Priyatna, F., & Wiguna, W. (2020). MOBILE GAME PEMBELAJARAN MATEMATIKA DASAR MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 DI SDN SASAKSAAT (Vol. 1, Issue 1). <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti>

ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MEMBACA PERMULAAN DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR NEGERI 02 KANDIS KOTA

Hernawati Situmorang¹, Amelia Puspita Sari Sitorus², Meikardo Samuel Prayuda³

^{1,2,3} Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

hernawatisitumorang@gmail.com

ABSTRAK

Membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sejak kelas I sekolah dasar karena menjadi fondasi dalam proses pembelajaran selanjutnya. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, seperti belum mengenal huruf, tidak mampu merangkai suku kata menjadi kata, hingga tidak dapat membedakan huruf-huruf tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesulitan membaca permulaan yang dialami siswa kelas I di SDN 02 Kandis Kota serta upaya guru dalam mengatasinya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesulitan membaca permulaan disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal seperti kurangnya kemampuan kognitif dan motivasi siswa, maupun eksternal seperti kurangnya dukungan orang tua dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Upaya yang dilakukan guru antara lain penggunaan metode suku kata, peningkatan pelajaran pengenalan bunyi vokal dan konsonan, serta pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang tepat dan dukungan dari lingkungan sekitar, kemampuan membaca permulaan siswa dapat ditingkatkan secara signifikan.

Kata Kunci: Membaca Permulaan; Kesulitan Membaca; Metode Suku Kata; Peran Guru; Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Membaca adalah hal yang harus dikuasai oleh setiap siswa karena membaca merupakan hal yang berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa. Siswa dapat dikatakan membaca jika siswa bisa memahami sebuah makna kata yang dibaca atau menyimak dari orang secara langsung. Permulaan membaca, belum memiliki kemampuan yang sesungguhnya tetapi masih proses tahap penyempurnaan. Seorang siswa kelas satu harus lebih dulu mengenal huruf, menyusun bunyi menjadi kata dan memahami makna dasar dari kata-kata yang dibaca. Sehingga dengan membaca siswa mampu mengabungkan dari huruf ke huruf menjadi satu kata dan biasanya kegiatan membaca ini hal yang paling awal diajarkan di SD. salah satu keterampilan berbahasa yang penting adalah membaca.

Pada tingkat permulaan, membaca adalah kegiatan di mana siswa belajar bahasa dan harus menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa. (Akhaidah dalam zubaidah,2013)

Dalam konteks kurikulum sekolah dasar, membaca merupakan hal yang harus dikuasai oleh setiap siswa. Dalam kurikulum siswa dibebaskan memilih bacaan yang akan dibaca, dari membaca siswa diharapkan dapat mengetahui informasi dari buku yang dibaca serta siswa juga dapat berimajinasi dan kreativitas serta berinspirasi dan termotivasi atas apa yang telah dibaca. (landasan teori, n.d.) bahwa kurikulum adalah keseluruhan program, fasilitas, dan kegiatan suatu lembaga pendidikan atau pelatihan untuk mewujudkan visi, misi dan lembaganya. Namun, berdasarkan hasil observasi awal tidak semua siswa pertama kali belajar membaca mampu untuk membaca semua huruf, banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengenal huruf apalagi membacanya. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam membaca, seperti kurangnya minat siswa dalam mengulang Kembali Pelajaran yang telah diajarkan guru disekolah, tidak adanya dukungan atau motivasi dari orang tua untuk membantu anaknya dalam mengajari pengenalan huruf dan cara membaca, lingkungan yang tidak mendukung karena pengaruh keseringan bermain dari pada belajar membaca. (Huduni, 2022).

Kesulitan siswa dalam membaca adalah belum mengetahui huruf atau menghafal huruf dan menggabungkan huruf agar mmenyebabkan kesulitan bagi siswa dalam membaca, seperti kurangnya minat siswa dalamenjadi sebuah kata yang dapat dibaca. Kesulitan ini dapat mempengaruhi presentasi akademik siswa untuk perkembangan siswa secara keseluruhan, untuk itu Untuk itu permulaan membaca adalah hal yang harus dikuasai oleh setiap siswa karena itu, Pendidik atau guru memiliki tanggung jawab untuk mendorong, membimbing, dan menyediakan sarana belajar bagi siswa. sebab itu, keterampilan membaca adalah hal yang dikuasai oleh setiap siswa. Karena merupakan hal yang berkaitan dengan seluruh proses belajar. Siswa dapat dikatakan mampu membaca jika siswa bisa memahami sebuah makna kata yang di simak atau di dengar dari orang secara langsung. Ketidakmampuan membaca dapat disebabkan oleh gangguan atau hambatan yang dikenal sebagai kesulitan membaca. Siswa memiliki tingkat kesulitan membaca yang berbeda, termasuk kesulitan mengenal huruf, merangkai kata, membaca paragraf, dan membaca secara keseluruhan.

Upaya yang dilakukan sekolah antara lain menjadikan sekolah sebagai tempat yang menarik dan menghibur. Salah satu caranya adalah dengan membuat taman baca. Kemudian mempermudah pembuatan jurnal dinding dengan membuat sudut baca di setiap kelas. Dan menyediakan literasi membaca agar meningkatkan semangat peserta didik dalam permulaan membaca. Sementara itu, orang tua sebaiknya fokus terutama pada membaca agar siswa dapat mengungkapkan permasalahan yang ditemuinya saat belajar membaca dan membeli juga buku-buku yang menarik untuk dibaca. Melalui membaca permulaan ini siswa dapat mengenal huruf, suku kata, kalimat, dan paragraph dengan baik. Selain itu, siswa dapat membaca dengan lancar, mengetahui tanda baca, dan isi bacaan karena siswa yang belum bisa membaca akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran dan kesulitan untuk menangkap dan memahami

informasi yang terdapat dari berbagai buku Pelajaran, buku-buku bahan ajar lainnya.

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Membaca dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan yang mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis. Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditegaskan bahwa membaca adalah proses interaksi antara pembaca dengan teks bacaan hingga pembaca memahami isi atau makna dan informasi yang terdapat dalam bacaan. Membaca ialah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis. Dalam proses tersebut, kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan Hodgson (Henry Guntur Tarigan, 2008:7)

Membaca permulaan adalah langkah pertama menuju pemahaman materi atau teks. Selama proses ini, siswa belajar mengenali huruf, kata, dan kalimat serta memahami maknanya. Mereka juga belajar mengenali abjad, memahami pola bunyi, dan membaca dengan lebih baik. Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengajaran membaca di kelas rendah sekolah dasar dimulai dengan membaca permulaan. Fokus utama membaca awal ini adalah menyampaikan hasil interpretasi tulisan atau simbol yang dilihat. Sunaryo, (2008:99) mengatakan bahwa untuk mencari dan memperoleh informasi; untuk mencakup isi; dan untuk memahami makna. Adapun tujuan utama permulaan membaca mengemukakan bahwa untuk mencari dan memperoleh informasi; untuk mencakup isi; dan untuk memahami makna. Menurut bacaan, makna, arti (Meaning) erat sekali hubungannya dengan maksud, tujuan, atau intensif kita dalam bacaan.

Pengaruh permulaan keterampilan membaca sangat signifikan dalam perkembangan literasi peserta didik. Pengaruh positif yang didapat dari permulaan membaca ialah meningkatkan kemampuan membaca, peningkatan kosa kata, peningkatan keterampilan menulis, pengembangan imajinasi dan kreativitas, peningkatan belajar mandiri, dan peningkatan pemahaman dunia. Salah satu contoh peningkatan kosa kata yang dimana peserta didik kelas awal mampu memperluas kosa kata mereka melalui membaca buku dari bahan bacaan lainnya, yang mana setiap peserta didik membaca buku akan menemukan kosa kata yang baru dan mempelajarinya dan menggunakan kata yang ditemui dalam konteks yang tepat. Semakin banyak kata yang dikuasai peserta didik, semakin baik kemampuan komunikasi dan pemahaman mereka.

Faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan membaca yang dialami oleh setiap anak dapat berasal dari faktor internal mereka sendiri atau faktor eksternal. Faktor internal termasuk fisik, intelektual, dan psikologis anak, sedangkan faktor eksternal termasuk lingkungan rumah dan sekolah anak ((Farida Rahim, n.d.). Faktor lainnya ialah siswa malas belajar, siswa susah berkonsentrasi saat belajar, beberapa siswa tidak pernah mendapatkan Pendidikan taman kanak-kanak, dan kurangnya perhatian orang tua dalam mengajar membaca pada anak. Solusi yang diberikan guru untuk mengatasi kesulitan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 02 KANDIS KOTA mewajibkan membawa buku bacaan dan

mengadakan les membaca setelah kegiatan belajar mengajar telah selesai bagi siswa yang belum bisa membaca.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena hendak mendeskripsikan atau menjelaskan tentang kesulitan membaca permulaan pada anak usia sekolah dasar. Adapun hal-hal yang dideskripsikan di sini adalah kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran membaca permulaan. Sementara itu, studi kepustakaan dilakukan melalui penelusuran terhadap hasil penelitian, kutipan dari buku-buku, dan telah terhadap teori-teori yang relevan dengan permasalahan. Dengan Langkah-langkah penelitian: Pratinju Teks, Skimming, Identitas Tujuan dan Struktur, Baca dan Teliti, membuat catatan, Analisis konteks, Evaluasi Argumen Refleksi dan Kesimpulan. Skema/Bagian alur yang dapat diterapkan dalam metode penelitian analisis kesulitan siswa dalam membaca permulaan di kelas 1 dengan cara : 1. pengumpulan data yang Dimana terdapat (identitas siswa, pengumpulan informasi), 2. analisis kesulitan yang Dimana terdapat (Identitas Kesulitan, penyebab kesulitan, Tingkat kesulitan), 3. Perencanaan Intervensi (Tujuan pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Sumber Daya), 4. Implementasi Intervensi (Rancangan Tindakan, pelaksanaan, Pemuaatan), 5. Evaluasi dan penelitian (Evaluasi kemajuan, penilaian ulang, penyesuaian). Penelitian ini dilakukan Di Sekolah Dasar Negeri 02 kandis kota selama 3 pertemuan dengan tujuan meningkatkan semangat siswa, dalam membaca permulaan siswa kelas satu subjek prnelitian ini terdiri dari 38 siwa-siswi, dengan jumlah Perempuan 20 siswa dan jumlah laki-laki 18 siswa di SDN 02 Kandis Kota. Metode pengumpulan data mencakup observasi, tes, dan dokumentasi, sementara validitas data dijamin melalui triangulasi teknik untuk memastikan kesimpulan yang kuat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga narasumber diatas yang terdiri dari dua Guru dan satu Siswa kelas 1 dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa point penting dari hasil wawancara tersebut ialah kesulitan membaca disebabkan karena ada sebagian huruf itu sama atau mirip tetapi yang membedakan perutnya seperti huruf b dengan d. kelas 1 juga masih susah menggabungkan huruf menjadi kata. disini dibutuhkan dukungan dari orang tua maupun guru sebab jika siswa kesulitan membaca akan ketinggalan Pelajaran. Guru juga harus kreatif membuat media pembelajaran agar siswa tidak jenuh untuk belajar membaca sebab jika guru kreatif siswa tidak akan bosan untuk belajar. Kemampuan siswa dalam mengenali huruf, memahami bunyi, dan mengaitkan antara bunyi dengan simbol huruf. Tingkat minat siswa dalam membaca dan seberapa besar motivasi mereka untuk belajar membaca.

Dukungan orang tua dan kebiasaan membaca di rumah. efektivitas metode pengajaran yang digunakan oleh guru, termasuk pendekatan fonetik dan pembelajaran berbasis gambar. Ketersediaan buku bacaan, alat bantu mengajar, dan

kondisi lingkungan belajar di sekolah. Rasa percaya diri siswa dalam kemampuan mereka untuk membaca. Tingkat kecemasan yang mungkin muncul karena tekanan belajar atau ekspektasi dari lingkungan sekitar. Pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Penggunaan teknologi dan alat bantu peraga untuk meningkatkan minat dan pemahaman. Pemahaman khusus bagi guru untuk mengenali dan menangani kesulitan membaca pada siswa. Menggunakan tes formatif untuk mengidentifikasi kesulitan membaca yang dihadapi siswa dan melakukan pemantauan berkelanjutan terhadap kemajuan siswa dalam membaca.

KESIMPULAN

Hasilnya menunjukkan bahwa beberapa siswa kelas I di SDN 02 Kandis Kota masih kurang lancar dalam membaca. Siswa menunjukkan beberapa karakteristik kesulitan membaca, termasuk ketidakmampuan untuk merangkai suku kata menjadi kata, ketidakmampuan untuk mengidentifikasi diftong, ketidakmampuan untuk melafalkan kata yang diakhiri dengan huruf konsonan, ketidakmampuan untuk membedakan huruf b dengan d, dan ketidakmampuan untuk didikte. Salah satu upaya guru untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memberikan peningkatan pelajaran bahasa Indonesia yang mengarah pada bunyi vocal dan pengucapan kata yang tepat. Pelajaran bahasa Indonesia berpusat penting pada siswa yang baru belajar membaca dan menulis. Pembelajaran membaca permulaan dimulai dengan pengenalan huruf, suku kata, dan merangkai kata. Untuk mengurangi jumlah huruf yang dibaca, guru kelas I menggunakan metode suku kata.

DAFTAR RUJUKAN

- Henry Guntur Tarigan, 2008:7 (n.d.). analisis kesulitan siswa membaca permulaan kelas 1 sd negeri bangunrejo 2 kricak tegalrejo yogyakarta. 1-130.
- Huduni, A. (2022). kuantitatif. Analisis Kesulitan Siswa Dalam Membaca Permulaan Dikelas 1 Sd Negeri 3darek.
- Sunaryo, 2008:99). (n.d.). AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 713 Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo.
- Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS' APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. ...
Review: Journal of
<http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869>
- Prayuda, M. S. (2020). An error analysis of Indonesian-English translation. In Kairos. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/327176737.pdf>
- Priyatna, F., & Wiguna, W. (2020). MOBILE GAME PEMBELAJARAN MATEMATIKA DASAR MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 DI SDN SASAKSAAT (Vol. 1, Issue 1). <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti>
- Purba, J. P. (2022) pemecahan masalah Masalah dan penggunaan strategi masalah

Udhiyanasari, K.Y. (2019) Upaya penanganan kesulitan membaca permulaaan pada kesulitan membaca

PENERAPAN METODE BERBASIS PERMAINAN (GBL) UNTUK PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD N 18 BONANDOLOK SIANJUR MULA-MULA

**Wanda Goretti Simarmata¹, Rahel Luve Sitanggang², Hendra Suprpto
Purba³, Meikardo Samuel Prayuda⁴**

^{1,2,3,4} Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

rahelluve@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning/GBL) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan oleh guru, khususnya di SDN 18 Bonandolok, Kecamatan Sianjur Mula-Mula. Metode pembelajaran GBL dipilih karena mampu mengintegrasikan unsur hiburan dengan tujuan edukatif, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kolaboratif. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan berbentuk penelitian tindakan kelas yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara guru dan siswa, serta dokumentasi selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode GBL mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, dan merasa lebih mudah memahami materi karena disampaikan dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan. Guru juga menyatakan bahwa metode ini mempermudah proses penyampaian materi serta menumbuhkan semangat kolaboratif di antara siswa. Implementasi GBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan permainan, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Dibandingkan dengan metode tradisional, siswa lebih memilih GBL karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan tidak membosankan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menjadi referensi bagi penelitian sejenis di masa depan.

Kata Kunci: Game Based Learning (GBL); Metode Pembelajaran Berbasis Permainan; Keaktifan Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan adalah untuk membantu individu dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya serta mempersiapkan mereka untuk berperan aktif dalam masyarakat. Dalam konteks Pendidikan tujuan utamanya adalah memberikan pengetahuan dan ketrampilan akademik kepada siswa serta membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas dan pemecahan masalah. Pendidikan selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Perbaikan dan perubahan di bidang ini melibatkan sejumlah faktor yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan di lapangan (kompetensi guru atau kualitas personil), perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, dan manajemen pendidikan, yang mencakup strategi dan metode pembelajaran yang baru dan kreatif. Tujuan dari inisiatif reformasi saat ini adalah untuk meningkatkan standar pendidikan di Indonesia dengan membuatnya lebih inovatif dan kreatif. Karena pendidikan sangat penting untuk semua aspek kehidupan manusia, maka perlu untuk meningkatkan standar pendidikan agar lebih baik dan mencerdaskan warga negara.

Untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di dalam kelas, diperlukan strategi pengajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi. Menggunakan teknik pembelajaran berbasis permainan, atau metodologi berbasis permainan, adalah salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Konsep yang dikenal sebagai “metode pembelajaran berbasis permainan” ini diciptakan dengan memanfaatkan permainan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan akan membantu pendidik dalam memberikan instruksi yang lebih ideal, sukses, dan efisien sehingga peserta didik akan lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran serta lebih terinspirasi untuk terlibat dalam semua kegiatan pembelajaran.

Permasalahan seperti ini telah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. Terdapat perbedaan minat dan pemahaman konseptual siswa antara kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis game dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, menurut salah satu penelitian yang meneliti penggunaan metode pembelajaran berbasis game pada tahun 2022. Ditemukan bahwa penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan di kelas membantu meningkatkan antusiasme siswa sekolah dasar dalam belajar dan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran yang diajarkan. (Widiana, 2022).

Penelitian berikut ini dilakukan pada tahun 2024, dan menyimpulkan bahwa penggunaan metode game-based learning (GBL) dalam sebuah pembelajaran sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan kapasitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas empat di SDN Pacar Keling V Surabaya. (1) menjelaskan bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis permainan (GBL) digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada siklus I dan II, di mana nilai rata-rata siswa masing-masing adalah 74,42% dan 94,6%, yang mewakili peningkatan hampir 20,18%. (2) menjelaskan bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis permainan (GBL) meningkatkan minat belajar

siswa kelas IV. Pada siklus I, ketuntasan klasikal sebesar 75%, sedangkan pada siklus II sebesar 85,42% (Ardiana et al., 2024). Hal ini bisa terjadi karena siswa diberikan kebebasan, siswa dapat terlibat langsung mengambil Keputusan dan pembelajaran akan lebih menarik dan antusias siswa yang tinggi (Pratiwi et al., 2021).

Berdasarkan penelitian penelitian ini, keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi secara signifikan dengan menerapkan metode game-based learning. Maka dari itu, peneliti ini akan mencoba untuk menerapkan metode game based learning untuk mengatasi masalah masalah yang terkait dengan keaktifan belajar siswa di SD N 18 Bonandolok. Melalui penelitian ini, diharapkan keaktifan belajar siswa dapat berangsur-angsur membaik. Sehingga masalah-masalah yang muncul dapat teratasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumbangan sebagai referensi penelitian-penelitian serupa dimasa yang akan datang.

Metode pengajaran yang menggabungkan aspek permainan ke dalam kurikulum disebut “pembelajaran berbasis permainan”. Meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman, dan retensi siswa terhadap materi adalah tujuan utama dari strategi ini. Strategi pembelajaran lain yang menyenangkan dan lebih berhasil adalah pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan berbasis permainan ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, membantu mengembangkan keterampilan pembelajaran, dan berfungsi sebagai semacam konten dengan memadukan kenikmatan bermain game dengan proses pendidikan. Untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai, perlu digarisbawahi bahwa pendekatan berbasis game ini juga harus dimodifikasi dengan konten yang akan diajarkan.

Memperkenalkan pembelajaran berbasis permainan (GBL) adalah strategi yang berguna untuk digunakan oleh guru sekolah dasar. Salah satu keunggulan dari pembelajaran berbasis permainan adalah kemampuannya untuk menggabungkan pembelajaran dan kesenangan. Studi ini menemukan bahwa menggunakan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan pemahaman mereka. Peningkatan kemampuan membaca dan berhitung siswa dari siklus I ke siklus II membuktikan hal ini. Hasilnya, pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam membaca dan matematika (Ulfa et al., 2022).

Perkembangan terbaru dalam dunia pendidikan yang memadukan belajar dan bermain adalah pembelajaran berbasis game. Menurut Torento, pembelajaran berbasis game adalah pemanfaatan game sebagai alat bantu pembelajaran yang signifikan ketika game tersebut dimainkan untuk tujuan yang serius. Salah satu teori perkembangan kognitif Piaget adalah penggunaan pembelajaran berbasis game. Hal ini karena landasannya terletak pada teori Piaget bahwa perilaku setiap anak, bukan pengalaman saja, yang menentukan tingkat kecerdasan mereka. Dengan menyelesaikan serangkaian tugas dalam permainan, anak-anak akan terlibat dalam kegiatan bermain yang akan mengaktifkan pola pikir mereka dan membantu mereka melampaui kehidupan nyata (Nugraheni, 2022).

Penggunaan strategi ini memiliki manfaat untuk meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam belajar sebagai upaya untuk mengurangi rasa bosan. Hal ini

dapat menjadi panduan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berbasis permainan kepada siswa dalam upaya meningkatkan keterlibatan mereka terhadap materi.

Semakin banyaknya penggunaan berbagai macam teknik mengajar oleh para pendidik, yang pilihannya didasarkan pada faktor-faktor seperti tujuan, keuntungan, dan dinamika yang berkembang antara mereka dengan para siswanya. Tujuan dari pembelajaran berbasis permainan adalah untuk meningkatkan motivasi, yang naik dan turun dari waktu ke waktu (Yustina & Yahfizham, 2023). Bermain game mendorong siswa untuk belajar secara aktif, fokus, dan menggunakan metode coba-coba. Lingkungan belajar berbasis game yang dirancang dengan baik dapat mendorong interaksi antar teman sebaya selain menawarkan manfaat pendidikan dan hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk berkolaborasi dengan orang lain. karena paradigma ini memungkinkan terjadinya interaksi antara teman sebaya atau pelajar. Selain itu, siswa juga akan berlatih berbicara dengan siswa lain. Para guru pasti akan menemukan hal ini sangat bermanfaat dalam membantu memaksimalkan potensi proses pembelajaran. (Kusuma et al., 2022).

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran baik secara fisik, intelektual, emosional, dan mental dikenal sebagai aktivitas belajar siswa. Siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik mereka. Kegiatan fisik dan psikis yang melibatkan siswa secara langsung dapat digolongkan sebagai bentuk aktivitas siswa. Untuk menerima pembelajaran dengan baik, siswa yang aktif belajar memanfaatkan sumber daya fisik dan psikisnya semaksimal mungkin (Dwi Ardana et al., 2022). salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran adalah partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Ketika siswa termotivasi, baik secara internal maupun eksternal, mereka akan secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sangat penting untuk memilih kegiatan yang menuntut dan menarik bagi siswa untuk membuat mereka tetap aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan kegiatan pembelajaran yang berbeda dapat diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi siswa dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dengan menggunakan media (li et al., n.d.)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini teknik yang di pakai yaitu kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu metode pelaksanaan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa observasi masyarakat secara tertulis atau lisan. Penelitian kualitatif disebut naturalistik karena objeknya adalah objek alam atau keadaan alamiah. Penelitian kualitatif mengubah penelitian menjadi sebuah alat. Untuk menjadi instrumen, peneliti perlu memiliki banyak teori dan wawasan yang memungkinkan mereka merumuskan pertanyaan, mengevaluasi foto, dan menciptakan objek yang relevan dan jelas untuk diteliti. Dalam data kualitatif, data spesifik menjadi kriterianya. Meskipun data definitif mempunyai makna yang

mendasari apa yang dikatakan atau dilihat, data tersebut merupakan data yang benar-benar muncul sebagaimana adanya.(Ahmad, 2017).

Lima puluh siswa berpartisipasi dalam proyek penelitian ini di SD N 18 Bonandolok di Kecamatan Sianjur Mula-Mula. Karena sebagian guru belum kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, dan karena guru sudah terbiasa dengan pola pembelajaran ceramah, sehingga kurang mampu menggunakan teknologi pembelajaran, maka peneliti memilih SD N 18 Bonandolok sebagai lokasi penelitiannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran permainan, atau pembelajaran berbasis permainan, khususnya pada anak sekolah dasar kelas bawah, belum menunjukkan upaya yang maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Alasan peneliti memilih situs ini adalah untuk mempelajari tentang keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dari awal hingga akhir, meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penulisan laporan penelitian. Penelitian dilakukan antara bulan Januari dan Mei 2024. Satu orang instruktur kelas dan satu kepala sekolah menjadi subjek penelitian. Pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pengajar, yang sedang dipelajari sebagai subjek penelitian. agar subjek dapat melaporkan secara akurat seberapa kreatif guru menerapkan strategi pengajaran. Data pendukung berasal dari kepala sekolah, subjek penelitian lainnya. Tenaga pendidik tersebut bersama kepala sekolah dipekerjakan di SD N 18 Bonandolok. Teknik populasi digunakan untuk mengumpulkan data di sekolah, artinya guru kelas 3 dijadikan subjek penelitian.

Karakteristik kognitif siswa, seperti aktivitas belajar mereka dan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi dari proses pembelajaran berbasis permainan, adalah faktor-faktor yang dilihat dalam penelitian ini. Hasil ujian yang diambil siswa akan digunakan untuk mengukur aspek-aspek ini. Penelitian ini disusun sebagai penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan, implementasi, dan observasi.

PEMBAHASAN

Hasil wawancara pada satu guru, di ketahui bahwa guru ini menggunakan model pembelajaran Game-Based-Learning (GBL) yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa belajar tentang pemecahan satu masalah yang di sajikan dalam bentuk permainan. Game Based Learng berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, konsentrasi, kemampuan bekerja sama dengan tim dan pemahaman siswa.

Guru menerapkan GBL dengan memberikan siswa sebuah penegusan dalam bentuk sebuah permainan dimana siswa berusaha menyelesaikan permainan tersebut dengan bekerja sama dengan temannya. Metode tidak hanya memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis dalam bentuk praktis, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, mempermudah pemahaman konsep, cara berpikir kritis dan pemecahan masalah, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan pengembangan keterampilan kolaboratif. Implementasi game based learnig melalui tugas kelompok mendorong siswa dalam menciptakan kompetisi yang sehat dan memotivasi siswa untuk belajar,

kompetensi yang positif dapat mendorong siswa untuk terus meningkatkan kemampuan mereka, Siswa dapat belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tantangan game. Interaksi dalam kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa terkait tanggapan terhadap penerapan model GBL, siswa merasa bahwa belajar menggunakan model ini lebih menarik dan menyenangkan karena mereka lebih termotivasi untuk mempelajari materinya karena cara penyampaian yang interaktif dan menantang serta lebih mudah memahami suatu materi. Belajar melalui sebuah permainan Bersama teman-teman juga dianggap lebih menyenangkan karena melibatkan kerja sama dan interaksi sosial yang membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan interaktif.

Melalui GBL ini juga membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tapi juga harus berpikir, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan di dalam game. Ini membuat materi lebih berkesan dan mudah diingat oleh siswa. Dengan game based learning ini juga membuat siswa tidak merasa bosan atau mengantuk saat belajar. Suasana kelas jadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa jadi lebih semangat untuk mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir. Meskipun belajar sambil bermain game, tapi siswa tetap bisa memahami konsep-konsep penting dalam materi pelajaran. Bahkan siswa merasa lebih mudah menerapkannya dalam tugas dan latihan. Game based learning membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, siswa juga belajar berkolaborasi dengan teman-teman dalam menyelesaikan tantangan di dalam game.

Ketika dibandingkan dengan metode belajar tradisional yang hanya menulis, siswa lebih memilih dan menyukai pembelajaran berbasis permainan. Siswa juga menunjukkan minat lebih besar untuk mengetahui dan memahami materi melalui sebuah permainan karena metode ini memberikan pengetahuan baru secara praktis. Mereka merasa bahwa permainan-permainan yang sudah disediakan guru dapat membantu mereka memperoleh pengetahuan alam baru secara otomatis dan lebih efektif dibandingkan dengan metode belajar konvensional.

Secara keseluruhan siswa lebih memilih metode pembelajaran berbasis permainan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan efektif dalam memahami suatu materi. Hal ini menunjukkan bahwa metode GBL dapat menjadi alternatif yang baik dan efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dijelaskan bahwa siswa lebih tertarik belajar menggunakan metode game-based learning dibandingkan menggunakan metode konvensional. Dapat dilihat bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika pembelajarannya dibuat berbentuk permainan karena bisa belajar dan bermain bersama dengan teman-temannya.

Pemilihan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa karena siswa yang belajar menggunakan metode GBL menunjukkan

penggunaan game-based learning dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, keterampilan berpikir, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari konten, tetapi juga mengembangkan kemampuan yang lebih luas, sehingga ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka keaktifan siswa belajar dalam kelas juga akan tinggi, sementara siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional cenderung lebih pasif dan berorientasi pada pencapaian nilai atau penghargaan eksternal. Dan tidak sedikit siswa ketika belajar dengan metode konvensional yang dimana lebih banyak menulis dan mendengarkan ceramah merasa bosan dan menganggap pembelajaran tersebut monoton dan tidak menyenangkan.

Dari beberapa ahli yang sudah melakukan penelitian terhadap metode game based learning ini menyatakan bahwa metode GBL dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam kelas. Seperti menurut jurnal (Kusuma et al., 2022) yang menyatakan bahwa Bermain game mendorong siswa untuk belajar secara aktif, fokus, dan menggunakan metode coba-coba. Lingkungan belajar berbasis game yang dirancang dengan baik dapat mendorong interaksi antar teman sebaya selain menawarkan manfaat pendidikan dan hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk berkolaborasi dengan orang lain. karena paradigma ini memungkinkan terjadinya interaksi antara teman sebaya atau pelajar. Selain itu, siswa juga akan berlatih berbicara dengan siswa lain. Para guru pasti akan menemukan hal ini sangat bermanfaat dalam membantu memaksimalkan potensi proses pembelajaran.

Tidak sedikit siswa ketika belajar menggunakan metode ini lebih mudah memahami suatu materi pembelajaran dan lebih berkesan terhadap mereka. Melalui metode ini juga siswa akan lebih hapal dan ingat karena di praktekkan secara langsung dan dilakukan sambil bermain dan bekerja sama dengan teman-temannya yang lain. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan metode Game Based Learning sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Game-based learning menjadi salah satu metode pembelajaran yang menarik dan dapat mengubah suasana kelas yang tadinya membosankan menjadi menyenangkan, tentunya guru juga dapat mengembangkan karakter-karakter baik bagi peserta didik terutama rasa percaya diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka Kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dilapangan dengan cara wawancara kepada guru wali kelas 3 dan salah satu murid kelas 3 dimana penggunaan metode permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi sehingga dapat mendorong keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini terbukti dari hasil tes yang dilakukan guru. Dari hasil observasi awal, dimana sebelum guru melakukan metode GBL atau dengan kata lain masih menggunakan metode konvensional banyak siswa yang susah mengerti suatu materi serta siswa merasa pembelajaran tersebut membosankan.

Berbeda hal nya ketika guru menerapkan metode game-based learning, ketika guru menerapkan metode GBL terlihat bahwa siswa lebih antusias dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran selain itu peserta didik lebih mudah memahami materi dengan cara metode GBL. Jadi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa, penerapan game-based learning dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif, pemahaman konsep, kolaborasi, dan umpan balik yang tepat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. Metode Penelitian Kualitatif, 3(17), 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Ardiana, A., Sewtiawan, F., Mirnawati, L. B., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Surabaya, U. M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Games-Based Learning (Gbl). Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09.
- Dwi Ardana, M., PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, U., & PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 3, 407–419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Ii, B. A. B., Teoritik, A. K., & Siswa, K. B. (n.d.). Djamarah, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta. 2009), 170 18. 18–51.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Nugraheni, G. W. (2022). Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sdn Krenceng I.
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Priyonggo, D. A. (2010). Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Suru II Kecamatan Geyer Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif. 82.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>

- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>