

Jurnal



Tunas Bangsa

VOLUME 10 NOMOR 2 AGUSTUS 2023



Diterbitkan Oleh:
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Bina Bangsa Getsempena





JURNAL TUNAS BANGSA

Volume 10, Nomor 2, Agustus 2023

Penanggung Jawab

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
Lili Kasmini

Penasehat

Ketua LPPM Universitas Bina Bangsa Getsempena
Syarfuni

Ketua Penyunting

Ferdi Riansyah

Desain Sampul

Eka Rizwan

Web Designer

Achyar Munandar

Editorial Assistant

Fitra Rahmadani

Alamat Redaksi

Kampus Universitas Bina Bangsa Getsempen
Jalan Tanggul Krueng Aceh No. 34, Desa Rukoh – Banda Aceh

Laman: <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>

Surel: lppm@bbg.ac.id

Diterbitkan Oleh:

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Editorial Team

CHIEF IN EDITOR

Ferdi Riansyah (Sinta ID: 6007224), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

ASSOCIATE EDITOR

Aprian Subhananto (Sinta ID: 6001611), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Mega Prasrihamni (Sinta ID: 6702510), Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Rinja Efendi (Sinta ID: 6644922), STKIP Rokania, Indonesia

Gio Mohamad Johan (Sinta ID: 258042), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Dyoty Aulia Vilda Ghasya (Sinta ID: 6723385), Universitas Tanjungpura, Indonesia

Erna Labudasari (Sinta ID: 6009598), Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

Mardhatillah (Scopus ID: 57211433648), STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Indonesia

Beatus Mendelson Laka (Sinta ID: 6114464), STKIP Biak, Indonesia

REVIEWER

Reza Rachmadtullah (Scopus ID: 57193240231), Universitas PGRI Adi Buana, Indonesia

Waspodo Tjipto Subroto (Scopus ID: 57191514395), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

N. Tatat Hartati (Sinta ID: 6038950), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Taufina Taufik (Sinta ID: 6024080), Universitas Negeri Padang, Indonesia

Nurmalahayati (Sinta ID: 6676147), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia

Zaki Al Fuad (Sinta ID: 5978242), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Farid Ahmadi (Sinta ID: 5989728), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Tria Mardiana (Sinta ID: 5974135), Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

Slamet Widodo (Sinta ID: 255754), STKIP Al Hikmah Surabaya, Indonesia

Helminsyah (Sinta ID: 6001570), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Beti Istanti Suwandayani (Sinta ID: 6073170), Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Akhmad Habibi (Scopus ID: 57192920423), Universitas Jambi, Indonesia

Mohamad Syarif Sumantri (Scopus ID: 57188580512), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Trianti Nugraheni (Sinta ID: 5995195), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Cut Marlina (Sinta ID: 6105802), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Puspa Djuwita (Sinta ID: 6035618), Universitas Bengkulu, Indonesia

Tiurida Intika (Sinta ID: 6692365), Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Salati Asmahasanah (Scopus ID: 57209456457), Universitas Ibnu Khaldun Bogor, Indonesia

Prayuningtyas Angger Wardhani (Sinta ID: 6683992), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Patma Tuasikal (Scopus ID: 57203680591), STKIP Biak, Indonesia

Deny Setiawan (Sinta ID: 74903), Universitas Negeri Medan, Indonesia

Bunda Harini (Sinta ID: 6083446), Universitas Negeri Sriwijaya, Indonesia

Moh. Salimi (Sinta ID: 5976132), Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Intan Kemala Sari (Scopus ID: 57204465458), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

EDITORIAL OFFICER

Achyar Munandar, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Yuni Afrizal, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Fitra Rahmadani, Universitas Bina Bangsa Getsempena

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Tunas Bangsa, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Volume 10 Nomor 2, Agustus 2023 dapat diterbitkan. Dalam volume kali ini, Jurnal Tunas Bangsa menyajikan 5 tulisan yaitu:

1. Integrasi Edupreneur Dalam Pembelajaran Prakarya Sebagai Muatan Lokal Di SDN 1 Indrapuri, merupakan hasil penelitian Rahmattullah dan Sariakin (Universitas Bina Bangsa Getsempena).
2. Kendala Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala Dalam Mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka USK Unggul, merupakan hasil Siti Wahyu Sunandayani, Nurmasyitah dan Mislinawati (Universitas Syiah Kuala).
3. Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Kedisiplinan Siswa Di SD Negeri 1 Cengal, merupakan hasil penelitian Nabila Abron, Ilham Arvan Junaidi dan Masagus Firdaus (Universitas PGRI Palembang).
4. Penanaman Pendidikan Karakter Sopan Santun Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Inayatushshibyan 2 Kota Banjarmasin, merupakan hasil penelitian Norina Wasriyani (Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin).
5. Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Harry Bandaso, Abdullah Siring dan Priska Efriani Luansi Ero

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literature bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, Agustus 2023

Penyunting

DAFTAR ISI

	Hlm.
Susunan Pengurus	i
Editorial Team	ii
Pengantar Penyunting	iii
Daftar Isi	iv
Rahmattullah dan Sariakin Integrasi Edupreneur Dalam Pembelajaran Prakarya Sebagai Muatan Lokal Di SDN 1 Indrapuri	60
Siti Wahyu Sunandayani, Nurmasyitah dan Mislinawati Kendala Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala Dalam Mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka USK Unggul	71
Nabila Abron, Ilham Arvan Junaidi dan Masagus Firdaus Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Kedisiplinan Siswa Di Sd Negeri 1 Cengal	81
Norina Wasriyani Penanaman Pendidikan Karakter Sopan Santun Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Inayatushshibyan 2 Kota Banjarmasin	92
Harry Bandaso, Abdullah Sinring dan Priska Efriani Luansi Ero Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	105

INTEGRASI EDUPRENEUR DALAM PEMBELAJARAN PRAKARYA SEBAGAI MUATAN LOKAL DI SDN 1 INDRAPURI

Rahmattullah*¹ dan Sariakin²

^{1,2}Universitas Bina Bangsa Getsempena

* Corresponding Author: rahmattullah@bbg.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 02, 2023

Revised Agustus 13, 2023

Accepted Agustus 28,

Available online Agustus 31, 2023

Kata Kunci:

Edupreneur, Integrasi, karakter

Keywords:

Edupreneur, Integration, character

ABSTRAK

Edupreneurship harus menjadi bagian dari pendidikan peserta didik. Dengan edupreneurship, siswa diharapkan untuk belajar secara mandiri, memberikan kesempatan kepada orang lain untuk bekerja, berperilaku sesuai dengan kemampuan mereka, dan berpikir strategis saat menghadapi masalah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat integrasi edupreneur dalam pelajaran prakarya sebagai muatan lokal. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Kepala Sekolah SDN 1 Indrapuri adalah subjek penelitian. Observasi, dokumentasi, dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data. Analisis data melibatkan pengurangan, penyajian, dan verifikasi atau inferensi data. Hasil menunjukkan bahwa edupreneurship dapat membangun karakter siswa di sekolah dasar SDN 1 Indrapuri. Dalam edupreneur, perencanaan pendidikan dilakukan melalui pertemuan mata pelajaran di mana guru menjelaskan kegiatan pembelajaran.

ABSTRACT

Edupreneurship must be part of student education. With edupreneurship, students are expected to learn independently, provide opportunities for others to work, behave according to their abilities, and think strategically when facing problems. This study aims to look at the integration of edupreneurs in craft lessons as local content. This research method is descriptive qualitative. The principal of SDN 1 Indrapuri is the subject of the study. Observations, documentation, and interviews were used to collect data. Data analysis involves reducing, presenting, and verifying or inferring data. The results show that edupreneurship can build student character in elementary school SDN 1 Indrapuri. In edupreneurs, educational planning is carried out through subject meetings where the teacher explains learning activities.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kewajiban untuk menyiapkan generasi baru yang mampu menjawab tantangan masa yang akan datang. Masyarakat masa depan dengan globalisasi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan peluang untuk menerima arus informasi akan memotivasi orang untuk memahami teknologi dan berpikir kritis

(Arquisola & Walid Ahlisa, 2019). Namun, ironisnya, sistem pendidikan di Indonesia masih melihat pendidikan hanya sebagai penyebaran pengetahuan, yaitu guru memberi siswa teori, hafalan, dan rumus untuk menjawab ujian, tetapi seringkali siswa tidak dapat menerjemahkannya ke dalam masalah dunia nyata (Harahap et al., 2021). Masalahnya adalah terbatasnya kemampuan peserta ketika dihadapkan pada dunia kerja (industri), mereka tidak dibekali dengan keterampilan yang dibutuhkan dunia industri. Dunia industri tidak semata-mata hanya berorientasi pada teori akan tetapi lebih mengutamakan skill dalam bekerja (Thayyibi & Subiyantoro, 2022).

Seharusnya, pendidikan dapat memenuhi kebutuhan sumber daya manusia yang mampu menjadi solusi terhadap masalah tersebut. Dengan adanya pendidikan, manusia mampu menghadapi permasalahan yang terjadi (Rahmattullah, Sariakin, 2022). Pendidikan menyesuaikan dengan Revolusi Industri 4.0, dengan fokus pada teknologi. Integrasi pengajaran, ekstrakurikuler, pengembangan diri, muatan daerah, sumber belajar, dan budaya sekolah dapat ditanamkan kewirausahaan pada siswa sekolah dasar. Edupreneurship bertujuan untuk menumbuhkan kewirausahaan di kalangan siswa dengan mengajarkan mereka teori dan praktek kewirausahaan (Solikhin & Munastiwi, 2022).

Siswa dapat mengembangkan kepribadian kreatif dan mandiri yang mempersiapkan mereka untuk kehidupan dewasa dengan fokus pada pencarian kerja daripada penciptaan lapangan kerja. Selama ini masyarakat lebih mengandalkan kualifikasi formal daripada bakat dan kreativitas (Susanto et al., 2023). Meskipun bakat seperti kejujuran, kreativitas, kemandirian, visi, dan penemuan menyumbang 80% dari kesuksesan seseorang, hanya 20% yang ditentukan oleh keterampilan teknis seperti gelar dan kecerdasan. Untuk berhasil menerapkan kewirausahaan pendidikan di kelas, diperlukan berbagai strategi dan teknik pembelajaran (Suryawati et al., 2023). Salah satu strategi pembelajaran bisnis pendidikan adalah penggunaan pendekatan teoretis multi-kecerdasan, yang tidak dimasukkan dalam kurikulum atau didokumentasikan tetapi tetap digunakan sebagai strategi pembelajaran, termasuk memanfaatkan kecenderungan siswa terhadap kecerdasan majemuk. Dengan kata lain, pedagogi guru untuk kewirausahaan pendidikan perlu dimodifikasi agar sesuai dengan metode pembelajaran yang disukai siswa (Rahman et al., 2017).

Kewirausahaan siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran pendidikan kewirausahaan berbasis *multiple intelligences*, karena proses pembelajarannya sangat menyenangkan. Pendidikan diperlukan untuk menjalankan program pendidikan kewirausahaan (Akmaluddin, Rahmattullah, 2022). Selayaknya,

pendidikan kewirausahaan harus tercakup dalam pendidikan, orang tua harus membekali anaknya dengan pengetahuan dan keterampilan.

Pendidikan kewirausahaan di sekolah belum mendapat perhatian serius dari pemerintah. Kenyataan yang terjadi adalah kebijakan yang tidak mengarah pada pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di sekolah. Aceh Besar merupakan kota pendidikan, namun pendidikan kewirausahaan belum banyak dilaksanakan di Aceh Besar karena keterbatasan pengetahuan tenaga pendidik kewirausahaan (Rosina Zahara , Siti Mayang Sari, Burhanuddin, 2023). Selain itu, fasilitas sekolah yang masih terbatas, infrastruktur yang kurang memadai untuk pelaksanaan pendidikan kewirausahaan. SDN 1 Indrapuri merupakan salah satu sekolah yang telah mencanangkan pelatihan kewirausahaan di Aceh Besar.

Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan tidak harus mandiri dan membangun program baru secara otonom, tetapi pendidikan kewirausahaan dapat diintegrasikan ke dalam program yang sudah ada dan praktis dalam pembelajaran setiap mata pelajaran (Mustaghfiroh, 2020). Pendidikan kewirausahaan pada tingkat sekolah dasar bertujuan untuk membentuk manusia yang utuh, yaitu selain manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan wirausaha (Harahap et al., 2021).

Mengingat pentingnya pendidikan kewirausahaan, SDN 1 Indrapuri merupakan cikal bakal SDN percontohan entrepreneur syariah. Dicitrakan oleh program pendidikan sekolah ini adalah kepemimpinan siswa, sistem pembelajaran pengalaman, program menyenangkan, program produk harian, dan pendidikan yang berfokus pada kewirausahaan (Joan et al., 2020). Namun, kurikulum dan perangkat pembelajaran pendidikan kewirausahaan yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam dan kewirausahaan belum sepenuhnya dilengkapi oleh sekolah. Hal ini tidak menjadi kendala untuk menghentikan implementasi pendidikan kewirausahaan di sekolah (Nurhilaliati, 2017). Berdasarkan wawancara dengan kepala SDN 1 Indrapuri diketahui bahwa dengan melakukan pendidikan kewirausahaan sejak dini, penanaman nilai-nilai bisnis akan optimal hingga dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari maupun di usia dewasa. Anak-anak akan mempengaruhi lingkungan sekitarnya.

Pengembangan kewirausahaan paling efektif bila dimulai dengan pendidikan anak usia dini, yaitu pemberian pendidikan kewirausahaan harus dimulai sedini mungkin.. Melalui pelatihan kewirausahaan di SDN 1 Indrapuri diharapkan mampu melahirkan wirausahawan. Dari uraian di atas maka peneliti ingin menamakan penelitian ini "Integrasi Edupreneur dalam Pembelajaran Prakarya sebagai Muatan Lokal di SDN 1 Indrapuri". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak informasi dan

memberikan kontribusi positif bagi sekolah agar dapat mengimplementasikan pendidikan kewirausahaan (Faruq & Alnashr, 2018). Melalui pendidikan kewirausahaan, anak-anak akan percaya diri menghadapi tantangan berbagai masalah dan akan siap mencari solusi dan mengatasi masalah tersebut secara mandiri atau mandiri dari orang lain (Dwi Yusantika, 2021).

Melihat uraian yang telah dikemukakan di atas, kiranya dapat digarisbawahi bahwa integrasi edupreneur dalam pelajaran prakarya sebagai muatan lokal merupakan salah satu upaya yang perlu dilakukan untuk membentuk keterampilan anak sejak usia dini yang dibutuhkan dunia industri sehingga kedepannya anak siap menghadapi dunia kerja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru terkait dengan integrasi edupreneur dalam pelajaran prakarya sebagai muatan local (Soleh & Arifin, 2021). Wawancara dilakukan dengan menggunakan petunjuk wawancara, pemilihan narasumber, dan penyiapan alat perekam. Observasi yang dilakukan adalah observasi kolaboratif (Hartono, 2018). Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran. Selanjutnya, dokumentasi dilakukan dengan cara memeriksa dan menganalisis RPP yang guru kembangkan (Triyanto, Parno, 2022).

Model interaktif digunakan sebagai metode analisis data. Tiga hal yang dilakukan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penjumlahan (Shoumi, 2019). Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Indrapuri. Periode penelitian dilakukan dari Juni hingga Agustus 2023. Subjek penelitian adalah kepala sekolah dan guru SDN 1 Indrapuri. Sedangkan objek penelitian ini adalah SDN 1 Indrapuri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan kewirausahaan perlu dilakukan sejak dini karena pada usia tersebut, siswa akan mendapatkan pengalaman yang tidak mudah dilupakan (Nurhayati & Ratnaningsih, 2022). Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh informasi bahwa siswa SDN 1 Indrapuri merupakan sekolah yang menerapkan pendidikan kewirausahaan. Hal ini dapat dilihat dari rancangan pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada proses pembelajaran.

Rancangan program pendidikan kewirausahaan meliputi merumuskan tujuan program, visi dan misi program pendidikan kewirausahaan (Soleh & Arifin, 2021).

Penanggung jawab penyusunan tujuan, visi dan misi program pendidikan kewirausahaan adalah kepala sekolah SDN 1 Indrapuri. Setelah disepakati dan dievaluasi dengan rencana pelatihan kewirausahaan, seluruh pemangku kepentingan bertindak sebagai fasilitator program pelatihan kewirausahaan. Struktur organisasi program pelatihan startup di SDN 1 Indrapuri bertanggung jawab kepada kepala sekolah. Semua guru adalah praktisi pendidikan kewirausahaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Irwana (2015) yang menyatakan bahwa karakter yang dapat dikembangkan dalam proses pendidikan adalah nilai-nilai bisnis seperti kemandirian, keberanian, kreativitas, keberanian mengambil resiko, tindakan, kepemimpinan dan kerja keras

Tujuan pendidikan kewirausahaan adalah menjadikan bangsa kreatif, berani, berwirausaha, secara bertahap menyelesaikan masalah ketenagakerjaan dan menyiapkan peserta didik untuk kecakapan hidup, berinteraksi dengan lingkungan sosial berbasis pertumbuhan dan lingkungan (Rahmattullah, Sariakin, 2022). Berdasarkan observasi selama penelitian, ditemukan bahwa pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di SDN 1 Indrapuri dilakukan oleh warga sekolah. Kegiatan pembelajaran dan budaya sekolah yang dibangun oleh SDN 1 Indrapuri merupakan suasana yang dapat mengembangkan nilai-nilai bisnis. Stakeholder berperan penting dalam melakukan pelatihan startup di SDN 1 Indrapuri. Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di setiap kelas berbeda-beda. Kelas 1 merupakan tahap persiapan, artinya siswa paling tidak dapat melakukan aktivitasnya dan mempersiapkan kebutuhannya secara mandiri. Kelas 2 merupakan tahap persiapan, artinya paling tidak siswa sudah bisa melihat keadaan dan kondisi di sekitarnya. Tahun ketiga juga termasuk dalam tahap persiapan, artinya paling tidak siswa mampu secara aktif memecahkan masalah yang dihadapi.

Selanjutnya, dari hasil wawancara dengan guru ditemukan bahwa tahap persiapan lebih menekankan pada penanaman dan penerapan etos pendidikan kewirausahaan. Kemudian masuk ke tahap lanjutan atau fase aplikasi yaitu tahun ke 4, 5 dan 6. Minimal siswa kelas 4 sudah bisa memulai bisnis offline. Sedangkan siswa kelas 5 dan 6 sudah memiliki usaha pemasaran online. Tahap lanjutan atau terapan menantang siswa untuk membuat karya atau produk yang memiliki nilai jual sehingga dapat dipasarkan secara online maupun offline. Pendidikan kewirausahaan di SDN 1 Indrapuri diintegrasikan melalui kursus prakarya.

Berdasarkan analisis RPP yang dikembangkan oleh guru, diketahui bahwa tahap perencanaan guru mengintegrasikan pendidikan kewirausahaan lintas mata pelajaran dengan terlebih dahulu memilih topik kemudian memasukkan nilai-nilai pendidikan kewirausahaan untuk dikembangkan dalam rencana pembelajaran (RPP). Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) meliputi identitas tematik, standar kompetensi (SK), baseline kompetensi (KD), bahan ajar, metode, alokasi waktu, kegiatan pembelajaran, penilaian pembelajaran dan sumber belajar.

Internalisasi nilai-nilai kewirausahaan ke dalam disiplin ilmu dapat dilakukan melalui metode pembelajaran, dokumentasi dan penilaian. Topik yang akan diintegrasikan ditambah dengan materi yang berkaitan dengan kewirausahaan. Metode yang dipilih guru juga mendukung kegiatan pembelajaran agar siswa aktif belajar. Siswa diharapkan menjadi pemecah masalah, kreatif, kompeten dan inovatif.

Materi yang diintegrasikan dalam pelatihan kewirausahaan dan ditujukan untuk meningkatkan kreativitas adalah SBK. Selain SBK, mata pelajaran yang diintegrasikan dalam pelatihan kewirausahaan adalah kerajinan tangan. Pelaksanaan arahan siswa dimaksudkan untuk menciptakan karya yang dapat memiliki nilai jual. Selain itu, guru juga memberikan motivasi terkait kewirausahaan seperti nasehat menjadi wirausahawan yang sukses.

Suasana yang tercipta dalam kegiatan pembelajaran yang tertanam dalam pendidikan kewirausahaan merupakan salah satu tempat di mana nilai-nilai kewirausahaan dapat dikembangkan (Harirah et al., 2021). Siswa didorong untuk menjadi kreatif dan inovatif dan diharapkan menjadi pengusaha sukses. Materi yang diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. Perkembangan kognitif, motorik, dan psikososial setiap siswa berbeda-beda.

Kegiatan yang diciptakan sebagai bagian dari integrasi pendidikan kewirausahaan melalui mata pelajaran adalah kegiatan yang memenuhi kebutuhan siswa, seperti siswa berkelompok, belajar sambil bermain dan praktek. Kebutuhan anak sekolah dasar yaitu anak suka bermain, anak suka bergerak, anak suka bekerja dalam kelompok, dan anak suka merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Fahrurrozi et al., 2021). Kegiatan tersebut dapat memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan kewirausahaan. Metode yang digunakan untuk mengintegrasikan pendidikan kewirausahaan ke dalam mata pelajaran adalah metode observasi, praktik langsung, dan permainan.

Pendekatan pembelajaran kewirausahaan di sekolah dasar menekankan pada pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Kegiatan ini membantu siswa aktif belajar dan bersenang-senang sehingga mereka memiliki pengalaman yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan siswa mereka. Pelatihan start-up di SDN 1 Indrapuri melalui pengembangan diri. Integrasi pelatihan kewirausahaan melalui pengembangan diri

dilakukan dengan kegiatan bidang kewirausahaan, wirausaha ekstrovert, wisata industri dan kelas memasak. 1) Kawasan Wirausaha Kegiatan kawasan bisnis di SDN 1 Indrapuri merupakan salah satu contoh kegiatan wirausaha di sekolah yang melibatkan warga sekolah. Kegiatan Zona Kewirausahaan mengajarkan siswa untuk menciptakan karya atau produk dan menanamkan nilai-nilai bisnis. Karya yang dilakukan siswa berupa karya yang bernilai pasar atau setidaknya karya yang bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Menumbuhkan nilai-nilai kewirausahaan bagi siswa seperti kemandirian, kreatifitas, keberanian, kepemimpinan, berani mengambil resiko dan kerja keras. Penanaman nilai-nilai bisnis dilakukan secara rutin agar siswa memiliki karakter yang unggul. Penilaian bidang kewirausahaan dilakukan oleh guru pendamping untuk menilai perkembangan dan kemampuan siswa. Setelah selesai penilaian, hasil penilaian wirausaha area akan dimasukkan dalam Laporan Kinerja Siswa. Penilaian menggunakan nilai kuantitatif dan kualitatif.

Penilaian kuantitatif sebagai nilai numerik dengan menggunakan kriteria penyelesaian minimum siswa. Sedangkan penilaian kualitatif berupa gambaran perkembangan dan kemampuan belajar siswa serta saran bagaimana meningkatkan kemampuan siswa. 2) Kewirausahaan *Ekstrovert* Kewirausahaan ekstrovert merupakan suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) dalam bentuk permainan yang dapat memperkuat kewirausahaan individu atau kelompok. *Outbound Entrepreneurship* berlangsung satu kali per semester. Tempat yang dipilih para pebisnis untuk merantau ini tetap menjadi tempat yang asri bagi anak-anak untuk menyatu dengan alam. Contoh aktivitas entrepreneur *ekstrovert* adalah menyeberangi sungai. Menyusuri sungai merupakan permainan menyusuri sungai dengan berbagai rintangan yang sesuai dengan kemampuan siswa SD. Kegiatan *Outgoing Entrepreneurship* menekankan agar siswa mampu memecahkan berbagai kendala atau masalah yang dihadapinya (Rosina Zahara , Siti Mayang Sari, Burhanuddin, 2023). Siswa tidak hanya bermain tetapi nilai-nilai bisnis yang terkandung dalam permainan dapat memberikan siswa kepribadian yang luar biasa. Aktivitas wirausaha yang ekstrovert cocok dengan kepribadian siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas yang menyenangkan. 3) Wisata Industri merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada siswa. Siswa dan guru mengunjungi berbagai lokasi industri. Siswa dapat menyaksikan secara langsung dan langsung mempraktekkan pembuatan karya untuk mengembangkan keterampilan. Melalui kunjungan industri, siswa harus terinspirasi menjadi pengusaha dengan memanfaatkan potensi daerah sekitar. 4) *Cooking class* merupakan salah satu

kegiatan belajar yang menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa.

Kemampuan dan keterampilan akan meningkat tidak hanya dalam hal memasak tetapi juga dalam hal meningkatkan rasa percaya diri siswa. Siswa belajar mengelola kebutuhan yang dibutuhkan untuk memasak hidangan. Setelah itu, anak-anak belajar menjual makanan yang telah disiapkan. Menghitung modal, untung rugi juga diajarkan oleh guru. Melalui kegiatan tersebut, guru dapat menginspirasi siswa untuk menjadi koki yang baik. Pelaksanaan pelatihan startup di SDN 1 Indrapuri dilakukan melalui berbagai kegiatan.

Nilai-nilai kewirausahaan dapat diwujudkan dalam budaya sekolah. Budaya sekolah merupakan seperangkat nilai, norma, kepercayaan, dan tradisi yang dianut warga sekolah sebagai koherensi kesatuan dan identitas sekolah. SDN 1 Indrapuri merupakan sekolah dengan pendidikan tinggi. Bentuk pelaksanaan kegiatan pelatihan kewirausahaan melalui budaya sekolah yaitu siswa dibiasakan melaksanakan sholat dzuhur secara mandiri di musholla sekitar sekolah dan bertanggung jawab menata kursi untuk siswa didampingi siswa.

Melalui kegiatan tersebut, siswa didorong untuk bertakwa kepada Allah. Budaya sekolah diwujudkan dengan poster dan slogan yang ditempatkan di dalam kelas dan di luar kelas. Selain itu, hasil karya siswa ditempatkan di dalam kelas untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Berbagai bentuk kegiatan tersebut diharapkan siswa mampu memantapkan motivasi siswa untuk menerapkan nilai-nilai kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari. SDN 1 Indrapuri mengukur keberhasilan siswa dalam pendidikan kewirausahaan dengan mengintegrasikannya dengan mata pelajaran lain.

Guru mencatat berdasarkan perkembangan siswa dalam mencapai hasil belajar bisnis. Setelah dilakukan asesmen, nilai pendidikan kewirausahaan dalam pelaporan akademik disematkan pada kerajinan dan pengetahuan umum. Hasil pelaksanaan pelatihan kewirausahaan di SDN 1 Indrapuri tentang karakteristik kewirausahaan belum dapat diukur secara pasti. Hal ini karena mengukur kepribadian seseorang membutuhkan waktu yang lama. Namun berkat pembiasaan nilai-nilai bisnis yang diperoleh di sekolah dan di luar rumah, siswa menjadi lebih mandiri, kreatif, percaya diri, berani mengambil resiko dan bertanggung jawab.

Pelaksanaan pelatihan startup di SDN 1 Indrapuri menemui banyak kendala. Kendala yang dihadapi adalah terbatasnya sarana, prasarana dan media untuk pendidikan kewirausahaan. Keterbatasan sarana dan prasarana membuat pembelajaran berlangsung di dalam dan di luar kelas. SDN 1 Indrapuri membutuhkan laboratorium

startup untuk memfasilitasi kegiatan startup. Media yang dapat mendukung kegiatan bisnis juga kurang. Selain kendala dari segi sarana, prasarana dan sarana komunikasi, kendala lain yang dihadapi adalah izin operasional sekolah.

Upaya mengatasi berbagai hambatan pelaksanaan pendidikan kewirausahaan adalah para pendidik dan guru, tetap konsisten dalam memberikan pendidikan kewirausahaan dan tetap semangat memberikan pelatihan-pelatihan dalam memulai usaha. Guru diharapkan dapat berkontribusi dan mendukung pengembangan pendidikan kewirausahaan (Hanannika & Sukartono, 2022). Guru juga meningkatkan kemampuan mereka untuk mengintegrasikan pendidikan kewirausahaan ke dalam semua kegiatan sekolah. Selain itu, SDN 1 Indrapuri mengedukasi agar semakin banyak masyarakat yang menyadari pentingnya pendidikan kewirausahaan sejak dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Perencanaan program pendidikan kewirausahaan direncanakan melalui integrasi program pendidikan kewirausahaan yang dilaksanakan pada awal tahun ajaran. Selain itu, seluruh peserta rapat yang membahas program pendidikan kewirausahaan tersebut mengevaluasi kebijakan-kebijakan yang dikembangkan. Setelah dilakukan evaluasi dan penyusunan kebijakan, program pendidikan kewirausahaan dimasukkan dalam draf kurikulum. Namun, draf kurikulum program pelatihan startup di SDN 1 Indrapuri belum selesai.

Integrasi pendidikan kewirausahaan melalui budaya sekolah dilakukan dengan cara membiasakan siswa melaksanakan shalat secara mandiri maupun berjamaah, melaksanakan shalat Zuhur di musholla sekitar sekolah dan bertanggung jawab dalam penataan kursi untuk bimbingan belajar siswa. Selain itu budaya fisik di SDN 1 Indrapuri berupa poster dan slogan yang dipasang di dalam dan di luar sekolah. Proses penilaian dan evaluasi pendidikan kewirausahaan di SDN 1 Indrapuri mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran kewirausahaan dengan memberikan nilai berdasarkan kemajuan siswa dalam melaksanakan pembelajaran kewirausahaan. Penilaian tersebut kemudian diintegrasikan dengan mata pelajaran lain karena pendidikan kewirausahaan tidak termasuk dalam mata pelajaran tersebut.

Penelitian ini merupakan *project* awal untuk pengembangan implementasi integrasi edupreneur ke dalam pembelajaran prakarya khusus di SDN 1 Indrapuri. Project penelitian ini didanai oleh Kemdikbud skema PDP tahun 2023. Penelitian ini membuka kesempatan kepada peneliti lain untuk mengkaji lebih dalam baik dalam bentuk metode kualitatif maupun kuantitatif untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmaluddin, Rahmattullah, M. (2022). *MANAGEMENT OF VIOLENCE ON CHILDREN IN THE EDUCATION*. 14(2), 447–454. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i2.3343>
- Arquisola, M. J., & Walid Ahlisa, S. U. (2019). Do Learning and Development Interventions Motivate Employees at PT Danone Indonesia? Applying McClelland's Theory of Motivation to FMCG Industries. *FIRM Journal of Management Studies*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.33021/firm.v4i2.780>
- Dwi Yusantika, F. (2021). Penanaman Jiwa Entrepreneur Pada Siswa SD di Era Revolusi Industri 4.0. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES*, 2(1), 34–45.
- Fahrurrozi, Mohjana, & Mispandi. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Prakarya Dan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 6(1), 7–14.
- Faruq, A., & Alnashr, M. S. (2018). Implementasi Strategi Pembelajaran Edupreneurship Berbasis Multiple Intelligences. *Islamic Review : Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 6(2), 195–210. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v6i2.129>
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Harirah, Z., Azwar, W., & Isril, I. (2021). Melacak Eksistensi Kearifan Lokal Dalam Kebijakan Pengembangan Pariwisata Kabupaten Siak Di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 10(1), 70. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i1.26629>
- Hartono, S. (2018). *metode pengumpulan dan analisis data* (1st ed.). Andi nd.
- Irwana, A. (2015). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Dan Kinerja Guru Terhadap Efektivitas Sekolah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan UPI*, 22(2), 104–119. <https://doi.org/10.17509/jap.v22i2.5392>
- Joan, K., Setyoko, T. W., & Habibi, H. (2020). Puzzle Wira : Sarana Edupreneurship Berbasis Mobile Multimedia Untuk Generasi Alpha di Era Disrupsi Teknologi. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 2(1), 82. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v2i1.2734>
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 141–147. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.248>
- Nurhayati, S. E., & Ratnaningsih, N. (2022). Persepsi Orang Tua, Guru, dan Siswa Terhadap Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 827–835. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1896>
- Nurhilaliati. (2017). Kepemimpinan Perempuan dan Edupreneurship di Pondok Pesantren Al-Kautsar Ranggo Pajo Dompu. *Qawwam*, 11(1), 35–48.

- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*.
- Rahmattullah, Sariakin, A. (2022). INTEGRATED SOCIO-ENTREPRENEURSHIP IN CULTURAL SPACE : QALAMUNA: *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 14(2), 567–588. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i2.3440>
- Rosina Zahara , Siti Mayang Sari, Burhanuddin, R. (2023). Konsep dasar ips berbasis keterampilan sosial peserta didik. In M. S. Prof. Dr. Yusnadi, M.S, Dr. Edy Surya (Ed.), *Bandar Publishing* (1st ed.). Bandar Publishing.
- Shoumi, A. Z. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 1–6. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>
- Soleh, A. R., & Arifin, Z. (2021). Integrasi Keterampilan Abad 21 dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Konsep Community of Inquiry. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 473–490. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.995>
- Solikhin, M., & Munastiwi, E. (2022). MANAGEMENT STRATEGY: School Financial Management Strategies During the Covid-19 Pandemic. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 14(1), 171–182. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i1.1430>
- Suryawati, D., Helpiatuti, S. B., & Firdaus, A. (2023). *Model Pendekatan Adaptif sebagai Upaya Membangkitkan Resiliensi UMKM*. 12(1), 60–72.
- Susanto, A., Budi, Y., Silintowe, R., & Franksiska, R. (2023). *Upward Intercultural Communication Company : What Matters the Most in Multinational*. 12(1), 40–51.
- Thayyibi, M. I., & Subiyantoro, S. (2022). Konsep Edupreunership Dan Urgensinya Bagi Lulusan Perguruan Tinggi. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 77–91. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2538>
- Triyanto, Parno, S. (2022). APPLICATION OF JOB SHEET TEACHING MATERIAL PRODUCTS ON PROJECT-BASED LEARNING AT. 14(2), 311–322. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i2.3145>

KENDALA MAHASISWA PGSD FKIP UNIVERSITAS SYIAH KUALA DALAM MENGIKUTI PROGRAM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA USK UNGGUL

Siti Wahyu Sunandayani*¹, Nurmasiyah², dan Mislinawati³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia

* Corresponding Author: Swahyusunandayani23@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 10, 2023

Revised Agustus 09, 2023

Accepted Agustus 20, 2023

Available online Agustus 30, 2023

Kata Kunci:

Kendala Mahasiswa, PGSD,
Merdeka Belajar Kampus Merdeka
USK Unggul

Keywords:

Constraints Students, PGSD, Free
Learning Independent Campus USK
Superior

ABSTRAK

Merdeka Belajar Kampus Merdeka USK Unggul merupakan kebijakan baru yang diluncurkan oleh Universitas Syiah Kuala untuk mendukung program Merdeka Belajar Kampus Merdeka nasional. Banyak keluhan dari mahasiswa karena mengalami kendala dalam pelaksanaannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kendala apa saja yang dialami oleh mahasiswa selama mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka USK Unggul di sekolah penugasan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2020 yang telah selesai mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka USK Unggul. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah

wawancara dan angket dengan mewawancarai 10 mahasiswa untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dan membagikan kuesioner kepada 40 mahasiswa untuk mengetahui seberapa banyak mahasiswa mengalami kendala. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yaitu reduksi data (Data Reducation), penyajian data (Data Display) dan kesimpulan/verifikasi data (Conclusion Drawing/Verification) serta perhitungan kuesioner menggunakan perhitungan Skala Gutman. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa kendala mahasiswa dalam mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka USK Unggul yaitu: (1) Penugasan, mahasiswa terbebani dengan pemberian tugas dan laman web sering eror. (2) Pihak Sekolah yang kurang mendukung mahasiswa dalam melaksanakan program (3) Mahasiswa yang kurang memahami materi saat pembekalan serta kurang berkontribusi dalam kelompok (4) Biaya yang diberikan diakhir penugasan (5) Pihak Koordinator program yang kurang responsif menganggapi laporan mahasiswa. Sementara dari hasil analisis data respon mahasiswa mendapatkan rata-rata sebesar 76,8% yang artinya banyak mahasiswa PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala yang mengalami kendala saat mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka USK Unggul.

ABSTRACT

Free Learning Independent Campus USK Superior is a new policy launched by Syiah Kuala University to support the national Free Learning Independent Campus program. In the implementation of the USK Superior Independent Learning Campus, there were many complaints from students because they experienced problems in the implementation process. This study aims to find out what obstacles students experience while participating in the USK Superior program at

assigned schools. This research is a qualitative research with a descriptive research type. The source of the data in this study were 2020 class students who had completed the Syiah Kuala University Superior program. The data collection techniques used were interviews and questionnaires by interviewing 10 students to find out what the student's problems were and distributing questionnaires to 40 students to find out how many students were experiencing problems. The data obtained were then analyzed using qualitative data analysis techniques, namely data reduction (Data Reduction), data presentation (Data Display) and data conclusions/verification (Conclusion Drawing/Verification) as well as questionnaire calculations using Gutman Scale calculations. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the students' obstacles in participating in the USK Superior Independent Campus Learning Program, namely: (1) Assignments, students are burdened with giving assignments on the web page. (2) School parties who do not support students in implementing the program (3) Students who do not understand the material during the debriefing and do not contribute in groups (4) Fees given at the end of the assignment (5) The program coordinator who is not responsive in responding to student reports. While the results of the analysis of student response data obtained an average of 76.8%, which means that many PGSD FKIP Syiah Kuala University students experienced problems when participating in the USK Superior Free Learning Independent Campus program.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan kebijakan yang dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka mendukung mahasiswa memiliki beberapa keilmuan yang bisa dimanfaatkan langsung sebagai bekal dalam dunia kerja mereka. Tujuan program MBKM adalah untuk meningkatkan softskill dan hardskill lulusan agar lebih siap dan adaptif dengan kebutuhan zaman (Kemendikbud, 2020).

SD, SMP, dan SMA dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk asisten pengajar. Tujuan Pendampingan Pengajaran adalah untuk memberikan keleluasaan kepada siswa yang ingin membantu dalam bidang pendidikan untuk memperdalam praktik dan pengetahuannya menjadi guru di sekolah, membantu meningkatkan pemerataan mutu pendidikan dan relevansi pendidikan dasar dan menengah ke pendidikan tinggi (Fuadi & Aswita, 2021).

Menurut Bhakti (2022) Pelaksanaan program MBKM di perguruan tinggi dan universitas bukan tanpa hambatan, dan banyak hambatan yang ditemui selama pelaksanaan program tersebut. Hambatan pelaksanaan program MBKM berbeda-beda dari satu perspektif ke perspektif lainnya. Hambatan dari perspektif perguruan tinggi, program studi, pembimbing dan mahasiswa sebagai pelaksana program MBKM. Universitas Syiah Kuala yang dikategorikan baru memulai mengimplementasikan

program MBKM ini, maka dari itu tidak berjalan dengan mudah begitu saja, ditemukan juga kendala-kendala dalam pelaksanaan program ini, baik dari pihak PT/prodi, dosen, guru, dan tempat mitra (sekolah).

Dari hasil wawancara awal dengan beberapa mahasiswa angkatan 2020 PGSD FKIP USK yang telah melaksanakan program MBKM USK Unggul di sekolah penempatannya masing - masing, ada beberapa kendala dalam pelaksanaan program tersebut yang menyebabkan mahasiswa kurang efektif dalam pelaksanaan penugasan di sekolah latihan. Kendala yang sering dijumpai selama proses penugasan yaitu adanya kesalahfahaman dengan guru di sekolah karena belum semua guru mengenai program Kampus Mengajar MBKM USK Unggul.

Menurut Tohir (2020) MBKM merupakan kebijakan Kemendikbudristek sebagai upaya agar meningkatkan kualitas dan relevansi lulusan program sarjana. Program ini mendukung mahasiswa untuk menguasai beberapa keilmuan yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai bekal memasuki dunia kerja. Program MBKM di perguruan tinggi terwujud dalam proses pembelajaran yang aktif dan inovatif, tidak mengekang dan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa mencakup tiga aspek yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Adlim, dkk (2020) menyatakan asistensi Mengajar (Kampus Mengajar) di Sekolah merupakan kegiatan mahasiswa untuk mengajar di SD, SMP, atau SMA, selama beberapa bulan. Sekolah dapat berada di lokasi kota maupun daerah terpencil. Menurut Anwar (2021) Program Kampus Mengajar sebagai bagian dari penyelesaian permasalahan yang timbul selama pembelajaran daring pada masa covid-19. Kampus Mengajar berupa asistensi mengajar untuk memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) berbagai desa/kota di Indonesia.

Universitas Syiah Kuala (USK) secara resmi meluncurkan program MBKM USK Unggul pada tanggal 19 Juli 2022. Peluncuran program tersebut salah satu wujud nyata universitas mendukung program MBKM yang digagas oleh menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek). Mahasiswa yang mengikuti program Kampus Mengajar MBKM USK Unggul akan diterjunkan di sekolah latihan selama tiga bulan masa penugasan. Dalam satu sekolah latihan biasanya terdiri dari 8-10 mahasiswa dari satu program studi ataupun gabungan dari beberapa program studi. Sebelum masa penempatan maka mahasiswa akan mengikuti kegiatan Peerteaching atau pembimbingan pra penempatan di sekolah latihan gunanya sebagai bekal untuk melaksanakan penugasan di sekolah. Selama pelaksanaan Kampus Mengajar MBKM

USK Unggul mahasiswa dibimbing dan diarahkan oleh Dosen Pendamping Lapangan (DPL) dan guru pamong.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis deskriptif. Lokasi penelitian merupakan sumber data yang diperoleh dan data yang dibutuhkan dari lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan di prodi PGSD, FKIP, Universitas Syiah Kula yang berlokasi di Jalan Ir. Seokarno - Hatta, Kecamatan Darul Imarah Aceh Besar. Penelitian ini dilakukan pada semester genap 2022/2023 . Adapun alasan peneliti mengambil lokasi sebagai tempat penelitian yaitu karena mahasiswa dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tersebut melaksanakan kegiatan MBKM dan adanya kendala mahasiswa saat melaksanakan program MBKM USK Unggul. Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* dalam menentukan sumber data. Sumber data dalam penelitian ini terdiri terdiri dari 10 mahasiswa untuk wawancara dan 40 mahasiswa menjawab angket, mahasiswa tersebut yang telah mengikuti program MBKM di 20 sekolah latihan. Berdasarkan pengamatan, penulis memilih perwakilan mahasiswa tersebut karena dapat memberikan informasi yang lebih dalam mengenai pelaksanaan program MBKM di sekolah dan juga adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen wawancara dan angket respon mahasiswa. Kemudian analisis data yaitu : *data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara 10 mahasiswa PGSD FKIP USK mendapatkan hasil bahwa responden mengalami kendala dalam mengikuti program MBKM USK Unggul. Namun kendala-kendala yang mereka hadapi beranekaragam tergantung dari sekolah penempatan, warga sekolah dan rekan sejawat. Selain dari beberapa faktor penyebab kendala tersebut kendala yang sama dirasakan oleh responden ialah:

1. Penugasan

Penugasan yang diberikan oleh pihak panita pelaksana yang terdapat didalam dua web yang berbeda. Web pertama adalah Kampus Mengajar USK yang dikelola oleh pihak Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam web tersebut ialah tugas yang dikhususkan bagi mahasiswa FKIP USK seperti tugas rekognisi mata kuliah PLP I, PLP II, *Micro Teaching* dan KKN. Untuk web yang kedua adalah MBKM USK Unggul yang dikelola oleh pihak LP3M yang berisikan tugas seperti proposal pelaksanaan program, logbook harian, laporan bulanan dan laporan akhir. Yang menjadi kendala oleh

mahasiswa adalah pada laman web pertama yang dimana tugas yang dibebankan oleh mahasiswa yang banyak dan ada beberapa tugas yang harus dikerjakan dua kali, contohnya dilaman web mahasiswa harus mengunggah tugas dan mahasiswa harus juga menulisnya di buku yang telah disediakan. Laman web mahasiswa mengunggah tugas dan laporan yang sering terjadinya eror membuat keterlambatan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, dan juga sering sekali mahasiswa gagal mengunggah tugas yang telah mereka selesaikan pada saat akan mengunggah kemudian laman web eror sehingga mereka harus membuat kembali dari awal. Hal-hal tersebut yang menjadi kendala bagi mahasiswa dalam penyelesaian tugas di laman web.

2. Pihak Sekolah

Pihak sekolah, pihak sekolah tersebut ialah warga sekolah seperti kepala sekolah, dewan guru, dan peserta didik. Dari hasil penelitian yang menjadi kendala mahasiswa PGSD FKIP USK adalah pihak sekolah, dimana jika sekolah memberikan dukungan kepada mahasiswa dalam pelaksanaan program maka pelaksanaan program akan berjalan dengan baik, sebaliknya jika sekolah kurang mendukung mahasiswa menjalankan program maka itu bisa menjadi kendala. Terdapat beberapa sekolah yang tidak mengetahui mengenai program MBKM USK Unggul, para dewan guru beranggapan bahwa program MBKM USK Unggul sama saja dengan program magang disekolah yang kegiatannya hanya fokus mengajar saja. Maka dari itu sekolah yang akan dijadikan sekolah latihan harus lebih dahulu diberikan sosialisasi mengenai program MBKM USK Unggul. Menjalin komunikasi yang baik dengan pihak sekolah tidak akan menimbulkan salah paham dengan mahasiswa, bentuk salah paham guru dengan mahasiswa ialah mengenai peran dan tugas mahasiswa di sekolah tersebut. Kendala yang sering mahasiswa alami adalah sekolah kurang memberikan peluang kepada mahasiswa untuk berkreasi dalam membuat program, guru yang kurang mendukung dan mahasiswa diminta untuk menggantikan mengajar didalam kelas terus-menerus sehingga mahasiswa kurang memiliki waktu untuk menjalankan program dikarenakan diminta untuk menggantikan oknum guru yang malas mengajar.

3. Mahasiswa Pelaksana

Terdapat beberapa mahasiswa yang kurang memahami peran dan sistematika pelaksanaan program MBKM USK Unggul, beberapa mahasiswa kurang memahami materi pada saat pembekalan berlangsung dikarenakan kegiatan pembekalan yang hanya dilakukan dalam beberapa jam saja dan panitia hanya menjelaskan program MBKM USK Unggul, aturan pelaksanaan, tugas yang harus dilaksanakan tiap bulannya secara singkat. Panitia kurang memberikan materi yang dapat mahasiswa

implementasikan ke sekolah-sekolah penugasan. Dalam mengajar mahasiswa mengalami beberapa kendala yang sering dijumpai ialah mahasiswa sulit mengatur peserta didik agar tetap kondusif dan sulit menguasai kelas. Sejalan dengan penelitian (Fizarniati,2018) bahwa terdapat beberapa hambatan bagi guru PPL adalah ketidakmampuan untuk mempertahankan anak-anak yang pilih-pilih, sulitnya mengembangkan materi karena harus banyak sumber bacaan, dan masih sulitnya guru PPL mengidentifikasi strategi belajar mengajar, guru PPL tidak mampu mengkondisikan kelas dalam belajar.

4. Biaya

Dalam pelaksanaan program juga mahasiswa membutuhkan dana, mahasiswa yang menanggung biaya menjalankan program tidak ditanggung oleh sekolah. Biaya yang diberikan oleh pihak panitia ialah diakhir penugasan membuat banyak dari mahasiswa yang keberatan dikarenakan harus mengeluarkan biaya pribadi diawal penugasan. Hal ini relevan dengan hasil penelitian (Fanora, 2018) Biaya yang dikeluarkan untuk membuat program tidak ditanggung oleh sekolah. Pembuatan perangkat pembelajaran dan media tambahan lagi menghabiskan banyak biaya dan pihak sekolah tidak bertanggung jawab akan hal tersebut. Dana yang diberikan oleh pihak koordinator program yang diberikan diakhir penugasan yang seharusnya diawal penugasan.

5. Koordinator Program

Selain dengan guru pamong dan DPL mahasiswa melakukan kegiatan pelaporan kendala yang mereka alami dengan pihak koordinator program, seperti penugasan, penyelesaian laporan dan tugas lainnya yang di laman web. Namun banyak dari mahasiswa yang kurang puas dengan layanan yang diberikan oleh pihak koordinator yang kurang responsif dalam menanggapi pelaporan mahasiswa. Sehingga mahasiswa tidak mendapatkan solusi.

Tabel 1. Persentase Jawaban Responden

Item Soal	Jawaban Ya (%)	Jawaban Tidak (%)
1	95	5
2	60	40
3	85	15
4	60	40
5	100	0
6	85	15
7	70	30
8	90	10
9	80	20

Item Soal	Jawaban Ya (%)	Jawaban Tidak (%)
10	85	15
11	75	25
12	70	30
13	100	0
14	95	5
15	100	0
16	95	5
17	90	10
18	55	45
19	65	35
20	70	30
21	50	50
22	40	60
23	100	0
24	65	35
25	40	60
Total	1920	580
Rata-Rata	76,8	23,2

Berdasarkan hasil analisis penilaian responden dalam kuesioner maka diperoleh hasil 76,8% yang dikonversikan pada kriteria berada ditingkatan >50% dengan kategori Tinggi. Hasil Penilaian ini dapat diartikan bahwa mahasiswa PGSD FKIP USK yang mengikuti program MBKM USK Unggul mengalami kendala dalam proses pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil penelitian diatas yang telah dilakukan melalui kuesioner dan wawancara dapat diuraikan bahwa program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) USK Unggul merupakan bentuk bukti nyata Universitas Syiah Kuala mendukung penuh program MBKM yang diluncurkan oleh menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Melalui program dan kebijakan ini Universitas Syiah Kuala membuka ruang belajar seluas-luasnya bagi para mahasiswa untuk menerapkan kebijakan Kampus Merdeka sebagai kebijakan Merdeka Belajar. Kegiatan program MBKM USK Unggul dilaksanakan di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar memiliki tujuan untuk mendorong mahasiswa dalam menguasai berbagai keilmuan yang sesuai kebutuhan pasar kerja, dan dapat merasakan secara langsung membantu disalah satu instansi pendidikan.

Kendala mahasiswa PGSD FKIP USK dalam mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) USK Unggul ini bermacam-macam. Sejalan dengan penelitian Cakrawala (2021) Kendala-kendala dalam pelaksanaan implementasi MBKM dapat ditemukan dari berbagai sudut pandang, meliputi dari pihak penyelenggara seperti Perguruan Tinggi dan Program Studi, dari pihak pelaksanaan yaitu mahasiswa

dan dosen pembimbing, mitra badan/lembaga penelitian. Program MBKM USK Unggul dikategorikan baru, karena program ini diresmikan pada tanggal 19 Juli 2022 dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Syiah Kuala melepaskan 1359 mahasiswa Kampus Mengajar MBKM USK Unggul pada tanggal 9 Agustus 2022. Dikarenakan program MBKM USK Unggul ini perdana dilaksanakan jadi peneliti banyak menemukan keluhan-kesah mahasiswa PGSD FKIP USK mengenai kendala baik dari panitia pelaksanaan program, penyelesaian tugas, serta pelaksanaan program dan pihak sekolah. Dalam mengikuti program MBKM USK Unggul mahasiswa diberikan konversi mata kuliah sebanyak 20 sks, dalam satu semester mahasiswa dapat menyelesaikan mata kuliah PLP I, PLP II, *Micro Teaching* dan KKN secara bersamaan dengan syarat rekognisi mata kuliah dengan menyelesaikan tugas-tugas yang telah disediakan oleh panitia dilaman web.

Dari hasil penelitian melalui kuesioner yang disebarakan kepada 40 mahasiswa angkatan 2020 yang telah selesai mengikuti kegiatan MBKM USK Unggul mewakili dari 20 sekolah latihan, jadi masing-masing sekolah ada dua mahasiswa wakilan untuk mengisi kuesioner yang dipilih secara random. Dari hasil kuesioner tersebut mendapatkan hasil 76,8% jawaban Ya dan 23,2% jawaban Tidak, jika dikonversikan pada kriteria berada ditingkatan >50% dengan kategori Tinggi yang artinya mahasiswa PGSD FKIP USK mengalami kendala pada saat mengikuti program MBKM USK Unggul di sekolah penugasan masing-masing.

Kendala-kendala yang dipaparkan diatas menyebabkan kegiatan pelaksanaan program MBKM USK Unggul tidak berjalan dengan optimal dan berlangsung tidak efektif. Pembelajaran yang akan sukses tentunya harus diselesaikan kendala-kendala yang muncul dalam pelaksanaan program di sekolah. Sejalan dengan penelitian Cakrawala (2021) Kendala-kendaa tersebut menjadi penghambat keberlangsungan pelaksanaan implementasi MBKM di lingkungan program studi. Jika kendala-kendala dari sudut pandang tersebut dapat dicegah dan diatasi dengan baik, maka implementasi MBKM akan berjalan dengan lancar dan terpenuhinya tujuan-tujua awal yang telah dicetuskan melalui program MBKM.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa penyebab kendala mahasiswa PGSD FKIP USK dalam mengikuti program MBKM USK Unggul di sekolah penugasan masing-masing, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penugasan, mahasiswa terbebani dalam penyelesaian tugas dilaman web Kampus Mengajar USK yang banyak dan sering terjadi eror. Pihak sekolah, ada beberapa sekolah yang kurang mendukung mahasiswa dalam menjalankan sebuah program dan memanfaatkan mahasiswa untuk mengajar di dalam kelas menggantikan guru yang malas mengajar. Mahasiswa, mahasiswa yang kurang mengetahui peran dan tugas mahasiswa karena kurangnya pemahaman materi saat pembekalan serta beberapa mahasiswa yang kurang kontribusi dalam kelompok. Biaya, dana insentif yang diberikan oleh pihak panitia diakhir penugasan menjadi penyebab kendala mahasiswa karena keberatan harus mengeluarkan biaya diawal untuk pelaksanaan program. Koordinator Program yang kurang responsif dalam pelaporan kendala mahasiswa.

Saran

Kemudian disarankan kepada panitia pelaksana program MBKM USK Unggul untuk lebih memperhatikan kembali program MBKM USK Unggul yang telah berjalan, baik dari segi pembekalan yang menurut mahasiswa kurangnya materi pembekalan untuk diimplementasikan di sekolah, menjadi panitia yang lebih responsif dalam menangani pelaporan kendala yang dialami oleh mahasiswa, pemberian tugas yang harus lebih dipertimbangkan sesuai dengan kapasitas mahasiswa dan memperbaiki sistem/laman web agar tidak terjadinya eror. Kepada mahasiswa yang mengikuti program MBKM USK Unggul untuk lebih bertanggung jawab dan melakukan dengan baik serta bersungguh-sungguh. Mengikuti aturan yang telah ditentukan oleh panitia, serta melaksanakan program disekolah dengan membantu rekan sejawat agar terlaksana semua program dengan baik. Kepada pihak sekolah untuk lebih memberikan dukungan dan bantuan kepada mahasiswa dalam pelaksanaan program, membimbing mahasiswa mengajar dan memberikan hal yang dibutuhkan dengan mahasiswa agar menjadi pendidik yang professional dimasa yang akan datang. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sama untuk mengkaji lebih banyak sumber dan referensi yang berkaitan dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan memperbanyak studi literatur yang berkaitan dengan fokus yang akan diteliti. Serta lebih memperhatikan lagi dalam memilih teknik pengumpulan data agar memperoleh informasi data lebih akurat mengenai kendala mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Adlim., dkk. 2020. *Buku Pedoman Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Universitas Syiah Kuala*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala

- Anwar, Rosyida Nurul. 2021. Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*. 9 (1). 210-220.
- Cakrawala, M, & Halim, A. (2021). Ketercapaian Dan Kendala Implementasi MBKM Di Prodi Teknik Sipil Universitas Widyagama Malang. *The 4th Conference On Innovation and Application Of Science and Tecnology (CIASTECH 2021)*, pp. 1017-1024. Malang, Universitas Widyagama Malang.
- Bhakti, Yoga Budi., dkk. (2022). Kendala Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeia (MBKM) Di Perguruan Tinggi. *Research and Development Journal Of Education*. 8 (2), 784. Retrieved <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i2.12865> (Diakses 5 Januari 2023)
- Fanora, Tifa Sri. (2018). *Kendala Mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unsyiah di SD Negeri 29 Banda Aceh*. [Skripsi Universitas Syiah Kuala], Banda Aceh.
- Fizarniati, Mila. (2018). Kendala-kendala Yang Dihadapi Mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) PGSD FKIP Unsyiah Dalam Pembelajaran di SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah*. 3 (1), 95-102. Retrieved from <http://jim.unsyiah.ac.id/pgsd> (Diakses 10 Juni 2023)
- Fuadi, T. M., & Aswita, D. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM): Bagaimana Penerapan Dan Kedala Yang Dihadapi Oleh Perguruan Tinggi Swasta Di Aceh. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 5(2), 603-614.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim Program Kampus Mengajar. 2023. *Buku Panduan Kampus Mengajar (Angkatan 5 Tahun 2023)*. Jakarta : Program Kampus Mengajar Kemendikbudristek.
- Tohir, M. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Jakarta: Direktorat jendral Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI. Retrieved from <https://osf.io/ujmte/> (Diakses 4 Januari 2023).

PENGARUH KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA TERHADAP KEDISIPLINAN SISWA DI SD NEGERI 1 CENGAL

Nabila Abron^{*1}, Ilham Arvan Junaidi² dan Masagus Firdaus³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

* Corresponding Author: nabilaabron99@email.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 28, 2023

Revised July 15, 2023

Accepted August 22, 2023

Available online August 31, 2023

Kata Kunci:

Ekstrakurikuler, Kegiatan Pramuka, Kedisiplinan Siswa

Keywords:

Extracurriculars, Activities Scouts, Student Discipline

ABSTRAK

Masalah yang ditemukan adalah tidak adanya disiplin sikap dan disiplin waktu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampaknya latihan ekstrakurikuler pramuka terhadap disiplin siswa di SD Negeri 1 Cengal. Teknik pemeriksaan ekspresif kuantitatif dengan pengurutan korelasional. Masyarakat dalam kajian ini memanfaatkan siswa SDN 1 Cengal yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan jumlah siswa sebanyak 186 siswa. Sedangkan contoh yang digunakan dalam penelitian ini ditambah menjadi 50 siswa. Metode pengumpulan informasi memanfaatkan kuesioner dan dokumentasi. Metode investigasi informasi memanfaatkan tes penting untuk kebiasaan dan linearitas. Dilihat dari hasil eksplorasi, diketahui bahwa nilai kepentingan $0,200 > 0,05$

yang sering disebarluaskan dan nilai besar $0,444 > 0,05$, ada hubungan langsung antara kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan disiplin siswa. Serta menguji spekulasi memanfaatkan koneksi dan relaps langsung dasar. Ditinjau dari hasil kajian menunjukkan bahwa ada pengaruh latihan latihan ekstrakurikuler pramuka pada disiplin siswa di SD Negeri 1 Cengal dengan rhitung $0,606$ lebih menonjol dari rtabel $0,279$ dan kondisi kambuh $Y = 43,034 + 0,542X$ dan nilai Fhitung $27,914$ lebih menonjol dari Ftabel $4,04$ dengan derajat kritis $0,000 < 0,05$ maka H_0 diberhentikan dan H_a diakui, hal ini dimaksudkan agar ada pengaruh yang sangat besar antara latihan ekstrakurikuler pramuka terhadap disiplin siswa di SD Negeri 1 Cengal. Begitu juga dengan nilai R Square sebesar $0,368$, maka koefisien penjaminan sebesar $36,8\%$ sehingga diduga disiplin siswa dipengaruhi oleh kegiatan ekstrakurikuler pramuka sebesar $36,8\%$ sedangkan $63,2\%$ dipengaruhi oleh berbagai komponen yang dikeluarkan dari variabel ini.

ABSTRACT

The issue that the specialist found was the absence of disposition and time discipline. The reason for this study was to decide the impact of scout extracurricular exercises on understudy discipline at SD Negeri 1 Cengal. Quantitative expressive examination technique with correlational sort. The populace in this review utilized Cengal 1 Public Primary School understudies who partook in scout extracurricular exercises with a sum of 186 understudies. While the example utilized in this study added up to 50 understudies. Information assortment methods utilizing a survey (poll) and documentation. Information investigation methods utilize essential tests for ordinariness and linearity. In view of the exploration results, it is realized that the importance esteem is $0.200 > 0.05$ regularly disseminated and the huge worth is $0.444 > 0.05$, there is a straight connection between scout extracurricular exercises and understudy discipline. As well as testing the speculation utilizing connection and basic direct relapse. In light of the consequences of the review, it showed

that there was an impact of scout extracurricular exercises on understudy discipline at SD Negeri 1 Cengal with a r count worth of 0.606 more noteworthy than r table 0.279 and the relapse condition $Y = 43.034 + 0.542X$ and a F count worth of 27.914 was more prominent than F table of 4.04 with a critical degree of $0.000 < 0.05$ so H_0 was dismissed and H_a was acknowledged, intending that there was a huge impact between scout extracurricular exercises on understudy discipline at SD Negeri 1 Cengal. As well as the R Square worth of 0.368, hence the coefficient of assurance is 36.8% so it tends to be presumed that understudy discipline is impacted by scout extracurricular exercises by 36.8% while 63.2% is affected by different elements excluded from this variable.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran di luar mata pelajaran dan asosiasi mata pelajaran untuk membantu agar siswa sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minatnya melalui kegiatan yang dilakukan secara ketat oleh pengajar yang sesuai dan didukung dan melatih staf di sekolah yang sepenuhnya berniat membuat struktur disiplin (Fadilah dkk., 2021). Latihan ekstrakurikuler pramuka diharapkan dengan Pedoman Pendeta Persekolahan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 tentang Persiapan Ekstrakurikuler di Sekolah Dasar serta Pilihan serta Persiapan siswa SD/MI, SMP/MT, SMA/MA, dan SMK/MAK. Diarahkan oleh Tata Tertib Norma dan Pedoman Pembinaan Pramuka sebagai suatu gerakan ekstrakurikuler wajib, pelaksanaannya dapat dilakukan secara gotong royong dengan mengeksplorasi pergaulan yang ada di dekat atau di lingkungan sekitar (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Pub. L. No. 62, 2014).

Latihan eksplorasi mendidik memanfaatkan waktu dan menyelesaikan tugas dengan rasa kewajiban, dengan mengikuti senam pramuka berimplikasi membentuk kepribadian hidup siswa menuju kedisiplinan, karena kedisiplinan mempunyai dorongan yang baik bagi kehidupan individu maupun bagi kegiatan masyarakat. (Asrivi, 2019).

Peningkatan pribadi baik individu atau siswa kemudian, pada saat itu, menjadi salah satu tujuan disiplin. Disposisi kewajiban luar biasa dipahami ketika seseorang memiliki bidang kekuatan untuk suatu disiplin. Kemajuan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kedisiplinan, dan siswa yang mempraktikkannya dapat menerima banyak penghargaan tambahan. Pengorganisasian kepribadian peserta didik atau pendidik hendaknya ditanamkan sejak awal, baik dalam iklim keluarga, iklim terdekat ataupun iklim sekolah. Upaya sekolah dalam melaksanakan serta menyampaikan (Ningrum dkk., 2020).

Berdasarkan persepsi para ahli di SD Negeri 1 Cengal dalam kegiatan

ekstrakurikuler pramuka yang diselesaikan tujuh hari sekali pada hari Rabu, maka permasalahan yang ditemukan peneliti adalah tidak adanya kedisiplinan dalam berwatak dan waktu, misalnya ada siswa yang terlambat masuk sekolah karena jauh dari rumah, ada siswa yang ribut saat kegiatan karena perlu perhatian, ada siswa yang tidak membawa topi dan memakai pakaian yang lengkap karena lalai. Oleh karena itu motivasi di balik penelitian ini adalah untuk memutuskan apakah ada dampak kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap disiplin siswa di SD Negeri 1 Cengal.

Yang mempengaruhi pengendalian ada dua faktor, yaitu elemen dalam dan variabel luar. Kesadaran akan keyakinannya sendiri bahwa seseorang dapat membuat kemajuan dalam bidang apa pun dan bahwa disiplin dapat mengatur kehidupan seseorang untuk mencapai tujuannya dengan lebih efektif memulai cara paling umum untuk menciptakan disiplin dalam. Variabel luar adalah sesuatu yang terjadi dari luar pada diri seseorang seperti sekolah dan iklim keluarga. Dalam iklim keluarga, wali berperan dalam membentuk disiplin anak (Sobri, 2020).

Hubungan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan kedisiplinan siswa sesuai standar penting dari strategi penjelajahan tanpa akhir, motivasi di balik penjelajahan adalah penataan karakter, etika, dan kebiasaan. Menjelajahi adalah siklus instruktif yang terjadi di luar iklim keluarga dan sekolah melalui latihan yang menarik, menyenangkan, solid, terkoordinasi, terlibat dan pragmatis. Sementara itu, KKN mencirikan jelajah sebagai mata kuliah pembingkai karakter, kemampuan fundamental, dan pribadi yang terhormat melalui penghayatan dan praktik penggalan nilai, sesuai acuan Kata Besar Bahasa Indonesia. (Wijaksono, 2021).

Pada penelitian sebelumnya yaitu oleh Nandinto pada tahun 2019 dengan judul: Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Kedisiplinan Peserta Didik di SMP Negeri 31 Padang yang berfokus kepada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan pengaruh sebesar 34%, kemudian pada penelitian dari Renny Helmi Irnawati pada tahun 2022 dengan judul: Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan terhadap Kedisiplinan Peserta didik di MTs Roudlotul Hidayah Kota Bangun Kabupaten Kampar yaitu meneliti tentang tingkat dan kontribusi kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan pengaruh sebesar 38.1%, dan penelitian oleh Imam Mustofa pada tahun 2020 dengan judul: Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Dan Kepatuhan Tata Tertib Madrasah Terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas VIII MTs Al-Islam Joresan Mlarak Ponorogo didapati kegiatan ekstrakurikuler pramuka berpengaruh sebesar 45.8% terhadap kedisiplinan siswa dengan menggunakan 3 variabel, serta penelitian dari Husmin pada tahun 2020 dengan judul: Pengaruh Kegiatan

Ekstrakurikuler Pramuka terhadap Kedisiplinan Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 9 Enrekang meneliti tentang dampak positif bagaimana siswa belajar disiplin dibuktikan nilai $95,869 > 2,052$.

METODE PENELITIAN

Strategi eksplorasi adalah teknik yang sah untuk memperoleh data dengan penggunaan yang jelas (Sugiyono, 2022). Eksplorasi ini merupakan tinjauan ilustratif kuantitatif korelasional. Populasi dalam ulasan bertambah hingga 186 siswa. Spesialis menggunakan teknik pemeriksaan basah. Spesialis melibatkan tiga siswa kelas IV sebagai contoh yang ditambah hingga 50 siswa dari SD Negeri 1 Cengal. Faktor ujiannya adalah pramuka (X) sebagai faktor independen dan kedisiplinan (Y) sebagai faktor dependen. Prosedur pengumpulan informasi dalam pemeriksaan ini menggunakan angket dan dokumentasi. Prosedur pemeriksaan yang digunakan yaitu menggunakan uji esensial (uji kenormalan dan uji linearitas), dan uji spekulasi (hubungan dan pengaruh).

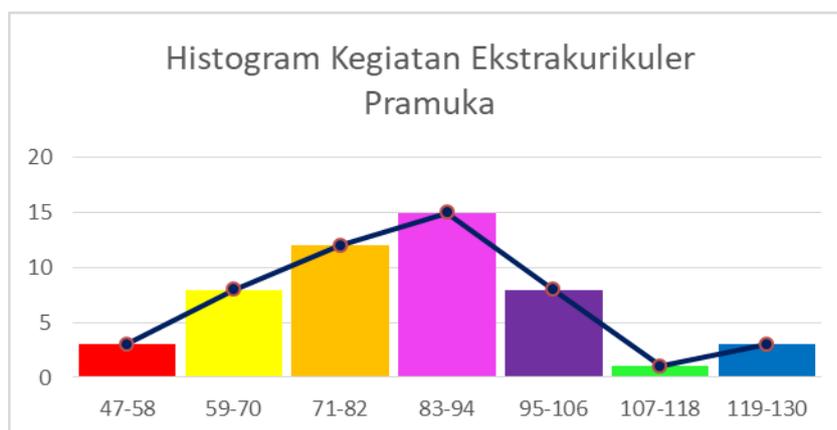
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penyebaran angket kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap 50 orang sampel di dapat rata-rata 82,8, nilai tertinggi 126, nilai terendah 47 serta jumlah keseluruhan mendapatkan hasil yang berjumlah 4140.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

No	Kelas Interval	Frekuensi	F(%)
1	47-58	3	6%
2	59-70	8	16%
3	71-82	12	24%
4	83-94	15	30%
5	95-106	8	16%
6	107-118	1	2%
7	119-130	3	6%
Jumlah		50	100%

Dilihat dari tabel kekambuhan di atas, taraf 50 orang siswa adalah tiga orang mendapat taraf 6%, delapan orang mendapat taraf 16%, dua belas orang mendapat taraf 24%, lima belas orang mendapat taraf 30%. , delapan orang mendapat tingkat 16%, satu orang mendapat tingkat 2%, dan tiga orang mendapat tingkat 6%, sesuai tabel perulangan di atas. Lihat grafik di bawah untuk data tambahan.



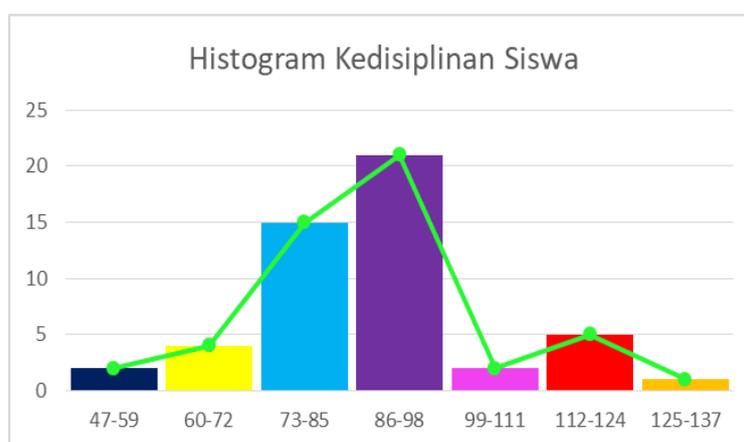
Gambar 2. Grafik Histogram Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

Dari hasil penyebaran angket kedisiplinan siswa terhadap 50 orang sampel di dapat rata-rata 87,94, nilai tertinggi 132, nilai terendah 47 serta jumlah keseluruhan mendapatkan hasil yang berjumlah 4397.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kedisiplinan Siswa

No	Kelas Interval	Frekuensi	F(%)
1	47-59	2	4%
2	60-72	4	8%
3	73-85	15	30%
4	86-98	21	42%
5	99-111	2	4%
6	112-124	5	10%
7	125-137	1	2%
Jumlah		50	100%

Dilihat dari tabel perulangan di atas, taraf 50 orang siswa adalah dua orang mendapat taraf 4%, empat orang mendapat taraf 8%, lima belas orang mendapat taraf 30%, 21 orang mendapat taraf 42%. , dua orang mendapat tingkat 4%, lima orang mendapat tingkat 10%, dan satu siswa mendapat tingkat 2%. Lihat grafik di bawah untuk informasi lebih lanjut.



Gambar 2. Grafik Histogram Kedisiplinan Siswa

1. Persyaratan Pengujian Hipotesis

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.42660257
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.092
	Negative	-.053
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Nilai residual diasumsikan berdistribusi normal mengingat tingkat signifikansi uji normalitas $0,200 > 0,05$. Akibatnya, nilai residu dari kedua variabel disebut memiliki distribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kedisiplinan * Pramuka	Between Groups	9901.903	35	282.912	1.918	.096
	Linearity	4400.218	1	4400.218	29.833	.000
	Deviation from Linearity	5501.685	34	161.814	1.097	.444
Within Groups		2064.917	14	147.494		
Total		11966.820	49			

Uji linearitas di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan penyimpangan terhadap linearitas adalah $0,444 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa faktor independen (Pramuka) dan faktor dependen (Disiplin) mempunyai hubungan yang linier.

2. Pengujian Hipotesis

**Tabel 5 Hasil Uji Korelasi
Correlations**

		Pramuka	Kedisiplinan
Pramuka	Pearson Correlation	1	.606**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	50	50
Kedisiplinan	Pearson Correlation	.606**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi di atas, dapat diinterpretasikan dengan mengacu pada tiga proses pengambilan keputusan mendasar, khususnya dari hasil uji korelasi di atas.

- a. Berdasarkan tingkat signifikansi Sig 2-tailed): Nilai Sig diketahui dari tabel keluaran sebelumnya. Sebuah 2-tailed) korelasi $0,000 < 0,05$ ada antara Pramuka (X) dan Kedisiplinan (Y), menunjukkan hubungan yang signifikan antara keduanya.
- b. Berdasarkan nilai r_{hitung} Pearson Correlation: Dimungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel Pramuka dan Kedisiplin mengingat nilai r_{hitung} untuk hubungan antara Pramuka (X) dan Kedisiplin (Y) adalah $0,606 > r_{tabel} 0,279$. Karena r_{tabel} atau Pearson Connection pada ujian ini positif, maka hubungan kedua faktor tersebut positif atau terjadi peningkatan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kedisiplin siswa di SD Negeri 1 Cengal.
- c. Kriteria kekuatan hubungan antara variabel kepramukaan dan kedisiplinan memiliki hubungan yang kuat berdasarkan nilai r_{hitung} (Pearson Correlation) yaitu sebesar 0,606.

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka memiliki dampak penting pada disiplin siswa di SD Negeri 1 Cengal, seperti yang ditunjukkan pada analisis sebelumnya.

**Tabel 6 Hasil Uji Regresi
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.034	8.683		4.956	.000
	Pramuka	.542	.103	.606	5.283	.000

a. Dependent Variable: Kedisiplinan

Dari tabel di atas diperoleh nilai koefisien variabel bebas $b = 0,542$ dan nilai konstanta persamaan regresi = 43,034 berturut-turut maka persamaan tersebut dapat dihitung sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$= 43,034 + 0,542X$$

Artinya, kedisiplinan siswa mengalami peningkatan secara positif yaitu sebesar 0,542 satuan yang dipengaruhi oleh pramuka. Nilai kedisiplinan tanpa dipengaruhi pramuka yaitu sebesar 43,034.

Tabel 7. Uji Ragam Regresi ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	4400.218	1	4400.218	27.914	.000 ^b
Residual	7566.602	48	157.638		
Total	11966.820	49			

a. Dependent Variable: Kedisiplinan

b. Predictors: (Constant), Pramuka

Pengujian dari hasil di atas menunjukkan nilai Fhitung sebesar 27.914 lebih besar dari Ftabel sebesar 4,04 dengan derajat kekritisan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 dikeluarkan dan H_a dinyatakan H_a , hal ini dimaksudkan bahwa ada pengaruh yang sangat besar antara ekstrakurikuler pramuka terhadap disiplin siswa di SD Negeri 1 Cengal.

Tabel 8. Koefisien Determinasi Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.606 ^a	.368	.355	12.555

a. Predictors: (Constant), Pramuka

Dilihat dari hasil diatas, nilai R yang didapat adalah 0,606. Dari hasil tersebut diperoleh R Square bernilai 0,368 menunjukkan bahwa faktor Pramuka (X) mempengaruhi secara bermakna pada Disiplin (Y) senilai 36,8%. Dengan demikian koefisien determinasinya sebesar 36,8% sehingga dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan siswa dipengaruhi oleh kegiatan ekstrakurikuler pramuka 36,8% dan 63,2% dipengaruhi oleh elemen yang berbeda yang dikeluarkan dari variabel ini.

Latihan ekstrakurikuler pramuka adalah latihan menarik yang diselesaikan di luar jam sekolah dengan niat penuh untuk membentuk watak, kepribadian, dan akhlak mulia. Dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka siswa akan mendapat lebih banyak pengalaman, ilmu, dan keterampilan yang akan bermanfaat bagi dirinya (Wijaksono, 2021). Menghormati waktu, sikap dan kepatuhan terhadap kebijakan sekolah adalah

contoh dari kedisiplin. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler pramuka ini siswa akan lebih baik lagi dalam meningkatkan kedisiplinan dalam iklim sekolah dan di daerah sekitarnya. Disiplin harus muncul dari hati dan tidak boleh dipaksa oleh orang lain, disiplin sangat penting dalam membangun masyarakat umum, karena kemajuan dapat dicapai dengan disiplin yang tinggi. (Djojodibroto, 2020).

Dengan mengacu pada teori di atas artinya kegiatan ekstrakurikuler pramuka dapat membentuk dan meningkatkan karakter disiplin pada siswa. Dengan disiplin, siswa dapat dibatasi oleh orang lain, disiplin sangat penting dalam membangun masyarakat yang khas menjadi lebih tertib. Maka dari itu kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kedisiplinan siswa saling berpengaruh. Efek samping penelitian ini menunjukkan ekstrakurikuler pramuka pada dasarnya mempengaruhi disiplin siswa. Pendalaman sebagai faktor bebas (X) dalam ulasan ini, dan kedisiplinan sebagai variabel terikat (Y). Kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SDN 1 Cengal dapat menghasilkan kedisiplinan yang baik bagi siswa.

Mengingat hasil pengujian spekulasi terkait dengan perincian masalah menggunakan persamaan hubungan diperoleh Koneksi bahwa Pearson connection Item Second $r = 0,606$ dan H_0 ditolak jika P -nilai = $0,000$ tidak bernilai = $0,05$, atau $0,000 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan kritis antara latihan ekstrakurikuler pramuka dengan kedisiplinan siswa. Dan $r = 0,606$ dilihat dari tabel pemahaman hubungan merupakan bidang kekuatan utama bagi yang didelegasikan, hal ini menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa sangat dipengaruhi oleh latihan ekstrakurikuler pramuka. Jika kapasitas kegiatan ekstrakurikuler Pramuka meningkat, kedisiplinan siswa juga akan meningkat. Dengan demikian dapat diduga bahwa terdapat pengaruh antara latihan ekstrakurikuler Pramuka terhadap kedisiplinan siswa di SD Negeri 1 Cengal.

Kemudian hasil uji relaps langsung langsung diperoleh persamaan konsisten bernilai $43,034$ dengan koefisien relaps variabel pramuka sebesar $0,542$. Jadi kondisi relaps dapat dinyatakan $Y = 43,034 + 0,542X$. Pada rentang relaps diperoleh nilai F hitung sebesar $27,914$, F tabel sebesar $4,04$ dengan nilai kritis sebesar $0,000$. H_0 ditolak dan H_a diakui karena $27,914 > 4,04$ dan $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa latihan pramuka berpengaruh terhadap kedisiplinan siswa di SD Negeri 1 Cengal. Selanjutnya diperoleh koefisien kepastian sebesar $36,8\%$ karena nilai R Square sebesar $0,368$ sehingga cenderung diduga kedisiplinan belajar dipengaruhi oleh latihan ekstrakurikuler pramuka sebesar $36,8\%$ dan sebesar $63,2\%$ dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak bagian dari variabel ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengingat penemuan eksplorasi yang telah diarahkan oleh peneliti di SD Negeri 1 Cengal terhadap 50 siswa kelas IV yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan ekstrakurikuler pramuka berpengaruh pada kedisiplinan siswa di SD Negeri 1 Cengal. Dengan hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} dan F_{tabel} masing-masing adalah 4,04 dan 0,000. H_0 ditolak dan H_a diterima karena $27,914 > 4,04$ dan $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pramuka memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kedisiplinan siswa di SD Negeri 1 Cengal.

Dengan persamaan regresi $Y = 43,034 + 0,542X$ maka koefisien korelasinya adalah 0,606, menunjukkan bahwa ada bidang kekuatan yang serius untuk dampak antara latihan ekstrakurikuler pramuka dan disiplin siswa di SD Negeri 1 Cengal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrivi, Q. E. (2019). Implementasi Pramuka Sebagai Ekstrakurikuler Wajib Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 255-268.
- Djojodibroto. (2020). *Panduan Metode Pendidikan Karakter Menurut Baden-Powell*. Depok: PT Kanisius.
- Fadilah, Rabi'ah, Alim, W. S., Zumrudiana, A., Lestari, I. W., Baidawi, A., & Elisanti, A. D. (2021). *Pendidikan Karakter*. Jawa Timur: CV. Agrapana Media.
- Irmawati, R. H. (2022). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka terhadap Kedisiplinan Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah Roudlotul Hidayah Kota Bangun. UIN Sultan Syarif Kasim.
- Mustofa, I. (2020). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan Kepatuhan Tata Tertib Madrasah terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas VIII MTs ALIslam Joresan Milarak Ponorogo. IAIN Ponorogo.
- Nandito. (2019). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka terhadap Kedisiplinan Peserta Didik di SMP Negeri 31 Padang. STKIP PGRI.
- Ningrum, R. W., Ismaya, E. A., & Fajrie, N. (2020). Faktor - faktor Pembentuk Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab dalam Ekstrakurikuler Pramuka. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 105-117.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Pub. L. No.62 (2014).
- Sobri, M. (2020). *Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan terhadap Hasil Belajar*. Guepedia.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.

Susanti, L., Hasnawati, & Zen, W. L. (2022). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka terhadap Kedisiplinan Peserta Didik di SMA Negeri 13 Padang. Prokurasi Edukasi-
Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 102-113.

Wijaksono, M. (2021). *Metode Pembelajaran Tuntas dalam Pendidikan Kepramukaan Perspektif Al-Qur'an dan Implementasinya di SMP IT Al-Husein Tigaraksa*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.

PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER SOPAN SANTUN MELALUI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH INAYATUSHSHIBYAN 2 KOTA BANJARMASIN

Norina Wasriyani*¹

¹Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

* Corresponding Author: wasriyaninorina@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Jan 19, 2023

Revised Augst 30, 2023

Accepted Sept 19, 2023

Available online Sept 27, 2023

Kata Kunci:

Karakter, Aqidah Akhlak, Sopan Santun

Keywords:

Character, Morals, Manners

ABSTRAK

Proses pendidikan diperlukan adanya bimbingan, pembiasaan, keteladanan dari lingkungan sekitar sehingga diperlukan adanya penanaman karakter sopan santun sejak dini. Pengintegrasian pendidikan karakter pada mata pelajaran Akidah Akhlak perlunya untuk memasukkan nilai-nilai karakter pada proses kegiatan belajar mengajar dengan mengaplikasikan pembiasaan, penanaman nilai, dan keteladanan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penanaman karakter sopan santun yang dilakukan guru MI Inayatushshibyan 2 kota Banjarmasin terhadap peserta didik kelas 1. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti dalam penelitian kualitatif berperan

sebagai instrument utama untuk pengumpulan data dan menghasilkan data dengan pedoman wawancara dan observasi. Wawancara yang dilakukan secara mendalam dapat memahami nilai-nilai yang tergambar, perilaku, dan ucapan yang dilakukan subjek penelitian melalui interaksi social Hasil penelitian ini melalui observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa: (1) Penanaman karakter sopan santun di MI Inayatushshibyan 2 kota Banjarmasin pada kelas 1 melalui model *role playing*, dan metode keteladanan dan pembiasaan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (2) Kegiatan keseharian di sekolah guru telah menanamkan karakter sopan santun melalui indikator mengormati yang lebih tua, berkata sopan, dan 3 S (salam sopan santun). (3) Hambatan dihadapi guru dalam penanaman karakter sopan santun yaitu minimnya komunikasi guru dengan wali murid untuk mengetahui perkembangan karakter siswa di rumah maupun di lingkungan masyarakat.

ABSTRACT

The education process requires guidance, habituation, and example from the surrounding environment so that it is necessary to instill good manners from an early age. Integrating character education in the Aqidah Morals subject requires including character values in the process of teaching and learning activities by applying habituation, instilling values, and example. The aim of this research is to find out how the character of good manners is cultivated by teachers at MI Inayatushshibyan 2 Banjarmasin city towards class 1 students. This research method uses descriptive qualitative with data collection using observation, interview and documentation techniques. Researchers in qualitative research act as the main instrument for collecting data and producing data using interview and observation guidelines. Interviews conducted in depth can understand the values depicted, behavior and speech made by research

subjects through social interactions. The results of this research through observations and interviews can be seen that: (1) The cultivation of polite character at MI Inayatushshibyan 2 Banjarmasin city in the classroom 1 through role playing models, and exemplary and habituation methods that are applied in everyday life. (2) Teachers' daily activities at school have instilled the character of good manners through the indicators of respecting elders, speaking politely, and the 3 S (greeting, polite, smile). (3) The obstacle faced by teachers in cultivating polite character is the lack of communication between teachers and student parents to understand the development of students' character at home and in the community.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini, adalah suatu keniscayaan. Sering kita dengar dengan masa keemasan pada seorang anak, karena jika anak mendapatkan pelayanan yang jauh dari kelayakan maka yang sangat dirugikan adalah anak tersebut. Anak pada usia dini memiliki dara keingintahuan yang sangat mendalam sehingga rasa penasaran yang ada pada diri anak sangat tinggi. Peran guru dan orangtua memiliki peran yang penting dalam memberikan dorongan, pantauan dalam hal memberikan energi positif pada diri anak (Suryana 2016:34).

Menanamkan pendidikan akhlak tidak bisa hanya melakukan proses transfer ilmu pengetahuan atau hanya mengajarkan suatu hal. Akan tetapi, proses pendidikan diperlukan adanya bimbingan, pembiasaan, keteladanan dari lingkungan sekitar sehingga dapat dibudidayakan serta ditunjang oleh lingkungan yang kondusif baik dilingkungan keluarga maupun sekolah, dan masyarakat. Putri (2021:2) mengatakan pendidikan karakter sopan santu yang ditanamkan pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dapat dilakukan model pendidikan karakter melalui kegiatan belajar mengajar, proses kegiatan belajar mengajar, dan penilaian hasil pembelajaran.

Pengintegrasian pendidikan karakter pada mata pelajaran Akidah Akhlak yakni dengan memasukkan nilai-nilai karakter pada proses kegiatan belajar mengajar dengan mengaplikasikan pembiasaan, penanaman nilai, dan keteladanan. Pada pembinaan pendidikan karakter guru di madrasah harus melakukannya melalui sikap teladan, peringatan, nasihat, dan sanksi tegas, pada pembinaan sikap sopan peserta didik diharapkan para peserta didik akan mempunyai sikap perilaku yang teladan dimanapun ia berada. Pada kondisi sekarang ada faktor eksternal yang terealisasikan secara realita kebudayaan yang terus berubah-ubah karena banyaknya budaya barat yang masuk yang akan mempersulit untuk mempertahankan sopan santun dimanapun dan kapanpun, selain tidak sopan terhadap orangtuanya sendiri, bahwa anak jaman sekarang juga ada

yang tidak sopan dengan orang sekitar yang lebih tua darinya dengan cara ketika memanggil menyebut nama orang langsung, ada lagi cara berpakaian anak-anak muda jaman sekarang yang kebarat-baratan dengan meniru budaya barat yang memang kurang cocok untuk Indonesia yang lebih condong ke budaya timur (Husna, Santoso, and Ismaya 2022:562). Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diketahui bahwa menanamkan sopan santun pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran akidah akhlak sangatlah penting untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar menjadi lebih baik.

LANDASAN TEORI

Pendidikan Karakter

Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat dan bangsa dan negara. Menurut Muslich (2019:225) karakter ialah nilai dari perbuatan manusia yang memiliki hubungan dengan Tuhan YME, diri sendiri, antar sesama, pikiran, perasaan, perkataan, lingkungan dan perilaku yang didasari oleh tata karma, budaya, norma agama, hukum, dan adat istiadat. Sementara, pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action). Tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Lickona (2019:239) yang mengemukakan bahwa pendidikan moral atau nilai yang berbuah karakter, didalamnya terdapat tiga komponen moral yang meliputi *moral knowing*, *feeling*, dan *moral action*. Hal ini menyatakan bahwa karakter yang ditanamkan bukanlah hanya sebatas melalui pengetahuan. Orang yang mengetahui suatu hal kebaikan, belum tentu mampu mengaplikasikannya secara baik jika belum terlatih dan terbiasa dalam diri. Pendidikan karakter yang dilakukan di sekolah haruslah secara terus-menerus dan sistematis. Maka dari itu, nilai-nilai karakter yang ditanamkan dapat diambil dari beberapa butir standar kompetensi lulusan yang ditargetkan untuk diimplikasikan pada peserta didik (Cut Marlina, Zaki Al fuad 2019:96).

Menurut Kemendiknas nilai-nilai luhur adat dan budaya suatu bangsa Indonesia telah teridentifikasi menjadi 18 nilai karakter, yaitu : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokrasi, Rasa ingin tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat atau Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, Tanggung Jawab (Ainah, Sarbaini, and Adawiah 2016:877). Nilai karakter yang terdiri dari 18 tersebut nilai karakter toleransi terdapat indikator pembelajaran yakni hormat menghormati dan sopan santun.

Sopan Santun

Sopan santun merupakan istilah bahasa Jawa yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai dan berakhlak mulia. Menurut Suryani (2017:116), Perilaku sopan santun ialah komponen pokok yang hadir pada kehidupan sehari-hari masyarakat yang saling bersosialisasi, seperti jika berbicara dengan orang yang lebih tua, dapat dihargai oleh banyak orang serta disayangi maka dari itu aspek sopan santun harus dijunjung tinggi. Sopan santun juga dapat diartikan tata krama seseorang yang menghargai, menghormati dan mempunyai budi pekerti yang baik. Sopan santun inilah yang harus diperkenalkan saat anak masih usia dini. Karena jika anak tidak mempunyai nilai-nilai sopan santun maka anak tersebut akan dinilai buruk oleh lingkungannya.

Perilaku santun menurut Majid (2020:202) yaitu merupakan suatu tindakan dan ucapan yang tidak bertentangan dengan etika dan norma yang berlaku serta diwujudkan terhadap dirinya sendiri dan orang lain. Sopan santun tidak dapat dilepasakan dari akhlak mulia, karena sopan santun sendiri merupakan sebuah terapan nyata dari perilaku seseorang yang berakhlak mulia. Dunia pesantren kata berakhlak mulia lebih dikenal dengan sebutan *tawadhu'*. Hal tersebut dikarenakan moto utama dalam mencari ilmu adalah tentang sopan santun seseorang terhadap siapapun yang lebih tua, terutama kepada guru yang memberikan ilmu (Arif 2019:35).

Pendidikan karakter sopan santun dalam kegiatan pembelajaran, dalam penelitian Mufti'ah (2020:182) yaitu bisa menggunakan model pendidikan karakter dengan melakukan perencanaan dalam kegiatan belajar mengajar, proses kegiatan belajar mengajar, dan penilaian hasil pembelajaran. Pengintegrasian pendidikan karakter pada mata pelajaran Akidah Akhlak yakni dengan memasukkan nilai-nilai karakter pada proses kegiatan belajar mengajar dengan mengaplikasikan pembiasaan, penanaman nilai, dan keteladanan. Pada pembinaan pendidikan karakter guru di madrasah harus melakukannya melalui sikap teladan, peringatan, nasihat, dan sanksi tegas, pada pembinaan sikap sopan peserta didik diharapkan para peserta didik akan mempunyai sikap perilaku yang teladan dimanapun ia berada. Pendidikan karakter sopan santun menurut Putra, Imron, dan Benty (2020:183) ialah suatu proses pendidikan yang bertujuan guna menjadikan pribadi individu ke dalam arah yang jauh lebih baik yakni dengan pendidikan budi pekerti yang nantinya dapat dicerminkan dalam etika, perbuatan secara nyata yakni tingkah laku yang mulia.

Indikator Sopan Santun

Menurut Kurniasih dan Sani (2019:104) mengemukakan indikator sopan dan santun adalah sebagai berikut:

1. Menghormati orang yang lebih tua.
2. Tidak berkata kotor, kasar dan takabur.
3. Tidak meludah di sembarang tempat.
4. Tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat.
5. Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan orang lain.
6. Bersikap 3S (Senyum, Sapa, Salam).
7. Meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang orang lain.
8. Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan.

Indikator sopan santun yang dikemukakan oleh Mardani (2022:210) dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu:

1. Pengucapan salam.
2. Berkata sopan (tidak berkata kasar dan tidak bernada tinggi, menyalami yang lebih tua, berdoa' secara tertib).
3. Tidak jail dan menjaga ketertiban.
4. Membiasakan untuk meminta izin kepada pemilik barang jika ingin meminjam barang.
5. Mengucapkan terima kasih
6. Hal-hal yang telah disebutkan di atas, sangatlah mudah untuk diajarkan akan tetapi sangatlah susah untuk diterapkan dalam kebiasaan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif berpaku pada data, menggunakan teori sebagai pemandu, dan diakhiri dengan sebuah kesimpulan. Menurut Meolong (2019:97) penelitian kualitatif ialah penelitian yang mengamati suatu fenomena tentang apa yang telah dialami oleh subjek penelitian secara keseluruhan dan dideskripsikan dengan kata-kata. Hal tersebut melatarbelakangi alasan peneliti memilih pendekatan kualitatif deskriptif dengan harapan dapat memperoleh data yang bermakna sehingga tercapainya tujuan dalam penelitian. Subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling yang mana sampel penelitian diambil dari beberapa kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Subjek penelitian ada 3 orang yang

terdiri dari siswa perempuan, siswa laki-laki, dan guru akidah akhlak kelas 1 MI Inayatushshibyan 2 Banjarmasin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penanaman karakter sopan santun yang dilakukan guru pada peserta didik kelas 1, karena kelas 1 adalah waktu yang tepat untuk membiasakan anak berperilaku sopan santun dengan orang yang lebih tua, sehingga anak bisa lebih memahami bahwasanya sopan santun dibutuhkan ketika kita hidup bermasyarakat dengan orang banyak.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini terdiri dari:

1. Observasi

Pengertian dari observasi menurut Sukmadinata (2019:242) ialah suatu cara atau teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data melalui pengamatan terhadap suatu kegiatan yang berlangsung sehingga menghasilkan data yang membantu berjalannya proses penelitian.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara menurut Sugiyono (2019:105) merupakan salah satu dari teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk menemukan sesuatu dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara mendalam kepada informan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung diujukan pada subjek penelitian, sehingga data dapat diambil melalui dokumen tertulis, ataupun benda mati seperti video/foto yang dapat mendukung kelengkapan data penelitian (Kurniawan et al. 2019:105).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan:

1. Reduksi Data

Reduksi data yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019:106) bahwa dalam kegiatan ini hasil data perlu dirangkum, disaring hal-hal yang pokok, sehingga dapat terfokuskan pada hal yang penting. Data yang dimasukkan dalam penelitian hanya data yang berhubungan dengan penelitian.

2. Penyajian Data

Proses reduksi data yang telah dilewati, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyajikan data. Menurut Sugiyono penyajian data selain

disajikan berbentuk teks naratif, maka dapat disajikan dalam bentuk chart, matrik, grafik, dsb (2019:106).

3. Verifikasi Data

Menyimpulkan data atau yang sbiasa disebut dengan verifikasi data ialah proses terakhir dari teknik analisis data. Temuan baru yang ditemukan peneliti dapat disajikan di bagian verifikasi data, sehingga pembaca dapat mengetahui temuan baru dari penelitian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai penanaman karakter sopan santun dilakukan di MI Inayatushshibyan 2 kota Banjarmasin. Subjek yang peneliti tentukan yaitu guru Akidah Akhlak kelas 1 dan siswa siswi kelas 1, sedangkan objek formalnya yaitu akidah. Materi yang dipelajari yang berhubungan dengan penanaman karakter sopan santun yaitu adab terhadap orangtua, terhadap teman, serta terhadap orang yang lebih tua. Pelaksanaan penelitian ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada subjek penelitian mengenai cara yang dilakukan guru dalam menanamkan karakter sopan santun. Peneliti juga mendokumentasikan hasil wawancara dalam bentuk foto ataupun tabel dengan bertujuan untuk menguatkan data dari observasi dan wawancara.

Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di MI Inayatushshibyan 2 kota Banjarmasin pada tanggal bulan Desember 2023 adanya peran guru yang dilakukan dalam penanaman karakter sopan santun disekolah. Indikator yang diambil dalam penelitian ini ada tiga yaitu: 1) mengormati yang lebih tua, 2) berkata sopan, 3) 3S (salam sopan santun). Peneliti mengambil tiga indikator penelitian dari 8 indikator yang dikemukakan Kurniasih dan Sani. Ketika observasi dilakukan, indikator yang pertama terlihat bahwa guru membiasakan diri untuk menggunakan bahasa sapaan yang baik beserta gestur tubuh yang menunjukkan tata cara menghormati sesama guru. Selain itu, guru juga mencontohkan perilaku jika melewati orang yang lebih tua, dan tidak menyela pembicaraan orang yang lebih tua.

Indikator yang kedua yaitu berkata sopan yang mana hal tersebut tidak berkata kasar ataupun kotor dan sombong. Sehubung guru Aqidah kelas 1 merangkap menjadi guru kelas, maka peran guru kelas untuk kelas 1 sangatlah berpengaruh dalam penanaman karakter sopan santun dalam diri peserta didik. Cara yang digunakan guru

Aqidah dalam menanamkan indikator kedua yaitu berkata menggunakan bahasa yang halus, mencoba memberikan pemahaman agar siswa dapat menghargai pendapat orang lain serta menjaga tutur kata agar lawan bicara tidak tersinggung atas omongannya. Hal tersebut semata-mata dilakukan oleh guru agar siswa-siswi dapat mencontohkan apa yang telah dilakukan oleh guru kelas.

Indikator yang ketiga dilanjutkan dengan 3 S (Senyum, Sapa, Salam). Guru Aqidah atau guru kelas 1 membiasakan dalam pembelajaran diawali dan diakhiri dengan salam sehingga siswa wajib untuk menjawab salam dari guru tersebut. Di sisi lain, guru melontarkan senyuman terhadap warga sekolah yang dilanjutkan dengan sapa dan salam sehingga hal ini dapat menanamkan karakter sopan santun. Penerapan peserta didik yang dilakukan langsung ketika di sekolah dengan bentuk mengucapkan salam kepada guru ataupun warga sekolah. Hal tersebut dapat terlihat ketika peneliti melakukan observasi ke sekolah dan siswa-siswi langsung tersenyum menyapa dan melontarkan kata salam dari mulut mereka.

Gambar 1. Siswa mengucapkan salam



Hasil observasi dapat menunjukkan bahwa guru Aqidah yang menjadi guru kelas khususnya di kelas 1 menanamkan karakter sopan santun melalui pembiasaan budaya sekolah dan keteladanan yang dilakukan oleh guru. Adapun kegiatan rutin yang dapat menambah kekuatan dalam menanamkan karakter sopan santun misalnya berbaris ketika memasuki kelas, berdo'a dalam memulai dan mengakhiri pembelajaran, salam yang selalu dijadikan budaya dalam membuka pembelajaran, serta pembiasaan 3S di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas 1 MI Inayatushshibyan 2 terlihat siswa sudah memiliki karakter sopan santun jika berhadapan dengan guru dan teman sebayanya. Ketika siswa ditanya mengenai bagaimana cara guru menanamkan karakter

sopan santun, siswa menjawab guru selalu mengajarkan karakter sopan santun di dalam keseharian. Artinya, siswa secara sadar bahwa gurunya telah menanamkan karakter sopan santun di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah. Jika ada siswa yang bersikap tidak sesuai dengan aturan, maka guru dengan tegas langsung menegur dengan perkataan yang lembut sehingga teguran tersebut langsung mengena ke dalam diri siswa. Guru memiliki peran utama dalam pendidikan karakter, karena pada hakikatnya peserta didik akan mencontoh apa yang telah mereka lihat dari lingkungannya. Hasil wawancara terhadap guru Aqidah atau guru kelas 1 dapat dilihat melalui tabel 1.

Tabel 1. Wawancara terhadap guru PAI kelas 1

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana cara ibu dalam menerapkan siswa berperilaku sopan santun terhadap guru di sekolah?	Penerapan dilakukan langsung ketika di sekolah dengan bentuk mengucapkan salam kepada guru jika bertemu ditengah jalan, langsung bersalam ketika berjumpa, jika ada yang berkata tidak baik maka langsung ditegur secara baik-baik dan diberi pemahaman agar anaknya dapat memahami bagaimana cara berkomunikasi dengan guru yang berposisi sebagai orang tua kedua disekolah.
2. Bagaimana cara ibu dalam menerapkan siswa agar dapat berperilaku sopan santun terhadap orangtua?	Disetiap harinya langsung menanyakan kepada anak apakah langsung diterapkan ketika dirumah apa tidak, seperti dalam pengucapan salam sebelum dan sesudah keluar rumah, bersalaman sebelum meninggalkan rumah, apakah ada membentak ortu apa tidak, maka hal itu langsung ditanyakan langsung dengan muridnya.
3. Apa kendala yang dialami ibu agar siswa dapat berperilaku sopan santun terhadap orangtua?	Salah satu kendalanya yaitu guru tidak langsung mengkomunikasikan ke masing-masing orangtua murid untuk memantau sikap perilaku anak selama dirumah, sehingga jika kita menanyakan apakah dia sudah berlaku sopan santu terhadap ortunya maka apa yang dikatakan anak belum bisa dipercaya 100%.
4. Apa kendala yang dialami ibu agar siswa dapat berperilaku sopan santun terhadap guru?	Masih ada beberapa anak yang belum bisa mengontrol nada tinggi bicaranya terhadap orang yang lebih tua, akan tetapi hal itu masih bisa di pantau selama masih berada lingkungan

Pertanyaan	Jawaban
<p>5. Menurut ibu mengenai penyampaian materi sopan satun untuk kelas 1, model pembelajaran yang seperti apa yang cocok untuk digunakan untuk melatih anak agar tercapainya pemahaman anak mengenai hormat dan patuh?</p>	<p>sekolah menggunakan model <i>role playing</i>, ibu menunjuk murid untuk menjadi Pemeran sebanyak 3 anak, 1 anak sebagai bapak/ibu guru, 2 anak sebagai peserta didik. Dua anak sedang ngobrol santai, dari jarak yang tidak begitu jauh datang bapak/ibu guru, kemudian 2 anak ini menemuinya dengan mengucapkan salam sambil mencium tangannya. (skenario dapat diubah disesuaikan dengan situasi dan kondisi). Guru memberitahukan tugas kepada peserta didik untuk mengamati peran-peran yang dimainkan dan guru memberikan contoh peran dan memberitahukan apa yang harus dibicarakan oleh ketiga pemeran tersebut.</p>
<p>6. Kapan waktu terbaik untuk mengajarkan anak sopan santun?</p>	<p>Sopan santun lebih mudah diajarkan jika anak masih dalam buaian. Artinya anak sedini mungkin harus sudah diajarkan sopan santun karna anak pada hakikatnya sudah memiliki potensi untuk berbuat baik sehingga kita bertugas untuk mengembangkan potensi baiknya sehingga tertanamkan karakter sopan santun pada masing-masing peserta didik.</p>
<p>7. Menurut ibu, mengapa sopan santun sudah diajarkan sejak dini?</p>	<p>Zaman sekarang sudah sulit untuk menanamkan anak berakhlak mulia. Jika tidak diajarkan sejak dini maka susah untuk membiasakan anak berperilaku sopan santun dengan orang yang lebih tua, sehingga anak bisa lebih memahami bahwasanya sopan santun dibutuhkan ketika kita hidup bermasyarakat dengan orang banyak. Sebisa mungkin sopan santun diajarkan sejak dini sehingga dia memiliki pembiasaan yang baik dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.</p>
<p>8. Menurut ibu, siapakah yang paling berperan dalam membentuk karakter sopan santun anak?</p>	<p>Dalam membentuk karakter anak agar berbuat sopan santun ada beberapa lingkungan yang memiliki pengaruh yang sangat kuat, yaitu lingkungan masyarakat atau lingkungan rumah. Jika di sekolah sudah dituntun agar anak berbuat sopan santun, akan tetapi lingkungan rumah dan masyarakatnya</p>

Pertanyaan	Jawaban
	tidak mendukung maka anak tersebut dapat berkurang kesopan santunnya.

Pembahasan

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dapat terbagi menjadi tiga bagian. Indikator pertama dari penelitian ini yaitu menghormati orang yang lebih tua, dapat dilihat dari hasil wawancara bahwa guru telah mengajarkan karakter sopan santun melalui pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan model *role playing* dalam mata pelajaran Aqidah, metode keteladanan dari guru serta tidak lupa langsung diterapkan secara langsung di lingkungan sekolah. Dari hasil observasi untuk indikator yang pertama, menurut Kurniasih dan Sani (2019:104) sikap guru tersebut sudah menanamkan dari indikator yang pertama dengan guru menggunakan bahasa yang baik dan menunjukkan gestur yang santun terhadap sesama, ataupun terhadap siswa. Hal tersebut mencerminkan guru Aqidah (guru kelas) telah memberikan keteladanan yang baik untuk peserta didik di kelas maupun di luar kelas. Pembiasaan dan keteladanan adalah termasuk metode yang tepat dalam pendidikan karakter, karena metode tersebut memiliki dampak positif dalam keberhasilan penanaman karakter (Sahroh 2021:364).

Peneliti mendapatkan data mengenai indikator sopan santun yang kedua yaitu berkata sopan yang mana hal tersebut tidak berkata kasar ataupun kotor dan sombong. Cara yang digunakan guru Aqidah dalam menanamkan indikator kedua yaitu tentunya tidak lepas dari metode keteladanan dan pembiasaan. Indikator yang ketiga dilanjutkan dengan 3 S (Senyum, Sapa, Salam). Guru Aqidah atau guru kelas 1 membiasakan dalam pembelajaran diawali dan diakhiri dengan salam sehingga siswa wajib untuk menjawab salam dari guru tersebut. Sama halnya dengan penelitian yang telah dipaparkan oleh Hanipatudiniah (2021:150) bahwa pembiasaan dapat dilakukan dalam keseharian yang secara terprogram maupun tidak karena hal tersebut dapat menumbuhkan kesadaran yang akhirnya telah tertanam dalam diri. Adapun kendala yang terdapat di MI Inayatushshibyan 2 dalam penanaman karakter sopan santun kelas 1 yaitu guru tidak langsung mengkomunikasikan ke masing-masing orangtua murid untuk memantau sikap perilaku anak selama di rumah, sehingga ketika siswa di luar lingkungan sekolah sangat sulit untuk memantau sikap perilaku yang diterapkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Inayatushshibyan 2 kota Banjarmasin mengenai penanamakan karakter sopan santun maka peneliti menyimpulkan beberapa point. Cara penerapan karakter sopan santun yang dilakukan guru melalui pembelajaran Akidah Akhlak yaitu menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran, sehingga siswa mengetahui bagaimana sikap yang seharusnya dilakukan oleh anak terhadap orang yang lebih tua maupun sesamanya. Selain itu penanaman karakter sopan santun melalui metode keteladanan dan pembiasaan yang dapat diterapkan secara langsung di sekolah dengan bentuk mengucapkan salam kepada guru jika bertemu ditengah jalan, langsung bersalam ketika berjumpa, jika ada yang berkata tidak baik maka langsung ditegur secara baik-baik dan diberi pemahaman agar anaknya dapat memahami bagaimana cara berkomunikasi dengan guru yang berposisi sebagai orang tua kedua disekolah. Kendala yang dilalui dalam penanaman yang dilakukan disekolah yaitu adanya pengaruh dari luar yang membuat karakter sopan santun menjadi luntur, maka perlunya penguatan dari lingkungan rumah untuk memperkuat karakter sopan santun.

Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah disampaikan, maka saran dari peneliti mengenai penanaman karakter sopan santun yaitu hendaknya seluruh warga sekolah memberikan keteladanan yang baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Seluruh warga juga ikut berpartisipasi dalam pengawasan siswa sehingga tidak hanya guru yang bersangkutan saja yang berperan aktif dalam menanamkan karakter sopan santun. Selain warga sekolah, orang tua seharusnya juga menyampaikan perkembangan siswa saat di lingkungan masyarakat untuk terjalinnya kerjasama dalam pembentukan karakter sopan santun siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Ilham, and Puji. 2022. "Analisis Penanaman Karakter Sopan Santun Di Kelas 1 Sekolah Dasar." *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1):209-16.
- Ainah, Sarbaini, and Rabiatul Adawiah. 2016. "Strategi Guru Pkn Menanamkan Karakter Sopan Santun Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Smp Negeri 3 Banjarmasin." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6(11):hlm. 877.
- Arif, Muhamad. 2019. "Penanaman Nilai-Nilai Islam Dalam Membentuk Sopan Santun Anak Di Raudlatul Athfal Al-Azhar Menganti." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10(1):31-41. doi: 10.17509/cd.v10i1.15756.
- Cut Marlina, Zaki Al fuad, Helminsyah. 2019. "Kajian Implementasi Penanaman Karakter Dalam Kurikulum 2013 Di Kelas IV SDN 19 Kota Banda Aceh." *Jurnal Tunas Bangsa*

6(1):93-103.

- Helminsyah, Aprian Subhananto, and Sopi Yana. 2019. "Analisis Penilaian Penguatan Pendidikan Karakter Di SD Negeri 69 Banda Aceh." *Jurnal Tunas Bangsa* 6(2):236-50.
- Husna, Nurul Auliani, Santoso Santoso, and Erik Aditia Ismaya. 2022. "Penanaman Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) Pada Siswa Sekolah Dasar." *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(2):561-67. doi: 10.54371/jiip.v5i2.441.
- Kurniawan, Agung Rimba, Faizal Chan, Aditya yohan Pratama, Minanti Tirta Yanti, Erza Fitriani, Sulistia Mardani, and Khosiah. 2019. "Analisis Degradasi Moral Sopan Santun Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Ips* 9(2):104-22. doi: 10.37630/jpi.v9i2.189.
- Lesmawarni, Zaki Al Fuad, and Dyoty Auliya Ghasya Vilda. 2019. "Analisis Penerapan Sanksi Berjenjang Untuk Menanamkan Karakter Disiplin Belajar Siswa Kelas Iii Sd Negeri 72 Banda Aceh." *Jurnal Tunas Bangsa* 6(2):223-35.
- Madani, Hanipatudiniah. 2021. "Pembinaan Nilai-Nilai Kejujuran Menurut Rasulullah Saw." *Jurnal Riset Agama* 1(1):145-56. doi: 10.15575/jra.v1i1.14346.
- Majid, Muhammad Fadhil Alghi Fari, and Suyadi Suyadi. 2020. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran PAI Muhammad." *Jurnal PAI Raden Fatah* 2(2):148-55.
- putra, fernanda rahmadika, Ali Imron, and Djum Djum Noor Benty. 2020. "Implementasi Pendidikan Karakter Sopan Santun Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak." *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan* 3(3):182-91. doi: 10.17977/um027v3i22020p182.
- Putri, Fannia Sulistiani, Hafni Fauziyyah, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. 2021. "Implementasi Sikap Sopan Santun Terhadap Karakter Dan Tata Krama Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(6):4987-94. doi: 10.31004/edukatif.v3i6.1616.
- Sahroh, Alfi. 2021. "Nilai Kejujuran Dalam Pendidikan Karakter: Studi Hadis Bukhari No. 5629." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(2):335-66.
- Suryana. 2016. "Pendidikan Anak Usia Dini Stimulus Dan Aspek Perkembangan Anak." Jakarta: Kencana.
- Suryani. 2017. "Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok." *E-Jurnal Mitra Pendidikan* 1:112-24.

PENGARUH PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Harry Bandaso*¹, Abdullah Sinring² dan Priska Efriani Luansi Ero³

¹Magister of primary education, Universitas Terbuka, UPBJJ Makassar, Indonesia

²Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Universitas Terbuka, UPBJJ Makassar, Indonesia

* Corresponding Author: Harrybandaso13@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 25, 2023

Revised Augst 21, 2023

Accepted Sept 19, 2023

Available online Sept 27, 2023

Kata Kunci:

Pembelajaran Kooperatif, Tean Game Tournament, Motivasi Belajar, Hasil Belajar IPA

Keywords:

Cooperative Learning, Tean Game Tournament, Motivation to learn, Learning outcomes

ABSTRAK

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu pembelajaran yang penting di Sekolah Dasar (SD). oleh karena itu, perlu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam prosesnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar adalah model pembelajaran. Riset ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dengan motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa. Melalui pendekatan kuantitatif dan dengan desain penelitian eksperimen model one group pretest posttest, data dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial dengan uji t data motivasi dan hasil belajar IPA. Data diperoleh dari sampel yang merupakan siswa kelas V SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja. Berdasarkan deskripsi dan analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Selain itu berdasarkan analisis dengan uji t diperoleh nilai signifikan $0.00 < 0.05$ untuk motivasi dan hasil belajar IPA yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 131 Balombong.

ABSTRACT

Science is one of the important learning in Elementary School (SD). therefore, it is necessary to increase student motivation and learning outcomes in the process. One of the factors that influence motivation and learning outcomes is the learning model. This research aims to determine the effect of applying the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model with students' learning motivation and science learning outcomes. Through a quantitative approach and with an experimental research design with one group pretest posttest, the data were analyzed using inferential statistical analysis with t test of motivation data and science learning outcomes. Data were obtained from samples of fifth grade students of SDN 131 Balombong, Tana Toraja Regency. Based on the description and analysis of the data, it shows that there is an increase in students' motivation and science learning outcomes after being given learning with the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model. In addition, based on the analysis with the t test, a significant value of $0.00 < 0.05$ was obtained for the motivation and learning outcomes of science which shows that there is a significant effect of the use of cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) on the motivation and learning outcomes of science of grade V students of SDN 131 Balombong.



PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memainkan peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. IPA membantu siswa untuk lebih memahami dunia di sekitarnya, memberikan dasar pengetahuan yang kuat untuk pemahaman tentang fenomena alam, teknologi, dan perkembangan ilmiah (Hodson, 2014; Rull, 2014; Tan & Loo, 2017). Selain itu, IPA juga mendukung pengembangan keterampilan kritis seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir analitis, dan komunikasi yang efektif (T. P. Astuti, 2019; Kartika et al., 2020; Setiawan et al., 2022). Namun, walaupun pentingnya IPA ini diakui secara luas, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki beberapa tantangan yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Tantangan tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu tantangan internal dan tantangan eksternal (Portanata et al., 2017). Tantangan eksternal juga dapat menjadi penghambat pembelajaran IPA seperti persepsi masyarakat yang kurang positif terhadap pembelajaran IPA juga dapat menjadi tantangan (Abbas & Yusuf Hidayat, 2018). Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mempelajari IPA (Fajrin & Muqowim, 2020; Wana & Dwiarno, 2018). Yang kedua yaitu dukungan orang tua sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran IPA. Orang tua perlu memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak-anak untuk belajar IPA.

Tantangan internal yang pertama yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran IPA juga menjadi tantangan tersendiri. Guru perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menyampaikan materi IPA, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa (Astuti & Mahadewi, 2021; Kamala, 2019). Kedua yaitu sarana dan prasarana pembelajaran IPA yang terbatas juga dapat menjadi tantangan tersendiri (Zuhaida & Yustiana, 2023). Hal ini dapat menghambat kegiatan praktikum dan eksplorasi siswa terhadap fenomena alam. Dan yang tak kalah penting yaitu kurangnya motivasi siswa (Sholekah, 2020). Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti materi IPA yang dianggap sulit dan membosankan, metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, guru yang kurang memahami karakteristik siswa.

Motivasi dalam pembelajaran memiliki peran penting yaitu sebagai pendorong atau penyemangat siswa atau individu untuk belajar, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan mencapai tujuan akademik (Emda, 2018; Farida, 2022). Motivasi belajar siswa merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih bersemangat dalam belajar dan lebih mudah menyerap materi pelajaran (Sukma, 2022; Winata, 2021).

Motivasi memiliki dampak yang signifikan pada cara siswa belajar. Jika dalam pendidikan digunakan berbagai model dan pendekatan tanpa memperhatikan aspek motivasi, maka proses pembelajaran dapat kehilangan daya tariknya karena siswa kehilangan semangat (Rahayu et al., 2014; Samara, 2016). Selain itu, ketika siswa menghadapi kesulitan dalam belajar, akan lebih mungkin untuk menyerah daripada untuk tetap bertekad menyelesaikan tugas yang diberikan. Oleh karena itu, metode pembelajaran dan upaya untuk memotivasi siswa seharusnya saling mendukung satu sama lain.

Salah satu metode pembelajaran alternatif yang populer saat ini adalah pendekatan pembelajaran kooperatif. Pendekatan ini menekankan partisipasi aktif dari semua elemen dalam proses belajar, termasuk siswa, kemampuan, dan sikap dalam membangun kerjasama dalam tim (Musdalifah, 2023; Pudjiastuti, 2020).

Model pembelajaran kooperatif menekankan pembelajaran dalam kelompok, di mana setiap siswa dalam kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang, rendah), dan anggota kelompok yang beragam (Denis et al., 2023; Rustam et al., 2023). Dalam pembelajaran kooperatif, pentingnya kolaborasi dalam kelompok ditekankan, tanpa membedakan peran individu dalam kelompok tersebut. Keberagaman individu dan perbedaan antara individu diintegrasikan dalam bentuk keterlibatan yang saling melengkapi dalam tim atau kelompok (Arief, 2023). Kelompok yang solid harus mampu memastikan bahwa setiap anggotanya memiliki akses dan pemahaman yang sama terhadap informasi, dan bersama-sama mengolah informasi tersebut menjadi pengalaman belajar yang bermakna.

Konsep pembelajaran kooperatif salah satunya adalah TGT (Team Games Tournament). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan oleh Robert Slavin (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2018). Model pembelajaran kooperatif jenis TGT (Teams Games Tournament) adalah metode yang mendorong partisipasi aktif dan kerjasama antara siswa dalam proses pembelajaran. Ini melibatkan pembelajaran dalam

kelompok, permainan, dan pertandingan antara kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ningtiaz et al., 2023).

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran, seperti matematika, PPKn, dan studi sosial (N. F. Astuti et al., 2022; Lestari et al., 2018; Widiani et al., 2020). Model TGT mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam menemukan dan mengeksplorasi pengetahuannya, yang mengarah pada peningkatan hasil pembelajaran dan penguasaan materi pelajaran (Octavia, 2020). Guru memiliki peran penting dalam mengimplementasikan model TGT dengan mengikuti prosedur dan prinsip yang tepat. Dengan menggunakan model TGT, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan yang meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif jenis TGT telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran Team Games Tournament adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan dan kerja sama dalam konteks pembelajaran. Slavin (2015, p. 184) mengemukakan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana kelompok siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti. Desain Slavin (2015) menyusun lima tahap utama dalam model ini, yaitu:

Tahap presentasi kelas dimana guru atau fasilitator memperkenalkan konsep atau topik pembelajaran kepada siswa secara kelas. Ini bisa berupa penjelasan tentang aturan permainan, tujuan pembelajaran, atau konsep-konsep dasar yang relevan. Presentasi kelas ini membantu siswa memahami konteks dan ekspektasi dari pembelajaran berbasis Team Games Tournament

Tahap pembentukan tim setelah presentasi kelas, siswa akan dibagi menjadi tim. Biasanya, pembagian tim dapat dilakukan secara acak atau berdasarkan kriteria tertentu, seperti kemampuan atau minat. Pembentukan tim ini penting karena siswa akan bekerja sama dalam tim selama kegiatan permainan dan pembelajaran.

Tahap permainan (Game) dimana inti dari model ini. Siswa akan terlibat dalam berbagai permainan atau aktivitas yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep pembelajaran tertentu. Permainan dapat beragam, tergantung pada tujuan pembelajaran, seperti permainan berbasis masalah, simulasi, atau permainan fisik. Selama tahap ini,

siswa belajar secara aktif melalui interaksi dengan anggota tim dan aplikasi konsep yang telah dipresentasikan dalam tahap pertama.

Tahap turnamen setelah sejumlah permainan atau aktivitas pembelajaran selesai, maka dilakukan tahap turnamen. Dalam tahap ini, tim-tim bersaing satu sama lain dalam berbagai cara, mungkin dengan cara mengumpulkan poin berdasarkan prestasi yang diperoleh dalam permainan atau melalui tugas-tugas tertentu. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan insentif kepada siswa untuk bekerja sama dan bersaing dengan baik dalam kerangka pembelajaran.

Tahap rekognisi tim tahap terakhir adalah pengakuan atau penghargaan terhadap tim yang mencapai hasil tertinggi dalam turnamen atau berprestasi dengan baik dalam pembelajaran. Ini dapat berupa penghargaan, sertifikat, atau pengakuan lainnya yang memberikan motivasi kepada siswa untuk terus berpartisipasi dan belajar secara aktif.

Keberhasilan pembelajaran sering kali dapat dilihat melalui hasil belajar siswa (Chaerunisa et al., 2023; Sudjana, 2017). Namun, penting untuk diingat bahwa hasil belajar tidak hanya terbatas pada nilai atau skor tes. Hasil belajar yang sukses mencakup pemahaman yang mendalam, penerapan pengetahuan, perkembangan keterampilan, dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Dodridge, 1999; Liu & D'Aquin, 2017).

Hasil pembelajaran merupakan pencapaian akhir dari proses pengajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Perubahan dalam hasil belajar dapat terlihat dari perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa (Simaremare & Thesalonika, 2021). Menurut pandangan Amtorunajah & Masruri (2015) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur. Perubahan ini dapat mencakup perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sedangkan menurut Sudjana (2017) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia mengubah sikap dan perilakunya. Dalam penelitian ini, perhatian utama difokuskan pada ranah kognitif siswa, yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan menyelesaikan masalah

Penelitian ini berfokus pada menganalisis pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan berjenis penelitian eksperimen dengan desain one group pretest posttest design. Responden dalam penelitian ini adalah 34 siswa kelas V SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja. Instrumen yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu instrumen tes dan instrumen non tes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA, sementara instrumen non tes adalah kuesioner motivasi belajar. Pengumpulan data dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan metode kooperatif Team Games Tournament .

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik, termasuk analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t sampel berpasangan untuk membandingkan data motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran kooperatif Team Games Tournament . Hasil analisis statistik deskriptif akan memberikan gambaran yang komprehensif mengenai karakteristik data motivasi dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, uji t sampel berpasangan akan digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara data motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran kooperatif Team Games Tournament .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar diukur menggunakan kuisisioner yang berjumlah 30 butir pertanyaan dengan skala likert (1-5) untuk kriteria jawaban sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Kemudian diinterpretasikan kedalam kategori motivasi belajar mulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Berikut deskripsi motivasi belajar IPA siswa sebelum dan setelah pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

Tabel 1. Deskripsi Motivasi belajar IPA siswa

Deskripsi	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel	34	34
Skala Skor maksimum	150	150
Skala Skor Minimum	30	30
Skor tertinggi	83	134
Skor terendah	41	72
Skor Rata-rata	63,62	104,82
Standard deviasi	9,896	13.406
Kategori	Rendah	Tinggi

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa motivasi belajar IPA siswa sebelum dilakukan rata-rata skornya yaitu 63,62. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar IPA siswa dalam kelas tersebut sebelum diberikan pembelajaran rendah. Motivasi belajar tertinggi skor yang diperoleh yaitu 83 dan skor terendah yaitu 41. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran motivasi belajar dalam kelas tersebut yang tertinggi yaitu berada kategori sedang. Sedangkan yang terendah berada dalam kategori sangat rendah. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Team Games Tournament (TGT) rata-rata skornya yaitu 104,82 yang menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar IPA siswa masuk dalam kategori tinggi. Skor tertinggi yaitu 134 sedangkan skor terendah yaitu 72.

Dari perbandingan tersebut, dapat dilihat bahwa motivasi belajar meningkat secara setelah pembelajaran menggunakan TGT. Rata-rata skor motivasi belajar naik dari 63,62 pada pretest menjadi 104,82 pada posttest, dan skor tertinggi juga mengalami peningkatan yang cukup besar (dari 83 menjadi 134). Standar deviasi pada posttest juga sedikit lebih tinggi, menunjukkan variasi yang lebih besar dalam skor motivasi belajar setelah pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah memiliki dampak positif pada motivasi belajar peserta, dan ada peningkatan yang signifikan dalam tingkat motivasi setelah mengikuti pembelajaran. Berikut frekuensi motivasi belajar IPA siswa sebelum dan setelah pembelajaran.

Tabel 2. Frekuensi Motivasi belajar IPA siswa

Interval	Pretest		Posttest		Kategori
	Fre	%	Fre	%	
126-150	0	0%	1	3%	Sangat Tinggi
102 - 125	0	0%	20	59%	Tinggi
78 - 101	1	3%	11	32%	Sedang
54 - 77	28	82%	2	6%	Rendah
30 - 53	5	15%	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah	34	100	34	100	

Pada pretest, tidak ada siswa yang memperoleh skor dalam rentang 126-150 atau 102-125. Ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi, tidak ada siswa yang sangat termotivasi untuk belajar IPA. Sebagian besar siswa (28 siswa, atau 82%) memiliki motivasi belajar yang rendah, berada di rentang 54-77. Satu siswa (3%) berada di rentang sedang (78-101), dan lima siswa (15%) berada di rentang sangat rendah (30-53).

Setelah diberikan perlakuan, ada perubahan yang signifikan. Satu siswa (3%) mencapai tingkat motivasi belajar sangat tinggi (126-150), menunjukkan bahwa intervensi berdampak positif. Sebagian besar siswa, 20 siswa atau 59 persen, berada dalam kategori tinggi (102-125), menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar

setelah intervensi. Dengan sebelas siswa (32%) yang masuk ke dalam kategori sedang (78-101), ada peningkatan juga dalam kategori rendah, dengan hanya dua siswa (6%) yang tetap berada dalam interval 54-77. Tidak ada siswa yang tetap berada dalam kategori sangat rendah (30-53) setelah intervensi.

Peningkatan motivasi belajar dapat menunjukkan hal yang positif dalam proses belajar siswa (Felea & Roman, 2022). Ketika seseorang memiliki motivasi yang lebih besar untuk belajar, akan cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu akan lebih aktif di kelas, lebih rajin mengerjakan tugas, dan lebih tertarik untuk mempelajari hal-hal baru (Al-Hadi et al., 2023).

Motivasi yang tinggi berdampak positif pada kinerja akademik. Siswa yang termotivasi biasanya cenderung mencapai hasil yang lebih baik dalam ujian, tugas, dan proyek. (Mahama et al., 2023; Nawaz, 2023; Qasserras et al., 2023). Peningkatan motivasi belajar dapat mencerminkan tingkat ketekunan dan tekad yang lebih tinggi dalam menghadapi kesulitan. Seseorang yang termotivasi akan lebih mampu mengatasi rintangan dan tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan dalam pembelajaran (Bouchkioua & Mokhlesse, 2021; Sumargiyani et al., 2020).

Motivasi belajar yang tinggi seringkali berhubungan dengan tingkat kepuasan dan kebahagiaan yang lebih tinggi dalam belajar (Suntarat, 2022). Seseorang yang merasa termotivasi untuk belajar cenderung akan lebih puas dengan pencapaian yang diperolehnya dalam pendidikan. Motivasi yang tinggi dapat memicu minat yang lebih besar dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan mengembangkan kemampuan belajar yang lebih baik (Benge, 2017; Berridge, 2004). Ini dapat membantu seseorang menjadi pembelajar yang lebih efektif. Selain itu, seseorang yang termotivasi belajar mungkin lebih mampu mengatur waktu mereka sendiri, mengatur prioritas, dan mengambil inisiatif dalam pembelajaran sehingga lebih mandiri dalam proses belajar (Berek et al., 2023).

2. Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament terhadap motivasi belajar IPA

Pengukuran pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament terhadap motivasi belajar IPA yaitu dengan menggunakan analisis statistik inferensial secara parametrik. Dan sebelum dilakukan pengujian dilakukan analisis uji asumsi klasik dengan uji normalitas data menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov. Berikut hasil uji normalitas data motivasi belajar IPA siswa.

Tabel 3. Hasil uji Normalitas Motivasi Belajar IPA

Motivasi	Statistic	Sig.
Pretest	.102	.200*
Posttest	.095	.200*

Berdasarkan uji tersebut diperoleh nilai signifikansi uji Kolmogorov Smirnov pada pretest dan posttest yaitu memiliki skor yang sama yaitu 0.200. Skor signifikan $0,200 > 0,05$ menunjukkan bahwa kedua data motivasi belajar berdistribusi normal. Oleh karena itu kedua data dapat dibandingkan secara parametrik menggunakan uji t sampel berpasangan. Berikut hasil uji t sampel berpasangan

Tabel 4. Hasil uji t sampel Motivasi Belajar IPA

Mean Difference	Correlation	St. Dev	t	Sig.
41,206	0.931	5.526	43.483	0.00

Berdasarkan analisis data pada tabel 4 diperoleh perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran yaitu 41,206. Kemudian hubungan antara data pretest dan posttest memiliki koefisien korelasi 0.931 hal ini menunjukkan bahwa kedua data memiliki hubungan yang erat. Standar deviasi selisih kedua data yaitu 5.526. Nilai t data yaitu 43.483 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara data pretest dan posttest. Selanjutnya nilai signifikansi 0.02 menunjukkan bahwa perbedaannya sangat signifikan. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas kelas V SDN 131 Balombong.

Melalui Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament , siswa diajak untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Hal ini mendorong interaksi sosial yang positif antar siswa, meningkatkan rasa kebersamaan, dan membangun rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Bekerja dalam kelompok secara bersama dengan orang lain dapat meningkatkan motivasi intrinsik, sehingga meningkatkan minat, kesenangan, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menantang (Carr & Walton, 2014). Selain itu, rasa keterhubungan dengan orang lain dapat memperkuat persepsi efektivitas dari tindakan seseorang, yang kemudian mendorong keterlibatan dalam perilaku yang bertanggung jawab (Cojuharenco et al., 2016).

Ketika pembelajaran menghadirkan lingkungan kooperatif, siswa akan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, merasa dihargai oleh teman-teman, dan lebih bersemangat untuk belajar. Siswa juga memiliki kesempatan untuk berbagi ide,

pemahaman, dan pengetahuan, yang dapat memperkaya pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memotivasi siswa untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menggabungkan unsur pertandingan dan permainan. Dalam konteks ini, siswa diajak untuk bekerja sama dalam tim dan berkompetisi dengan tim lain. Persaingan yang sehat dan kompetisi dalam pembelajaran dapat memacu motivasi dan semangat belajar siswa (Zhou, 2023). Pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan apabila siswa terlibat dalam sebuah permainan (Razak & Connolly, 2013). Pertandingan dalam Team Games Tournament dapat memberikan dorongan tambahan untuk meraih hasil terbaik. Siswa merasa lebih termotivasi untuk memahami materi dengan baik agar tim mereka dapat berhasil dalam pertandingan.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament tidak hanya memadukan unsur kompetisi dan kerja sama, tetapi juga dapat menjadi pendorong utama motivasi belajar siswa kelas V SDN 131 Balombong dan membuat siswa lebih gigih dalam menghadapi tugas-tugas yang menantang.

3. Deskripsi Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 131 Balombong merupakan kemampuan siswa secara kognitif yang diukur menggunakan instrumen test sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif Team Games Tournament .

Tabel 5. Deskripsi hasil belajar IPA siswa

Deskripsi	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel	34	34
Skor tertinggi	70	100
Skor terendah	26.67	50
Skor Rata-rata	48.72	80.49
Standard deviasi	11.16	12.08
Kategori	Rendah	Baik

Dari 34 sampel yang diberikan test kemampuan kognitif sebelum perlakuan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 70 dan nilai terendahnya yaitu 26.67. Kemudian skor rata-rata pretest yaitu 48.72 dengan standar deviasi 11.16 dan masuk dalam kategori rendah. Sedangkan setelah diberikan perlakuan skor tertinggi yang diperoleh siswa mencapai skor maksimal penilaian yaitu 100 sedangkan skor terendah yaitu 50. Kemudian nilai rata-rata 80.49 dengan standar deviasi 12.08, rata-rata tersebut

menunjukkan secara klasikal bahwa kemampuan siswa mengenai pembelajaran IPA masuk dalam kategori baik.

Perbandingan data tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata siswa meningkat secara substansial dari 48.72 sebelum perlakuan menjadi 80.49 setelah perlakuan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berdampak positif pada kemampuan kognitif siswa. ebelum perlakuan, kemampuan siswa masuk dalam kategori "rendah," sementara setelah perlakuan, mereka masuk dalam kategori "baik." Ini menunjukkan bahwa perlakuan berhasil mengubah kategori kemampuan siswa secara signifikan. Selanjutnya berikut distribusi frekuensi hasil belajar siswa.

Tabel 6. Distribusi rekuensi hasil belajar IPA siswa

Interval	Pretest		Posttest		Kategori
	Fre	%	Fre	%	
90-100	0	0%	7	21%	Sangat Baik
80-89	0	0%	15	44%	Baik
70-79	1	3%	8	24%	Cukup
40-69	26	76%	4	12%	Rendah
0-39	7	21%	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah	34	100	34	100	

Hasil pretest menunjukkan bahwa tidak ada yang mencapai kategori sangat baik, baik, atau cukup, dengan sebagian besar siswa berada dalam kategori rendah dan sangat rendah. Namun, setelah pembelajaran dilakukan dan diberikan posttes, terjadi peningkatan dalam distribusi nilai, dengan sejumlah besar siswa mencapai kategori baik. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan perbaikan yang nyata dalam kemampuan pemahaman materi yang diukur oleh pretest dan posttest.

Peningkatan hasil belajar siswa merujuk pada peningkatan kemampuan kognitif siswa dimana ini dapat diartikan bahwa terjadi perkembangan dalam fungsi-fungsi kognitif siswa (Jamil et al., 2023; Lövdén et al., 2020). Pemberian test untuk mengukur kemampuan ini memberikan informasi mengenai sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Dengan memperhatikan hasil tes ini secara rutin, pendidik dapat mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mendukung pertumbuhan kognitif siswa.

4. Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe team ames Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA

Mengukur pengaruh pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji statistik menggunakan uji t. Sama halnya pada motivasi belajar sebelum dilakukan analisis uji t dilakukan juga uji normalitas data menggunakan Kolmogorov Smirnov. Berikut hasil uji normalitas data

Tabel 7 Hasil uji Normalitas hasil belajar IPA

Hasil belajar	Statistic	Sig.
Pretest	.104	.200*
Posttest	.140	.090*

Dari tabel 7 pretest hasil belajar siswa memiliki skor statistik 0.104 dengan signifikansi $0.200 > 0.05$. Kemudian setelah dilakukan pembelajaran diperoleh nilai statistik 0.140 dan nilai signifikansi $0.090 > 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Dan dapat dilanjutkan dengan pengujian statistik uji t. berikut hasil uji t yang dilakukan.

Tabel 8 Hasil uji t hasil belajar IPA

Mean Diference	Correlation	St. Dev	t	Sig.
31.766	0.871	5.932	31.224	0.00

Dari tabel 8 menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 31.766 kemudian koefisien korelasi data pretest dan posttest 0.871, hal ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki hubungan yang sangat erat. Selanjutnya standar deviasi selisih kedua data yaitu 5.932 yang menunjukkan bahwa variansi selisih data tersebut tidak tersebar. Selanjutnya nilai t yang diperoleh yaitu 31.224 dan signifikansi $0.00 < 0.05$ yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara data pretest dan posttest hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 131 Balombong.

Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas kelompok yang bersifat kompetitif. Dalam konteks pembelajaran IPA model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini dikarenakan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kelompok. Keaktifan siswa dalam belajar memiliki hubungan dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa (F. E. Putri et al., 2019; I. D. C. K. Putri & Widodo, 2017; N. Y. Putri & Firmansyah, 2020).

Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament juga mendorong kolaborasi siswa sehingga siswa dapat mendiskusikan konsep, bertukar ide, dan menjelaskan materi kepada satu sama lain. Ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena harus merumuskan dan menjelaskan konsep kepada orang lain. Hal ini sesuai dengan teori yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang bersifat kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kuwabara et al., 2020; Sulistyawati & Zuchdi, 2016).

Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament yang menggunakan game sebagai salah satu langkah yang dilakukan mendorong siswa untuk terlibat dalam prosesnya. Hal ini karena permainan dapat menarik perhatian dan motivasi siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Ketertarikan ini dapat membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan beberapa pendapat yang menjelaskan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aulina, 2019; Masrukah, 2019; Qian & Clark, 2016; Razak & Connolly, 2013; Wati, 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan deskripsi data diperoleh data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Selain itu berdasarkan analisis dengan uji t diperoleh nilai signifikan $0.00 < 0.05$ untuk motivasi dan hasil belajar IPA yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 131 Balombong.

Adapun saran yang dapat diberikan dari penelitian ini yaitu diharapkan ketika melakukan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) sebaiknya setiap kelompok didampingi oleh pendamping yang mengarahkan dan memberikan bimbingan terhadap prosesnya. Hal ini akan mendorong pembelajaran berjalan efektif dan situasi dapat terkendali dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, A., & Yusuf Hidayat, M. (2018). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas IPA Sekolah Menengah Atas. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 6(1), 45–49. <https://doi.org/10.24252/jpf.v6i1a8>

- Al-Hadi, I. A., Priyadi, M. S., & Suhariyanti, M. (2023). Active Learning Strategies Increasing Motivation To Learn Islamic Religious At the Primary School (Sdit) Insan Rabbani Lampung. *INNOVATIO: Journal for Religious Innovations Studies*, 23(1), 75–85. <https://doi.org/10.30631/innovatio.v23i1.179>
- Amtorunajah, A., & Masruri, M. S. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Ips Melalui Outdoor Activity Di Smp Negeri 1 Kaligondang Kabupaten Purbalingga. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i1.4598>
- Arief, H. (2023). Pola Komunikasi Kepala Suku Dalam Pelestarian Budaya Pernikahan Dan Kesenian Tradisional. *Jurnal Komunikasi Dan Kebudayaan*, 9(1), 15–27. <https://doi.org/10.59050/jkk.v9i1.91>
- Astiti, N. D., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Astuti, T. P. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>
- Aulina, C. N. (2019). Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 131. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>
- Benge, K. (2017). Hubungan Antara Minat Dan Motivasi. *Jurnal of Education Technology*, 1(4), 231–238.
- Berek, P. A. L., Sanan, Y. C. U., Fouk, M. F. W. A., Rohi, E. D. F. R., & Orte, C. J. S. (2023). Hubungan Antara Kemandirian Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 106–118. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1578>
- Berridge, K. C. (2004). Motivation concepts in behavioral neuroscience. *Physiology and Behavior*, 81(2), 179–209. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2004.02.004>
- Bouchkioua, Z., & Mokhlesse, L. (2021). Motivation to Learning: Toward Achievement. *Psychology*, 12(03), 462–476. <https://doi.org/10.4236/psych.2021.123029>
- Carr, P. B., & Walton, G. M. (2014). Cues of working together fuel intrinsic motivation. *Journal of Experimental Social Psychology*, 53, 169–184. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2014.03.015>
- Chaerunisa, F., Pebriyana, L., Agustin, S. P., & Yantoro, Y. (2023). Pengelola Kurikulum dan Sarana Prasarana sebagai Penunjang Keberhasilan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 774–781. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1632>
- Cojuharenco, I., Cornelissen, G., & Karelai, N. (2016). Yes, I can: Feeling connected to others increases perceived effectiveness and socially responsible behavior. *Journal of Environmental Psychology*, 48, 75–86. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2016.09.002>
- Denis, S., Lena, R., & Erkka, K. (2023). Discovery Learning Model Based on Cooperative Learning to Improving Learning Participation. *Journal Civic and Social Studies*, 2(April), 38–53. <https://doi.org/10.31980/civicos.v6i1.1573.g1113>
- Dodridge, M. (1999). Learning outcomes and their assessment in higher education. *Engineering Science and Education Journal*, 8(4), 161–168. <https://doi.org/10.1049/esej:19990405>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>

- Fajrin, L., & Muqowim, M. (2020). Problematika Pengintegrasian Nilai-Nilai Keislaman Pada Pembelajaran Ipa Di Mi Miftahul Huda Jepara. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(2), 295. <https://doi.org/10.21043/elementary.v8i2.7522>
- Farida, N. (2022). Fungsi dan Aplikasi Motivasi dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2(2), 118. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i2.133>
- Felea, M. I., & Roman, A. F. (2022). The Motivation Of Learning In Student. *Jurnal Plus Education*, 31(2), 10–20. <https://doi.org/10.24250/JPE/2/2022/AFR/MIF>
- Hodson, D. (2014). Learning Science, Learning about Science, Doing Science: Different goals demand different learning methods. *International Journal of Science Education*, 36(15), 2534–2553. <https://doi.org/10.1080/09500693.2014.899722>
- Jamil, N., Belkacem, A. N., & Lakas, A. (2023). On enhancing students' cognitive abilities in online learning using brain activity and eye movements. In *Education and Information Technologies* (Vol. 28, Issue 4). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11372-2>
- Kamala, I. (2019). Pembiasaan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Sarana Implementasi Sikap Spiritual Dalam Pembelajaran IPA Tingkat Sekolah Dasar. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(01), 1–30. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v11i01.187>
- Kartika, A. T., Eftiwin, L., Lubis, M. F., & Walid, A. (2020). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP Pada Mata Pelajaran IPA. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.46>
- Kuwabara, M., Einbinder, S. D., Sun, R., & Azizi, R. (2020). Collaborative Learning Techniques, Student Learning Outcomes, and Equal Workload within Groups in Different Teaching Modalities. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 32(2), 293–304. <http://www.isetl.org/ijtlhe/>
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785>
- Liu, S., & D'Aquin, M. (2017). Unsupervised learning for understanding student achievement in a distance learning setting. *IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON*, April, 1373–1377. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2017.7943026>
- Lövdén, M., Fratiglioni, L., Glymour, M. M., Lindenberger, U., & Tucker-Drob, E. M. (2020). Education and Cognitive Functioning Across the Life Span. *Psychological Science in the Public Interest*, 21(1), 6–41. <https://doi.org/10.1177/1529100620920576>
- Mahama, I., Yusuf Dramanu, B., & Asamoah-Gyimah, K. (2023). Predictive Abilities of Curiosity, Creativity, and Motivation on Academic Performance of High School Students in Ghana. *Education Research International*, 2023. <https://doi.org/10.1155/2023/4626945>
- Masrukah. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. <http://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/367>
- Musdalifah. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Nawaz, N. (2023). Impact of Teacher-Student Relationship on Motivation levels & Academic Performance in Learning Chinese as a Second Language among Pakistani Students. *European Scientific Journal*, ESJ, 19(10), 17. <https://doi.org/10.19044/esj.2023.v19n10p17>
- Ningtiaz, P. G., Alfian, M., & Kuncoro, T. (2023). Analysis of the Application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Primary School. *KnE Social Sciences*,

- 202, 216–221. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i10.13448>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish Publisher.
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 337–348.
- Pudjiastuti, S. R. (2020). Meningkatkan Pemahaman Materi Globalisasi Dan Sikap Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Di Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Cimanggis Depok. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 01–05. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.1917>
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406>
- Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 6(3), 721–724.
- Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2020). Hubungan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sisiomadika*, 2(Ia), 133–136.
- Qasserras, L., Asmae, A., Qasserras, M., & Anasse, K. (2023). The Effects of Grades on the Motivation and Academic Performance of Moroccan High School Students. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i02.2341>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Rahayu, Y., Riyadi, M., & Safitri, N. (2014). Hubungan Metode Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Tingkat II. *Dinamika Kesehatan*, 5(02), 98–108.
- Razak, A. A., & Connolly, T. M. (2013). Using games-based learning: How it influences the learning experience and outcomes of primary school children. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 8(SPL.ISSUE2), 47–54. <https://doi.org/10.3991/ijet.v8iS2.2782>
- Rull, V. (2014). The most important application of science. *EMBO Reports*, 15(9), 919–922. <https://doi.org/10.15252/embr.201438848>
- Rustam, A., Niasari, T., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Sisi, L. (2023). Meta Analisis Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(2), 102–110. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i2.2097>
- Samara, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri Model Terpadu Madani Palu. *Katalogis*, 4(7), 205–214.
- Setiawan, T. Y., Destrinelli, D., & Wulandari, B. A. (2022). Keterampilan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Radec di Sekolah Dasar : Systematic Literature Review. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.31764/justek.v5i2.11421>
- Sholekah, A. W. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>
- Simaremare, J. A., & Thesalonika, E. (2021). Penerapan Metode Cooperatif Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2), 113–133. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i2.1642>
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning : Student Teams. What Research Says to the Teacher. In Zubaedi (Ed.), & N. Yusron (Trans.), *National Education Association*.

Nusamedia.

- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (12th ed.). PT Sinar Baru Algensindo.
- Sukma, V. M. (2022). MOTIVASI BELAJAR: Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Kemampuan Kognitif yang Tinggi di Kelas 3C MIN 1 Kota Malang. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 1(1), 63–77. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v1i1.1068>
- Sulistiyawati, N., & Zuchdi, D. (2016). Implementasi Teknik Pembelajaran Kolaboratif Dengan Variasi Media Untuk Peningkatan Hasil Belajar Di Smpn 2 Kalijambe. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 50–61. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i1.9694>
- Sumargiyani, S., Habibi, H., & Nafi'ah, B. (2020). Increased Motivation To Learn By Using Learning Model Learning Community Students Mathematics Education. *Journal of Disruptive Learning Innovation (JODLI)*, 1(2), 23. <https://doi.org/10.17977/um072v1i22020p23-35>
- Suntarat, F. (2022). The Comparison of Highschool Students' Happiness between On-site and Online Learning and its Correlation with Motivation to Learn. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 05(02), 2–7. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v5-i2-29>
- Tan, C. T. Y., & Loo, A. (2017). *Processes and Issues in Concept-Based Curriculum for Science*. https://doi.org/10.1007/978-981-10-2697-3_13
- Wana, P. R., & Dwiarno, P. A. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 133–142.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2018). Teams Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1), 48–56.
- Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarni, K. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13–22. http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/3076/1643
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Student Learning Concentration and Motivation on Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13–24.
- Zhou, Y. (2023). The Factors, Individual and Cultural Difference of Competition Motivation on Students. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 354–359. <https://doi.org/10.54097/ehss.v8i.4273>
- Zuhaida, A., & Yustiana, Y. R. (2023). Tantangan Guru dalam Mengajar IPA: Studi Kasus Guru. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 226–231.