

INOVASI

Jurnal Diklat Keagamaan

Balai Diklat Keagamaan Surabaya

INOVASI Vol. 17, No. 2, Juli - Desember 2023

11. ANALISIS MAHARAH KALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR TINGKAT MA KELAS 11
TINJAUAN CEFR (*COMMON EUROPEAN FRAMEWORK OF REFERENCE*)
Oleh : Amrina Rosyada¹, R. Umi Baroroh²
12. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE SITES* TERINTEGRASI *AUGMENTED REALITY* PADA TOPIK BENTUK MOLEKUL
Oleh : Ririn Eva Hidayati
13. PENERAPAN STRATEGI *THINK ALOUD* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA TEKS NARATIF KELAS X-9 MAN 1 KAB. PASURUAN
Oleh : Eka Sugeng Ariadi
14. IMPLEMENTASI STRATEGI *TWO STAYS TWO STRAYS* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MAPEL EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS X-10 MAN 1 PASURUAN
Oleh : Nafisatul Masrurroh
15. REHABILITASI RESIDEN NARKOBA DENGAN TERAPI MeRaBa DI PADEPOKAN PURBO KAYUN BENDOSEWU TALUN BLITAR
Oleh : Nanik Sulistiani
16. EFFECT OF ENGLISH LEARNING PERCEPTION AND FOREIGN LANGUAGE ENJOYMENT ON STUDENTS' WELL-BEING AT STATE JUNIOR HIGH SCHOOL NUMBER 3 SATAP SEJANGKUNG
Oleh : Afro' Desinta
17. PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS X MAN KOTA BATU
Oleh : Indah Rahmayanti¹, Munirul Abidin²
18. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THINK PAIR SHARE* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MATERI LIMIT FUNGSI ALJABAR DI KELAS XI IIS 1
Oleh : Retno Wulandari
19. PENGEMBANGAN WEBSITE PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS CMS JOW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
Oleh : Muhammad Roful Alim
20. THE RELATION BETWEEN PROJECT-BASED LEARNING AND SPEAKING SKILL IN ENGLISH CLASS FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS
Oleh : Arjunina Maqbulin

Jl. Ketintang Madya 92 Surabaya
<https://bdksurabaya.e-journal.id>

Jurnal
INOVASI

Volume
17

NO.
2

Hlm.
115-222

Surabaya
Juli - Desember 2023

ISSN
1978 - 4953

INOVASI

Jurnal Diklat Keagamaan

Volume 17, No. 2, Juli - Desember 2023

Jurnal **Inovasi** terbit enam bulan sekali, Redaksi menerima tulisan dalam bidang pendidikan dan pelatihan berupa artikel, makalah, hasil penelitian atau resensi buku. Tulisan yang dikirimkan merupakan gagasan orisinal dan belum pernah dipublikasikan di media manapun. Panjang tulisan antara 15-25 halaman kertas A4, spasi 1,5 disertai abstrak dalam bahasa Inggris (untuk artikel berbahasa Indonesia; dan abstrak dalam bahasa Indonesia untuk artikel berbahasa Inggris). Naskah diserahkan dalam bentuk *file*. Khusus untuk laporan penelitian, sistematika tulisan harus menggambarkan tahapan-tahapan penelitian dengan jelas. Redaksi berhak menyunting naskah tanpa mengurangi maksud tulisan. Tulisan yang dimuat akan mendapat penghargaan. Pengiriman artikel bisa dialamatkan ke journalinovasi2019@gmail.com atau Web journal inovasi : bdksurabaya.e-journal.id

PENANGGUNG JAWAB :

Kepala Balai Diklat Keagamaan Surabaya
Dr. H. Japar, M.Pd

PIMPINAN REDAKSI :

Dr. H. Widayanto, M.Pd.

REDAKTUR :

Dr. H. Muslimin, M.M.

Dr. H. Sutowijoyo, M.Pd

H. Machzudi, S.Ag., M.Si

EDITOR :

Zainul Arief, S.Pd., M.H.

Dr. Binar Kurnia Prahani, M.Pd

Dr. H. Sholikin, M.Ed.

Dr. H. Sutowijoyo, M.Pd.

Dr. H. Agus Akhmadi, M.Pd.

Dr. Ani Nur Hidayati, S.Pd., M.Pd.

Muhimatul Kibtiyah, S.Hl., M.Si

DESAIN LAYOUT :

Drs. Achmad Fauzi H

SEKRETARIAT :

Dr. Hj. Heni Mardiningsih, SE., M.M.

M. Anung Edy Nugroho, SE., M.S.M.

Yogi Kerry Ananda, S.Kom.

Mabda Amnesti Hananto, S.kom

PENERBIT :

Balai Diklat Keagamaan Surabaya

ALAMAT REDAKSI & TATA USAHA :

Jl. Ketintang Madya 92 Surabaya

Telp. (031) 8280116, 829249 Fax. (031) 8290021

E-mail : journalinovasi2019@gmail.com

LAY OUT & CETAK :

Perc. alpha Telp. 031 532 7639, 0858 1510 1523

E-mail : alpha_sby@yahoo.com

MITRA BESTARI :

1. Prof. Dr. Hj. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag (UIN Sunan Ampel Surabaya)
 2. Prof. Dr. Suyatno, M.Si (Universitas Negeri Surabaya)
 3. Prof. Dr. H. Idham, M.Pd (Balai Litbang Agama Makasar)
 4. Prof. Agus Wardhono (Universitas PGRI Ronggolawe - Tuban)
 5. Prof. Dr. H. Koeswinarno, M.Si (Puslitbang Bimas Agama dan layanan Keagamaan)
 6. Dr. Binar Kurnia Prahani, M.Pd (Universitas Negeri Surabaya)
 7. Dr. Agus Machfud Fauzi, M.Si (Universitas Negeri Surabaya)
 8. Ahmad Wachidul Kohar, S.Pd., M.Pd (Universitas Negeri Surabaya)
 9. Dr. Ulfiani Rahman, S.Ag.,S.Psi., M.Si (UIN Alauddin Makasar)
 10. Dr. Mu'jizatin Fadiana, M.Pd (Universitas Ronggolawe - Tuban)
 11. Abu Muslim, SH.I., MH.I (Balai Litbang Agama Makasar)
 12. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Surabaya)
 13. Dr. I Nyoman Yoga Segara, S.Ag., M.Hum (Univ. Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)
 14. Dr. Abdulloh Hamid, M.Pd (UIN Sunan Ampel Surabaya)
 15. Dr. Joko Apriono , M.Pd (Universitas PGRI Ronggolawe - Tuban)
 16. Prof. Dr. Joko Sutarto, M.Pd (Universitas Negeri Semarang)
 17. Dr. Imas Cintamulya, M.Si (Universitas PGRI Ronggolawe - Tuban)
 18. Muh. Subair, SS., M.PI (Badan Litbang dan Diklat Kemenag RI)
 19. Dr. M. Syaifuddin (UIN Sunan Ampel Surabaya)
 20. Dr. Ibrahim Bin Sa'id (IAIN Kediri)
-

Daftar Isi

11. ANALISIS MAHARAH KALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR TINGKAT MA KELAS 11
TINJAUAN CEFR (*COMMON EUROPEAN FRAMEWORK OF REFERENCE*)
Oleh : Amrina Rosyada¹, R. Umi Baroroh² (Hal. 115-124)
 12. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE SITES* TERINTEGRASI AUGMENTED
REALITY PADA TOPIK BENTUK MOLEKUL
Oleh : Ririn Eva Hidayati (Hal. 125-138)
 13. PENERAPAN STRATEGI THINK ALOUD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
TEKS NARATIF KELAS X-9 MAN 1 KAB. PASURUAN
Oleh : Eka Sugeng Ariadi (Hal. 139-149)
 14. IMPLEMENTASI STRATEGI TWO STAYS TWO STRAYS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
LITERASI MAPEL EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS X-10 MAN 1 PASURUAN
Oleh : Nafisatul Masruroh (Hal. 150-160)
 15. REHABILITASI RESIDEN NARKOBA DENGAN TERAPI MeRaBa DI PADEPOKAN PURBO KAYUN
BENDOSEWU TALUN BLITAR
Oleh : Nanik Sulistiani (Hal. 161-172)
 16. EFFECT OF ENGLISH LEARNING PERCEPTION AND FOREIGN LANGUAGE ENJOYMENT ON
STUDENTS' WELL-BEING AT STATE JUNIOR HIGH SCHOOL NUMBER 3 SATAP SEJANGKUNG
Oleh : Afro' Desinta (Hal. 173-183)
 17. PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS X
MAN KOTA BATU
Oleh : Indah Rahmayanti¹, Munirul Abidin² (Hal. 184-193)
 18. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MATERI LIMIT FUNGSI ALJABAR DI KELAS XI IIS 1
Oleh : Retno Wulandari (Hal. 194-204)
 19. PENGEMBANGAN WEBSITE PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS CMS JCOW SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH
Oleh : Muhammad Rofiul Alim (Hal. 205-214)
 20. THE RELATION BETWEEN PROJECT-BASED LEARNING AND SPEAKING SKILL IN ENGLISH CLASS
FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS
Oleh : Arjunina Maqbulin (Hal. 215-222)
-
-

***THE ANALYSIS OF MAHARAH KALAM IN THE MERDEKA BELAJAR CURRICULUM
MADRASAH ALIYAH GRADE 11 BASED CEFR (COMMON EUROPEAN FRAMEWORK
OF REFERENCE)***

***ANALISIS MAHARAH KALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR TINGKAT MA
KELAS 11 TINJAUAN CEFR (COMMON EUROPEAN FRAMEWORK OF REFERENCE)***

Amrina Rosyada¹, R. Umi Baroroh²

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

22204021030@student.uin-suka.ac.id¹, umi.baroroh@uin-suka.ac.id²

DOI:<https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2,413>

ABSTRACT

This Research is motivated by the role of the curriculum as a frame of reference for learning Arabic in Indonesia, particularly in the Maharah Kalam (speaking skills). This study aims to examine indicators of attainment skills at MA grade 11 in the Independent Curriculum in terms of the Common Europe Framework of Reference (CEFR) in three aspects, that is: [1] Objectives and characteristics, [2] Learning outcomes and [3] Communicative expressions. This research is a qualitative research with the type of library research. The primary data source for this research is the Merdeka Belajar Curriculum document and the secondary data sources are document that are relevant to this research. The research steps consist of identifying keywords, finding the relevant literatures, evaluating and critically reviewing literature, organizing and writing the result of research. The results of this research are: [1] The MB curriculum is relevant with 2 CEFR competencies (general and communicative) in its objectives, [2] The learning outcomes of the MB curriculum are relevant in themes with CEFR at every level, [3] The communicative expressions in the MB curriculum are appropriate at CEFR levels A1, A2, B1 and B2. This article contributes to providing references in compiling Arabic teaching activities in speaking skills.

Keywords: Maharah Kalam, Kurikulum Merdeka Belajar, CEFR

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peran kurikulum sebagai kerangka referensi pembelajaran bahasa Arab di Indonesia khususnya pada Maharah Kalam (keterampilan berbicara). Tujuan penelitian ini ialah untuk menelaah indikator pencapaian keterampilan berbicara tingkat MA kelas 11 dalam Kurikulum Merdeka ditinjau dari Common Europe Framework of Reference (CEFR) dalam 3 aspek, yaitu: [1] Tujuan dan karakteristik, [2] Capaian Pembelajaran dan [3] Ungkapan komunikatif. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (library research). Sumber data primer penelitian ini ialah dokumen kurikulum merdeka belajar (KMB) dan sumber data sekundernya ialah dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian ini. Langkah-langkah penelitian terdiri dari identifikasi kata kunci, menemukan literature yang relevan, evaluasi dan telaah kritis terhadap literatur, pengorganisasian dan menulis hasil penelitian. Hasil penelitian ini ialah: [1] Kurikulum MB sesuai dengan 2 kompetensi CEFR (Umum dan komunikatif) dalam tujuannya, [2] Capaian pembelajaran kurikulum MB mencakup tema-tema yang sesuai dengan CEFR di setiap level, [3] Ungkapan komunikatif dalam kurikulum MB menunjukkan kesesuaian pada level A1, A2, B1 dan B2 dalam CEFR. Artikel ini berkontribusi untuk memberi referensi dalam menyusun aktivitas pengajaran bahasa Arab pada maharah kalam.

Kata Kunci: Maharah Kalam, Kurikulum Merdeka Belajar (KMB), CEFR

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya melibatkan aktivitas mengajar dan belajar. Kurikulum menjadi sebuah kerangka acuan dasar agar aktivitas pembelajaran tepat sasaran dan terstruktur. Kurikulum dirumuskan secara memadai untuk mencerminkan kebutuhan pendidik ataupun individu pembelajar. Kurikulum sebagai rencana pendidikan harus memiliki beberapa karakteristik, yaitu fleksibel, futuristik, dan beradaptasi dengan perubahan zaman (Agustiana et al., 2021, p.26).

Seiring dengan berkembangnya zaman, kurikulum pendidikan di Indonesia pun telah mengalami beberapa rekonstruksi sejak tahun 1947 (Muhammedi, 2016, p.52). Terhitung ada 11 kurikulum yang telah diterapkan di Indonesia hingga tahun 2023, yaitu kurikulum Merdeka Belajar. Perubahan kurikulum merupakan suatu ide sehingga dalam perencanaannya perlu pertimbangan dan kajian yang matang (Santika et al., 2022, p.695).

Kurikulum harus memiliki sifat yang dinamis, yaitu menyesuaikan perkembangan zaman. Sehingga kurikulum di Indonesia masih memerlukan berbagai evaluasi dan kritik yang membangun. Hal tersebut berfungsi apabila ditemukan adanya anomali atau kekurangan di dalamnya, salah satu solusinya dengan menata kembali materi dan kompetensinya sesuai dengan tingkatan peserta didik. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan tentang kajian analisis kurikulum merdeka ditinjau dari berbagai perspektif. Telaah pertama yaitu menganalisis kesesuaian kurikulum Merdeka Belajar dengan Teori Kritis Habermas yang ditunjukkan dalam beberapa gerakan kebijakan baru yaitu pergantian UN dan USBN serta penyederhanaan RPP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teori Kritis Habermas dapat menjadi salah satu acuan alternatif guna mengimpelementasikan kebijakan merdeka belajar. (Siregar, 2021, p.150).

Telaah kedua menunjukkan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar mencakup kompetensi pedagogik yang perlu dikembangkan oleh guru untuk mencapai implementasi yang optimal. Aspek-aspek yang perlu dikembangkan di antaranya kemampuan memahami teori konstruktivisme, penyusunan proyek belajar dan pendekatan sosio-saintifik, proyek pelajar pancasila dan penilaian formatif (Hamdi et al., 2022, p.15).

Telaah ketiga menunjukkan bahwa kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum yang dirancang untuk persiapan peserta didik menghadapi paradigma abad ke-21, namun aspek yang perlu diperhatikan ialah kompetensi guru yang optimal. Kompetensi tersebut mencakup kompetensi kepribadian, pedagogik, sosial dan profesional. (Prastiko, Komala, and Ramdani & Subkhan 2023)

Inti dari kurikulum tidak hanya terdiri atas sekumpulan pengetahuan dan informasi saja, namun harus mencakup kesatuan pengetahuan yang terpilih dan dibutuhkan bagi siswa dan lingkungannya (Lestari, 2020, p.2). Kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik juga harusnya tertuang secara spesifik dan tercermin dalam sistem level sehingga tujuan dan arah pembelajaran menjadi jelas dan terukur.

Terdapat dua faktor yang menjadi tantangan pengajaran bahasa Arab di Indonesia, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal ialah pada pengembangan kurikulum yang cenderung *universal* dan kurang bisa diterapkan. Sedangkan faktor eksternalnya terletak pada perubahan bahasa Arab yang sangat cepat, seperti pola bahasa Arab baku yang berkembang menjadi pola bahasa *'amiyah*. (Nurdianto 2020b, p.5)

Pengembangan kurikulum bahasa Arab pada Keputusan Menteri Agama (KMA) No.183 dan no. 184 tahun 2019 ditujukan sebagai penyempurnaan kurikulum dari yang sebelumnya, yaitu materi yang lebih disesuaikan dengan kemajuan kehidupan abad 21. Sedangkan pada kurikulum merdeka belajar (KMB) terdapat peralihan kompetensi inti menjadi capaian pembelajaran. Karakteristik pembelajaran bahasa Arab pada KMB ditujukan dengan adanya penyesuaian tingkat dan tujuan pembelajaran termasuk pada materi dan strateginya pada setiap maharah. (Amalia 2023)

Peneliti memilih maharam kalam sebagai salah satu dari *maharaat al-lughawiyah* untuk dikaji karena mengacu pada salah satu tujuan pengajaran bahasa Arab dalam KMB yaitu peserta didik dapat menggunakan bahasa Arab sebagai alat komunikasi global. Selain itu, urgensi *maharah kalam* dalam konteks pembelajaran bahasa asing didasarkan pada aspek lisan. *Maharah kalam* seringkali menjadi fokus utama dalam kurikulum pembelajaran bahasa Asing. (Lubis, Lessy, and Hasan 2022)

Dari beberapa kajian ilmiah tersebut, belum ditemukan adanya penelitian yang menelaah kompetensi capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar khususnya pada aspek *maharah kalam* tinjauan *Common Europe Framework of Reference* (CEFR), khususnya kelas 11 MA. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis indikator pencapaian keterampilan kalam tingkat MA kelas 11 dalam Kurikulum Merdeka ditinjau dari CEFR.

Alasan peneliti menggunakan kurikulum CEFR sebagai pisau bedah dalam telaah kritis ini ialah, CEFR telah memetakan indikator kemahiran berbahasa asing dalam tingkatan atau level. Sehingga pengajar bahasa dapat mengacu pada indikator tersebut untuk merancang materi yang sesuai dengan jenjang peserta didik. Kelas 11 dalam KMB merupakan fase F atau tingkat lanjut dengan usia kronologis 17-23 tahun dan usia mental lebih dari 10 tahun (Guru n.d.). Sesuai dengan usia tersebut, peserta didik telah memiliki kesiapan mempelajari bahasa asing untuk menambah keahliannya (Upahita 2022).

KAJIAN TEORI

Di dalam KMB, pengajaran bahasa Arab tingkat MI hingga MA ditujukan agar peserta didik mampu menggunakan bahasa Arab sebagai bagian dari *life skills*. Pengajaran bahasa Arab diberikan secara bertahap untuk merancang peserta didik mempunyai keahlian berbahasa Arab secara verbal-komunikatif (Islam 2022).

Di dalam KMB terdapat rancangan 3 target pembelajaran bahasa Arab dalam 3 kompetensi, yaitu kompetensi berbahasa, kompetensi berkomunikasi dan kompetensi berbudaya. Ketiga kompetensi tersebut dipadukan dalam kerangka pembelajaran berikut:

Tabel 1 Kerangka Komponen Pembelajaran Bahasa Arab

Kemahiran berbahasa	Menyimak, berbicara, membaca, memirsa, menulis dan mempresentasikan.
Unsur Bahasa	Sistem bunyi, kosakata, pola kalimat/gramatika.
Tema/Topik	Budaya, lokal, religi dan internasional.

Ungkapan Komunikatif	Ungkapan tindak tutur dalam bahasa target (bahasa Arab).
----------------------	--

Keterampilan berbicara (*maharah kalam*) ialah keterampilan yang bertujuan untuk membekali siswa *non-native speaker/ghairu al-natiq* dengan keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam berkomunikasi sehari-hari, mulai dari tingkat pemula hingga tingkat yang lebih tinggi dan proses pengajarannya bersifat jangka panjang (2018 **GRA**, p. 8)

Tujuan utama dari pengajaran keterampilan berbicara ialah untuk mengembangkan kemampuan spontanitas, kelancaran dan kebebasan berekspresi. Untuk mewujudkannya peserta didik perlu berlatih secara terus menerus. Tugas pengajar bahasa ialah mendorong dan membantu peserta didik untuk melancarkan proses berbahasanya khususnya dalam memperoleh kosakata yang baru.

Pengajaran *maharah kalam* memiliki langkah-langkah dan teknik yang berbeda dari segi tingkatan pembelajar bahasa (pemula, menengah hingga tingkat lanjut) namun hakekat belajar kalam itu sama yaitu dengan berlatih berbicara, mengungkapkan pengalaman diri, dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. (Abd. Wahab Rosyidi 2018, p. 72)

Adapun beberapa contoh aktivitas yang digunakan untuk mengembangkan *maharah kalam*, yaitu: 1] melatih peserta didik untuk berlatih kosakata sebagai bagian dari linguistik, 2] memperkaya bahasa lisannya dan pemahaman makna, 3] berlatih membuat kalimat dan memperbaiki ejaan pengucapannya (Madzkur 1991,p.114).

Common European Framework of Reference (CEFR) ialah kerangka acuan yang diresmikan oleh Dewan Umum Eropa pada tahun 2001. CEFR menjadi kerangka referensi untuk belajar, mengajar dan menilai bahasa asing. CEFR menyajikan 6 level dari tingkat pemula/*beginner* (A1-A2), tingkat menengah/*intermediate* (B1-B2) dan tingkat mahir/*advanced* (C1-C2) (Little, 2018,p.8).

CEFR dimaksudkan untuk memberikan standar umum sebagai refleksi kepada semua pihak dan aspek yang terlibat di dalam pendidikan (guru, silabus bahasa, pedoman kurikulum, buku dan penilaian). CEFR memfasilitasi kualitas pendidikan bahasa kepada warga negara *prulilingual* di dunia (Council of Europe, 2020,p.31).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis studi kepustakaan (*library research*). Kajian pustaka ditujukan untuk menemukan solusi dari masalah yang berpijak pada telaah kritis dan mendalam terhadap bahan pustaka yang relevan (2020, p.42).

Objek penelitian ini ialah sumber tertulis yang berupa dokumen resmi pemerintah, yaitu Kurikulum Merdeka Belajar. Peneliti sebagai instrumen sekaligus pengumpul data penelitian. Peneliti dalam penelitian kualitatif memiliki kewenangan untuk memproses, mengklarifikasi dan merespon data (idiosinkratik) (Moleong, 2019, p.172).

Teknik analisis data berupa analisis isi (*content analysis*). Menurut Weber kajian isi ialah metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang shahih dari buku atau dokumen (Moleong, 2019, p.220). Langkah-langkah studi pustaka menurut Cresswell, yaitu; [1] Identifikasi kata kunci, [2] Menemukan literatur yang relevan, [3] Evaluasi dan telaah kritis terhadap literatur, [4] Pengorganisasian dalam bentuk tabel/diagram visual, [5] Menulis tinjauan pustaka dalam laporan hasil penelitian (Mahanum, 2021, p.8).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penguasaan bahasa Arab saat ini telah menjadi kebutuhan dan tuntutan dari adanya proses globalisasi dan perkembangan IPTEK. Di dalam keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 3211 taun 2022 tentang Capaian Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka di Madrasah, pembelajaran bahasa Arab di arahkan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai kecakapan berbahasa secara verbal-komunikatif, terampil menggunakan bahasa dalam berbagai situasi, menguasai ilmu-ilmu agama dengan bahasa Arab dan mampu mengintegrasikan kemampuan berbahasa Arab secara kritis dan sistematis (DIRJEN Pendidikan Islam, 2022, p.91).

Peneliti menganalisis kurikulum merdeka dalam aspek keterampilan berbicara (*maharah kalam*) tingkat MA kelas 11 pada poin tujuan dan karakteristik, capaian pembelajaran dan ungkapan

komunikatif menggunakan standar kurikulum CEFR. Hasil data penelitian ini dituangkan dalam bentuk tabel *checklist*, guna memudahkan pembaca dalam memahami data penelitian.

1. Tujuan dan Karakteristik

Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada 3 kompetensi bahasa Arab yang dirancang sebagai tujuan dan karakteristik yang akan dicapai oleh peserta didik.

Tabel 2 Kesesuaian Tujuan dan Karakteristik KMB dengan CEFR

KMB		CEFR	
K. Bahasa Arab MA		K. Umum	K. Bahasa Komunikatif
Kompetensi berbahasa 0x äZbiā ÄÖj qVfiā	Kompetensi dasar dalam penguasaan bahasa Arab. Mencakup 4 maharah al-lughawiyah (istima', kalam, qira'ah dan kitabah).		✓
Kompetensi berkomunikasi Öx äZbiā ÄÖ-äJ%vä	Kompetensi yang berhubungan dengan penguasaan bahasa Arab dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari.		✓
Kompetensi berbudaya Öx äZbiā ÄÖ-Yä^*ä	Kompetensi yang berhubungan dengan pemahaman dan kesadaran nilai-nilai kultural bahasa Arab.		✓

2. Capaian Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI

Poin capaian pembelajaran bahasa Arab KMB merupakan bentuk realisasi dari 3 kompetensi tujuan dan karakteristik (kompetensi berbahasa, berkomunikasi dan berbudaya). Capaian pembelajaran berisi 1 indikator, beberapa tema-tema dan aspek gramatikal.

Tabel 3 Kesesuaian capaian pembelajaran KMB dengan CEFR

Capaian Pembelajaran	K.Umum	K. Bahasa Komunikatif
Peserta didik mampu berbicara dengan memproduksi bahasa secara lisan.		✓
Aspek Gramatikal		✓
Tema-tema	✓	

3. Ungkapan Komunikatif

Hasil analisis menunjukkan bahwa KMB telah menyajikan beberapa ungkapan komunikatif untuk mendorong pembelajar bahasa Arab mampu bertutur kata sesuai dengan parameter kemampuannya, baik level pemula (A1-A2) maupun menengah (B1-B2). Berikut ini merupakan contoh ungkapan komunikatif dalam KMB yang memiliki kesesuaian dengan level CEFR:

Tabel 4 Kesesuaian ungkapan komunikatif dengan CEFR level A1-B2

Ungkapan Komunikatif	Pemula		Menengah	
	A1	A2	B1	B2
Èöi 95 üxä:1=i			✓	
ÈI öäc&2-1 [-a È #müoN)-iü	✓	✓		
ÖMä)-ä@<äi p0-j 2iäSç% xä9ädpän%p			✓	
GiäQgç] /2iä 9äp 8ü		✓		
väüfQdäq. iäl p9QäB} é^9JädäJ%				✓
p3iäB&ähwAöäanj FR} xä5öäp Si äB&ä				✓
ä - Siyäk =RFä ä; s		✓		
hqfQüiV KJ6&ä9)=%äjie			✓	
äj mäJ äi-iü 8qR% ü q-<äi				✓
ÈÄnäJägj Rää9. &A êäxäE I ü				✓

B. Pembahasan

1. Tujuan dan Karakteristik

Tujuan pembelajaran bahasa Arab di madrasah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Arab sebagai alat komunikasi global dan alat untuk mendalami agama dari sumber otentik (yaitu menggunakan bahasa Arab) (DIRJEN Pendidikan Islam, 2022, p.92). Perumusan tujuan tersebut menunjukkan bahwa *scope* atau ruang lingkup capaiannya tidak hanya terkonsentrasi pada aspek kebahasaan saja namun juga mencakup aspek keagamaan yang merupakan ciri-ciri dari pendidikan di madrasah.

Adapun perincian karakteristik kompetensi

dalam mata pelajaran bahasa Arab dalam Kurikulum Merdeka ialah:

Table 5 Karakteristik Kompetensi Bahasa Arab

Kompetensi	Cakupan
Kompetensi Berbahasa ÄÖqVfä\$<atiÄ ÄÖqVfäÖxäZbäÄ	Meliputi 4 keterampilan berbahasa ÄÖqVfä\$<atiÄ , yaitu: keterampilan mendengar ÄPäj &AÖä , kemahiran berbicara ÄhwbäÄ , kemahiran membaca-memirsa ÄÖxä=^äÄ , keterampilan menulis-mempresentasikan ÄÖäbäÄ . Materi yang dikembangkan meliputi unsur-unsur berbahasa seperti bunyi, kosakata, dan kaidah berbahasa.
Kompetensi Berkomunikasi ÄÖ)ä%öäÖxäZbäÄ	Meliputi penguasaan tindak tutur bahasa Arab dalam konteks sosial baik secara lisan dan tulisan.
Kompetensi Berbudaya ÄÖ)ä%öäÖxäZbäÄ	Meliputi kajian budaya Arab Islam ÄÖ-iwAuö-iaQ ÖVä^Ä , budaya global umum ÄÖiäRäö-j fQ ÖVä^Ä , dan budaya lokal khusus ÖVä^Ä ÄÖ&l ä6äö-f2i . Adapun materi yang dikembangkan meliputi tema-tema, yaitu: pengenalan, olahraga, bepergian & wisata, pelestarian lingkungan, teknologi informasi & komunikasi, peradaban Islam, haji & umrah, puisi Arab, maulid Nabi, cinta Indonesia, dll.

3 cakupan kompetensi tersebut yaitu kompetensi berbahasa, kompetensi berkomunikasi dan kompetensi berbudaya dinilai sejalan dengan 2 kompetensi pembelajaran bahasa dalam CEFR yaitu kompetensi umum dan kompetensi bahasa komunikatif (Little, 2018, p.27). Kompetensi umum meliputi aspek pengetahuan deklaratif, keahlian & keterampilan, kompetensi eksistensi dan kemampuan untuk belajar (Nurdianto, 2020, p.56). Kompetensi bahasa komunikatif meliputi aspek linguistik (leksikal, tata bahasa, semantik, fonologis, ortografis, ortoepik), aspek sociolinguistik (linguistik & hubungan sosial, ekspresi dan kearifan lokal, dialek & aksen), dan aspek pragmatis (kompetensi

wacana dan fungsional) (Little, 2018,p.27).

3 kompetensi tersebut merupakan manifestasi dari penerapan nilai dan prinsip pendidikan *prulilingual* antarbudaya dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah. Pendidikan plurilingual dan interkultural adalah bentuk usaha terhadap kebutuhan pendidikan yang berkualitas dengan memenuhi kriteria pada kompetensi pengetahuan, disposisi dan sikap, keragaman pengalaman belajar, konstruksi dan identitas budaya (Jean-Claude Beacco 2016). Tujuannya ialah untuk melibatkan semua aspek dalam penyusunan kurikulum terkait pengajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing di tingkat nasional.

2. Capaian Pembelajaran Maharah Kalam Tingkat MA Kelas XI

Capaian pembelajaran yang tertuang dalam kurikulum merupakan kompetensi pembelajaran yang ditujukan agar tercapai secara sempurna pada setiap fase perkembangan. Adapaun pembagian fase dalam kurikulum Merdeka Belajar terdiri dari 6 fase dengan peta jalan capaian pembelajaran yang berbeda-beda. Fase A (Kelas I-II), fase B (Kelas III-IV), fase C (Kelas V-VI), fase D (Kelas VII-IX), fase E (Kelas X), fase F (Kelas XI—XII) sedangkan pada PAUD termasuk ke dalam fase Fondasi (DIRJEN Pendidikan Islam, 2022,p.95). Peneliti menilai bahwa tujuan penyusunan fase tersebut adalah sebagai *sequence* atau rangkaian yang sistematis mengenai aktivitas pembelajaran dari waktu ke waktu. Adapun bentuk capaian pembelajaran bahasa Arab kelas XI ialah sebagai berikut:

Tabel 6 Capaian Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI?

Capaian Pembelajaran	Aspek Gramatikal
Peserta didik mampu berbicara dengan memproduksi bahasa secara lisan. <i>tema manya mencakup:</i> Kesehatan, berbelanja, wisata, haji & umroh, teknologi informasi & komunikasi, agama-agama di Indonesia, olahraga, pemuda, puisi Arab, peradaban Islam, perkuliahan dengan	<p>أ [ÉRāp. @X=1 Ap9Ri 89Q</p> <p>[}=J&AÖV-Rj iapÖ-brakAvä</p> <p>ÄP<Nj epÜ I äj älgRZfe qVfa</p> <p>ÄÖ-fRZep Ö-j Aöä-fj . iä</p> <p>éncj ägRZäAÖVäMöä#Rnä</p> <p>kAäÄhqfRj fepdq. j fe</p> <p>ÖBj 6äxaj Aöälg-NZ&ä</p> <p>gRY ÄÖBj 6äcläRVöäp</p>

menggunakan susunan gramatikal.	<p>APqY-i ÄäqJniÄ P&Nj ä</p> <p>Ähp?. i</p>
---------------------------------	---

Kaitanya dengan rentang capaian pembelajaran tersebut perlu diketahui bahwa timbul sebuah pertanyaan tentang apa saja kompetensi yang perlu didemonstrasikan oleh peserta didik sebagai tanda bahwa kompetensi tersebut telah tercapai?. Apakah dengan memahami dan menguasai keseluruhan tema baik dari segi *vocabulary* maupun aspek gramatikalnya?. Selain itu, pada tema komunikasi yang ada dalam kurikulum apa saja yang menjadi dasar dalam pemilihan tema-tema tersebut, apakah telah sesuai dengan konteks yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam kehidupannya?

Peneliti menemukan adanya persepsi baru terkait pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam kurikulum CEFR. Kemampuan berbicara peserta didik dapat diukur secara spesifik sesuai dengan indikator-indikator yang terdapat dalam CEFR, berikut ini urutan kompetensi *maharam kalam* dari level A1-C2:

Tabel 7 Indikator Kemahiran CEFR Kemampuan Berbicara

Level	Indikator Pencapaian
C2 (Mahir)	Memiliki penguasaan ekspresi idiomatik terkait bahasa sehari-hari dan pengetahuan kosakata konotatif. Dapat menyampaikan makna bahasa dengan lebih halus dengan akurasi yang sesuai. Dapat merestrukturasi kesulitan berbicara sehingga lawan bicara tidak menyadarinya.
C1 (Mahir)	Dapat mengekspresikan diri dengan spontan tanpa kesulitan (usaha yang lebih). Memiliki pemahaman leksikal bahasa dan repertoar (ragam bahasa yang dikuasai penutur) sesuai dengan konteks dan situasi yang memungkinkan adanya 'gaps' atau kesalahan, namun dapat diatasi oleh penutur. Memiliki strategi atau ekspresi untuk menghindar
B2 (Mene-ngah)	Dapat menggunakan bahasa dengan lancar, tepat dan efektif dalam berbagai bidang umum, akademik, jurusan, atau topik rekreasi yang menghubungkan ide-ide penutur. Dapat berkomunikasi secara spontan tanpa adanya batasan dengan tata bahasa yang terkontrol. Dapat menilai keadaan sesuai dengan tingkat formalitasnya. Dapat berinteraksi secara fasih dan spontan serta teratur dalam komunikasi yang lebih lanjut dengan penutur asli. Dapat memperlihatkan

B1 (Mene ngah)	<p>Dapat melakukan komunikasi dengan percaya diri terkait keseharian rutin & non rutin terkait minatnya di bidang yang profesional. Dapat bertukar serta mengonfirmasi informasi. Dapat bertukar pendapat tentang topik budaya seperti film, buku, musik, dll.</p> <p>Dapat memanfaatkan cakupan bahasa yang luas untuk menangani situasi yang timbul saat bepergian. Dapat melakukan percakapan tanpa adanya persiapan terkait topik yang familiar, dapat mengekspresikan pendapat pribadi dan bertukar informasi tentang minat pribadi, keluarga, hobi, pekerjaan, perjalanan, peristiwa terkini.</p>
A2 (Pemula)	<p>Dapat berinteraksi melalui percakapan singkat dengan mudah dalam situasi terstruktur untuk membantu orang lain. Dapat mengatur percakapan rutin yang sederhana; dapat bertanya jawab dan bertukar ide & informasi tentang topik sehari-hari yang dapat diprediksi.</p> <p>Dapat melakukan komunikasi dalam tugas sederhana & rutin, dapat bertukar informasi dengan sederhana dan familiar yang berkaitan dengan pekerjaan dan aktivitas di waktu luang.</p>
A1 (Pemula)	<p>Dapat melakukan interaksi dengan cara yang sederhana namun masih bergantung pada 'pengulangan' dan kecepatan berbicara cenderung lebih lambat. Dapat bertanya dan menjawab pertanyaan yang sederhana dalam bidang/topik yang sangat familiar.</p>

Setelah menelaah indikator pencapaian dalam kurikulum CEFR, peneliti menilai bahwa penting untuk menyertakan detail kompetensi apa saja yang perlu dicapai oleh peserta didik. Seperti yang diketahui, sebagai contoh kompetensi berbicara dalam CEFR memiliki tingkatan sesuai dengan cakupan luasnya. Mulai dari (A1), penutur diharapkan mampu berkomunikasi secara sederhana walaupun masih berulang-ulang dan lambat, (A2) dapat berinteraksi dalam percakapan sederhana dalam situasi tertentu, (B1) penutur memiliki cakupan bahasa yang luas dalam situasi komunikasi yang rutin dan non rutin, (C1) penutur dapat mengekspresikan diri secara spontan, (C2) penutur dapat menguasai kosakata idiomatik dan menggunakan strategi berbahasa.

Tujuan dari detail/indikator tersebut ialah untuk menunjukkan sejauh mana kemahiran berbahasa peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Arab. Untuk mewujudkan peserta didik yang mampu menggunakan bahasa

secara verbal-komunikatif, penting bagi pengajar untuk memerhatikan setiap *progress* yang ada dalam setiap tingkatan.

Dari segi tema sebagai bahan komunikasi dalam tabel 1, KMB telah merumuskan pengetahuan-pengetahuan baru mengenai kehidupan sosial sebagai target yang perlu diperoleh siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Arab. Hal tersebut juga menunjukkan adanya kesadaran tentang pentingnya hubungan antar 2 kompetensi yaitu individual dan sosial.

3. Ungkapan Komunikatif

Selain tema-tema yang telah ada dalam KMB terkait *maharah kalam*, terdapat ungkapan-ungkapan sehari-hari yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti juga telah membandingkan beberapa ungkapan tersebut dengan kesesuaian level CEFR dari level pemula, menengah dan mahir sesuai dengan tema kesehariannya. Berikut ini analisisnya:

Tabel 8 Ungkapan komunikatif Maharah Kalam dalam Kurikulum Merdeka Belajar

Contoh Kalimat	Keterangan
<p>هالو، أدا ياغ بيسا ديبانتو؟</p> <p><i>Halo, ada yang bisa dibantu?</i></p>	<p>Menggunakan kalimat sapaan dan pertanyaan dalam topik sosial. Biasanya kalimat ini digunakan dalam tema pekerjaan dalam level B1.</p>
<p>بغايما كعاانم سكارانغ؟ أپاكاه كامو سakit؟</p> <p><i>Bagaima keadaanmu sekarang? Apakah kamu sakit?</i></p>	<p>Menggunakan kalimat pertanyaan dalam topik sosial dalam frasa sederhana, biasanya ungkapan ini dilakukan dengan orang-orang di sekitarnya (keluarga & sekolah). Tema ini digunakan dalam CEFR level A1-A2.</p>
<p>أكو سداانغ ديتا ولاكولانا ولاكولانا ملاانسانا ملاانسانا ملاانسانا ملاانسانا</p> <p><i>Aku sedang diet dan melakukan olahraga dan mengonsumsi obat (vitamin).</i></p>	<p>Melakukan komunikasi dengan kalimat deklaratif tentang topik pribadi untuk mengekspresikan diri terkait hobi dan minat. Rentang bahasanya sedikit lebih kompleks dan merujuk pada level B2.</p>
<p>أياهاك ملاانسانا</p> <p><i>Ayahku melaksanakan</i></p>	<p>Melakukan komunikasi dengan kalimat deklaratif dengan tujuan memberi informasi pada lawan bicara tentang topik di luar dirinya terkait <i>family</i>. Ungkapan ini</p>

<p>haji dua tahun yang lalu.</p> <p>حاجي اثنين سنة مضت</p> <p>Handphone membantu kita untuk berkomunikasi dengan teman-teman.</p>	<p>termasuk ke dalam level A2.</p> <p>Melakukan komunikasi untuk bertukar ide dan pendapat dengan lawan bicara. Rentang kosakata yang digunakan lebih luas mendetail. Ungkapan ini termasuk ke dalam level B2</p>
<p>Islam mengajarkan kita untuk (memiliki sikap) toleransi dan persaudaraan.</p> <p>الإسلام يعلمنا أن نكون متسامحين ومتضامنين</p>	<p>Melakukan komunikasi untuk bertukar ide dan pendapat terkait budaya (Islam) dengan lawan bicara. Rentang kosakata yang digunakan lebih luas mendetail. Ungkapan ini termasuk ke dalam level B2.</p>
<p>ni rambut yang sangat keren!</p> <p>شعرها رائع جداً</p>	<p>Dapat mendeksripsikan sesuatu dalam topik sosial menggunakan frasa yang sederhana. Ungkapan ini masuk ke dalam level A2.</p>
<p>Mengapa anda ingin mengambil spesialisasi dalam ilmu bahasa Arab?</p> <p>لماذا تريد التخصص في علم اللغة العربية؟</p>	<p>Dapat bertanya dan mengutarakan pendapat dalam percakapan non-rutin terkait minat. Ungkapan ini termasuk ke dalam level B1.</p>
<p>Aku berharap kamu kembali kepada kami dalam keadaan selamat dan sehat.</p> <p>أرجو أن تعود إلينا في صحة وسلامة</p>	<p>Melakukan komunikasi dengan mendeksripsikan perasaan diri terkait topik sosial dengan rentang bahasa yang terstruktur. Ungkapan ini termasuk ke dalam level B2.</p>
<p>Kamu akan menemukan pekerjaan yang tepat Insya Allah!</p> <p>سوف تجد وظيفة مناسبة إن شاء الله</p>	<p>Melakukan komunikasi dengan mendeksripsikan perasaan diri terkait topik sosial dengan rentang bahasa yang terstruktur. Ungkapan ini termasuk ke dalam level B2.</p>

Peneliti mendapatkan beberapa kesesuaian indikator dan tema terkait contoh ungkapan komunikatif dalam KMB dengan kurikulum CEFR

yaitu pada level A1, A2, B1 dan B2. Contoh kalimat-kalimat tersebut menunjukkan adanya kesesuaian kebutuhan komunikatif dasar bagi peserta didik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Rentang bahasa dan kosakata dinilai cukup untuk melakukan komunikasi rutin dan non-rutin terhadap situasi tertentu. Dengan begitu, peneliti mengharapkan aktivitas komunikatif peserta didik dapat berkembang serta memiliki rasa percaya diri, termotivasi dan berkontribusi terhadap sekitarnya.

PENUTUP

A. Simpulan

Dari analisis data terkait maharam kalam dalam KMB tinjauan CEFR diperoleh hasil, yaitu adanya kesesuaian di dalam poin tujuan dan karakteristik, capaian pembelajaran dan ungkapan komunikatif baik dari level A1 hingga level B2.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa pengajaran bahasa Arab pada aspek maharah kalam tingkat MA kelas 11 ini memiliki konsep yang bertahap sesuai dengan kerangka CEFR. Pada tingkat A1-A2 peserta didik diarahkan untuk dapat mengasosiasikan ungkapan sehari-hari dalam frasa yang sangat sederhana, pada level B1-B2 peserta didik diarahkan mampu menceritakan pendapat pribadi terkait topik sosial dengan rentang bahasa yang terstruktur.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya temuan bahwa kurikulum merdeka belajar ini memberikan sebuah independensi yang lebih besar dalam menentukan topik dan materi sesuai kebutuhan level pembelajar bahasa. Maka kurikulum merdeka belajar ini telah mendukung tujuan pembelajaran kemahiran berbahasa Arab pada tingkat pemula (basic) dan menengah (intermediate). Mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa asing tentunya tidak semudah mempelajari bahasa ibu, untuk itu diperlukan adanya kerangka kurikulum yang dapat menjadi acuan penyusunan pembelajaran bahasa Arab, yaitu Kurikulum Merdeka Belajar.

B. Rekomendasi

Berdasarkan data penelitian yang telah peneliti paparkan, penting bagi pengajar bahasa untuk memahami lebih dalam terkait isi kurikulum Merdeka Belajar pada maharah kalam. Dengan begitu, pengajar bahasa akan lebih terarah dalam menyusun tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas pengajaran yang tepat sasaran sesuai dengan

level peserta didik. Pemilihan tema sebagai materi juga menjadi hal yang penting untuk diperhatikan, mempelajari bahasa asing akan lebih mudah ketika peserta didik diberikan materi yang sesuai

dengan kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran bahasa Arab tentunya memerlukan motivasi internal dan eksternal demi tercapainya tujuan dasar dari kurikulum saat ini. [α]

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Wahab Rosyidi, Mamlu'atul Nikmah. 2018. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Cetakan II. Malang: UIN Maliki Press.
- Agustiana, Irma, Gilang, and Hasbi Asshidiqi. 2021. "Peranan Kurikulum Dan Hubungannya Dengan Pengembangan Pendidikan Pada Lembaga Pendidikan". *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 05 (01): 24–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.30736/ktb.v5i1.608>.
- Amalia, Yuniarti. 2023. "Karakteristik Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab Maharah Qiraah Dan Kitabah" 6 (1): 257–78. <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.1640>.
- Council of Europe. 2020. *COMMON EUROPEAN FRAMEWORK OF REFERENCE FOR LANGUAGES: LEARNING, TEACHING ASSESSMENT*. Publishing@coe.int.
- DIRJEN Pendidikan Islam. 2022. "Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Di Madrasah". 17 Juni 2022. 2022. <https://infomadrasah.net/?p=1497>.
- Guru, Kemendikbud. n.d. "Pembelajaran Sesuai Tahap Capaian Belajar". Accessed September 23, 2023. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/perkenalan/pengajaran-sesuai-tingkat-kemampuan/>.
- Hamdi, Syahrul, Cepi Triatna, and Nurdin Nurdin. 2022. "Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Pedagogik". *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7 (1): 10–17. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13015>.
- Islam, Dirjen Pendidikan. 2022. "Capaian Pembelajaran PAI Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah". 2022.
- Jean-Claude Beacco. 2016. *Tools for Curricula*. Edited by Council of Europe Publishing. 1st ed. Europe: Council of Europe Publishing. <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/tools-for-curricula>.
- Lestari, Sri. 2020. "Pengembangan Isi Kurikulum". 2020. <https://lms-paralel.esaunggul.ac.id/mod/resource/view.php?id=297158>.
- Little, David. 2018. "Common European Framework of Reference for Languages". *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching*, 1–6. <https://doi.org/10.1002/9781118784235.eelt0114>.
- Lubis, Isnaini, Zulkipli Lessy, and Muhammad Nizar Hasan. 2022. "Students' Difficulties in Practicing Arabic'S Maharah Kalam At the Arabic Language Education Department Iain Langsa". *El-Tsaqafah/ : Jurnal Jurusan PBA* 21 (1): 1–14. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v21i1.4690>.
- Madzkur, Ali Ahmad. 1991. "Tadris Funun Al-Lughah Al-'Arabiyyah". Kairo: Daar as-Syawaf.
- Mahanum, Mahanum. 2021. "Tinjauan Kepustakaan". *ALACRITY/ : Journal of Education* 1 (2): 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.20>.
- Moleong, Lexy J. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 40th ed. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhammedi. 2016. "Perubahan Kurikulum Di Indonesia/ : Studi Kritis Tentang Upaya Menemukan Kurikulum Pendidikan Islam Yang Ideal". *Raudhah* IV (1): 49–70. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v4i1.61>.
- Nurdianto, Talqis. 2020a. *Kompetensi Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. 1st ed. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- . 2020b. *Kompetensi Pembelajaran Bahasa Arab*. 1st ed. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Prastiko, M A D, K Komala, and M Ramdani & Subkhan. 2023. "Telaah Kurikulum Merdeka Dalam Mempersiapkan Peserta Didik Menghadapi Tantangan Abad 21". *Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan* 18 (1): 68–78. <http://sintesa.stkip-arahmaniyah.ac.id>.
- Santika, I Gusti Ngurah, Ni Ketut Suarni, and I Wayan Lasmawan. 2022. "Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau Dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide". *Jurnal Education and Development* 10 (3): 694–700.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.3690>.
- Siregar, Gerald Moratua. 2021. "Teori Kritis Habermas Dan Kebijakan Merdeka Belajar". *Jurnal Filsafat Indonesia* 4 (2): 142. <https://doi.org/10.23887/jfi.v4i2.34771>.
- Upahita, Damar. 2022. "Perkembangan Anak Usia 17 Tahun". 2022. <https://helo sehat.com/parenting/remaja/tumbuh-kembang-remaja/perkembangan-anak-17-tahun/>.
- 85 " [ua-ra-k-r%e1l-@-9j-a-g-8](https://www.noor-book.com/en/ebook-ua-ra-k-r%e1l-@-9j-a-g-8) . 2018 . <https://www.noor-book.com/en/ebook-ua-ra-k-r%e1l-@-9j-a-g-8> -pdf.
- 2020 . äfi | <A "Library Research of the Basic Theory ÖäFäiväÖ)Rä&äbäA<ajip . *Natural Science [Diakses 11 Juli 2022]* 6 (1): 41–53.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE SITES* TERINTEGRASI
AUGMENTED REALITY PADA TOPIK BENTUK MOLEKUL
*DEVELOPMENT OF GOOGLE SITES LEARNING MEDIA INTEGRATED WITH
AUGMENTED REALITY ON MOLECULE SHAPE TOPIC*

Ririn Eva Hidayati

MAN 1 Kota, Kementerian Agama Koa Malang

ririneva@gmail.com

DOI: [HTTPS://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2.417](https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2.417)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk membuat produk berupa media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* yang valid, efektif, dan praktis. Jenis riset ini tergolong penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan 4D. Sasaran penelitian ini adalah 30 orang peserta didik kelas X-E MAN 1 Kota Malang . Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi, soal tes, dan angket. Data kuantitatif hasil validasi dianalisis menggunakan Aiken's V dan statistik deskriptif. Data yang diperoleh dalam penelitian memperlihatkan bahwa: [1] produk termasuk kategori sangat valid dengan persentase rata-rata 91% [2] rata-rata skor tes responden setelah menggunakan produk adalah 70 yang menunjukkan bahwa produk tergolong efektif; dan [3] rata-rata respon terhadap produk adalah 88 % yang menunjukkan bahwa produk tersebut sangat baik dan tergolong sangat praktis. Produk tersebut layak digunakan dan dapat mendukung penguasaan konsep berbasis teknologi, khususnya pada topik bentuk molekul.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, bentuk molekul, *Google Sites*

ABSTRACT

The purpose of this research is to make a product in the form of an integrated *Augmented Reality Google Sites* learning tool that is valid, effective, and practical. This type of research is classified as research and development using the Thiagarajan 4D development model and involving 30 class X-E MAN 1 Kota Malang students. The instruments used in this study incorporate validation sheets, test questions, and questionnaires. The evidence was scrutinized by applying Aiken's V and descriptive statistics. The data obtained in the study show that: (1) the resulting product is included in the very valid category with an average percentage of 91% (2) the mean value of the respondent's test score after utilizing the media is 70 which designates that the media is categorized as effective, and (3) the mean value retort to the media is 88% which indicates that the media is excellent and very experiential. These products are suitable for application and can prop up the proficiency of technology-based concepts, mainly on the topic of molecular shapes.

Keywords: *Augmented Reality*, *Google Sites*, *molecular shape*

PENDAHULUAN

Kimia merupakan bagian penting dari cabang ilmu alam. Dalam ilmu kimia mencakup berbagai konsep kimia abstrak yang berkaitan dengan sifat, struktur, perubahan, dan energi yang menyertai perubahan materi, baik perubahan fisika maupun kimia (Hidayati, 2021b). Abstraksi konsep kimia

bermula sejak level yang paling simpel hingga derajat yang lebih rumit. Fakta yang ditemukan pada saat pembelajaran kimia seringkali siswa lemah dalam menginterpretasikan teori yang terdapat dalam bidang studi kimia, akibatnya hal ini memberikan dampak pada tingkat pemahaman peserta didik. Selain itu, kurangnya variasi strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam

pembelajaran kimia juga turut menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Pembelajaran yang cenderung satu arah dan monoton membuat siswa mudah bosan. Murid yang relatif pasif pada saat kegiatan belajar dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan (Sari, Sinaga, Hernani, & Solfarina, 2020).

Bentuk molekul adalah salah satu topik yang dipelajari pada bidang studi kimia. Dalam mempelajari materi bentuk molekul, beberapa murid menemui kendala ketika mempelajari teori domain elektron dan elektron valensi. Berdasarkan penelitian Listyarini (2021), siswa memahami bahwa pasangan elektron bebas tidak berpengaruh terhadap bentuk molekul. Sedangkan dalam penelitian Uyulgan dan Akkuzu (Uyulgan & Akkuzu, 2016), siswa tidak dapat menentukan pasangan elektron bebas.

Ada tiga tingkat representasi dalam kimia, yaitu tingkat makroskopis, submikroskopis, dan simbolik. Fakta yang ditemukan dalam pembelajaran kimia, level submikroskopik yang cenderung abstrak belum sepenuhnya dioptimalkan (Hidayati, 2013). Adanya abstraksi pada tingkat submikroskopik pada materi bentuk molekul dapat menyebabkan kesulitan belajar bagi siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan model susunan atom dalam suatu senyawa. Kurangnya pengajaran tentang konsep bentuk molekul dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam membangun konsep pembelajaran yang lebih bermakna (Listyarini, 2021).

Siswa saat ini dikenal sebagai Generasi Z. Mereka sangat terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan mereka sehari-hari, juga dalam lingkungan dunia pendidikan. Generasi ini dicirikan oleh penerimaan mereka untuk menggunakan teknologi dan kemampuan untuk melakukan banyak tugas. Agar dapat memfasilitasi tumbuh kembang siswa, guru hendaknya memahami gaya belajar, preferensi, komunikasi, jenis umpan balik yang disukai, tingkat penggunaan teknologi, keterhubungan sosial secara *online*, dan cara generasi Z memandang pengambilan risiko. Siswa Gen Z adalah *digital native* yang lebih menyukai gaya belajar mandiri dengan pembelajaran yang tidak terlalu pasif tetapi lebih visual dan kinestetik. Mereka juga menginginkan kenyamanan dan terbuka untuk umpan balik yang jujur. Karena

ketergantungan yang luas pada teknologi, siswa Gen Z memiliki keterampilan sosial tatap muka yang kurang berkembang karena mereka kurang dalam menguasai seni percakapan dan kurangnya keterampilan komunikasi tatap muka ini berpotensi menghalangi perkembangan kemampuan mereka untuk terkoneksi secara sosial. Karakteristik Gen Z mengharuskan pendidik mengubah praktik pendidikan, pedagogi, dan pendekatan pengajaran untuk menyediakan lingkungan belajar yang optimal dan holistik yang memenuhi kebutuhan belajar mereka (Djiwandono, 2017).

Saat ini kepemilikan dan aktivitas siswa dalam menggunakan gawai cukup tinggi. Siswa memiliki akses yang mudah untuk terhubung ke jaringan internet. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung pengembangan sumber belajar yang dapat diakses menggunakan gawai. Dukungan aplikasi browser pada gawai akan membantu siswa menelusuri penjelasan yang berkenaan dengan topik pelajaran dari beragam website. Dengan adanya media pembelajaran berbasis web yang dapat diakses melalui gawai akan melibatkan siswa dalam menggunakannya selama pembelajaran. Hal ini akan mengoptimalkan penggunaan gawai untuk belajar di sekolah. Menurut Sari (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwasanya media pelajaran berlandas web terbukti sah, praktis dan efektif diterapkan menjadi penunjang pendidikan. Media pelajaran berlandas web juga efisien dalam mengembangkan kualitas hasil pembelajaran (Sari et al., 2020).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis web adalah *Google Sites*. Melalui media ini guru dapat menyiapkan situs sederhana yang dapat dirancang, diimplementasikan, dan dikelola sendiri untuk memudahkan pembelajaran. *Google Sites* menawarkan kemudahan akses karena terhubung dengan fitur Google lainnya secara gratis (Pubian & Herpratiwi, 2022). Untuk mengakses halaman situs yang dibuat oleh guru tidak perlu menginstal hardware dan software khusus karena semuanya dapat diakses melalui aplikasi pembuka situs bawaan pada perangkat komputer atau smartphone. Menurut penelitian oleh (Tambunan & Siagian, 2022), media pengajaran menggunakan *Google Sites* mengembangkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kritis murid. Penelitian oleh

Adzkiya dan Suryaman (2021), menyatakan bahwasanya media pengajaran *Google Sites* sangat sesuai bila diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran (Adzkiya & Suryaman, 2021).

Augmented Reality merupakan teknologi yang memadukan objek dua dimensi dan/atau tiga dimensi, yang selanjutnya dapat diwujudkan atau divisualisasikan di dunia nyata. Teknologi yang terintegrasi ke dalam media pembelajaran kimia sangat menarik dalam penggunaannya untuk memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan dunia digital (Ramadani, Ramlawati, & Arsyad, 2020). Selain itu, pembuatan media pelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality* dapat membantu memacu minat peserta didik dalam berpikir dan memberikan kemudahan murid dalam menguasai objek abstrak (Nikko, Hafidha, & Sudarmilah, 2014).

Dengan demikian, dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi bentuk molekul, diperlukan bantuan media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* agar siswa dapat memvisualisasikan setiap komponen materi di dunia nyata dan memudahkan siswa dalam memahami konsep dengan adanya visualisasi konsep beserta penjelasannya (Wahid, Anra, & Tursina, 2017).

Media yang digunakan untuk mengajar topik bentuk molekul dapat bervariasi tergantung pada konteks pendidikan dan teknologi yang tersedia. Beberapa media yang umumnya digunakan untuk mengajar topik ini meliputi: 1] Papan Tulis dan Spidol: Metode pengajaran tradisional seperti papan tulis dan spidol sering digunakan untuk menggambarkan struktur molekul, mengilustrasikan ikatan antar-atom, dan menjelaskan konsep bentuk molekul. 2] Presentasi Slide: Penggunaan presentasi slide seperti PowerPoint atau Keynote memungkinkan guru untuk menyajikan informasi tentang bentuk molekul secara visual dengan bantuan gambar, diagram, dan teks. 3] Model Molekul Fisik: Pemodelan molekul menggunakan model fisik atau set molekul (misalnya, set model molekul berwarna) membantu siswa memvisualisasikan bentuk molekul dalam tiga dimensi. Ini dapat membantu memahami struktur dan ikatan atom.

Penggunaan media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi dengan *Augmented Reality* sampai saat ini belum pernah dilakukan. Penggunaan media

ini penting dilakukan mengingat beberapa keunggulan dan manfaat dari media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi dengan *Augmented Reality*.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk [a]) menghasilkan media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada topik bentuk molekul yang sah, praktis, dan efektif; b] meningkatkan pemahaman siswa pada konsep bentuk molekul dengan adanya media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality*. Dengan dikembangkannya media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada materi bentuk molekul diharapkan bisa membantu proses belajar pelajaran kimia sehingga penguasaan konsep materi siswa dapat tercapai dengan baik.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran kimia pada konsep abstrak melalui perumpamaan riil susah dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di laboratorium walaupun fakta dalam konsep dapat dilihat secara visual, namun untuk penjelasan lebih luas dibutuhkan animasi guna mengilustrasikan fakta secara molekuler (Listyarini, 2021). Fenomena molekuler yang dimaksud adalah model visualisasi objek 3D yang menggambarkan suatu struktur baik secara fisik maupun kimiawi seperti seberapa kuat ikatan antar atom, atau menggambarkan ikatan antar molekul dan lain sebagainya serta memiliki informasi yang jelas dan tepat yang terdapat pada suatu alat atau sering disebut media pembelajaran (Uyulgan & Akkuzu, 2016). Media atau sarana pembelajaran yang dipakai selain mengilustrasikan konsep pada tingkatan molekuler juga dapat menyesuaikan dengan materi baik berupa frasa, gambar, ataupun animasi. Pemakaian media menjadi alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar telah menjadi hal yang sangat diperlukan pada kegiatan pendidikan baik di luar ataupun di dalam kelas (Hidayati, 2021a). Media yang sering digunakan oleh banyak orang seperti Microsoft PowerPoint, dan media lainnya. Akan tetapi media tersebut memposisikan siswa sebagai unsur pasif pada kegiatan pembelajaran (Djiwandono, 2017). Oleh sebab itu, dibutuhkan teknologi yang canggih agar dapat mendukung proses pembelajaran yang interaktif (Hidayati, 2017). Diantara sekian banyak teknologi, salah satu teknologi yang paling berkembang adalah *Augmented Reality* (Ramadani et al., 2020). *Augmented Reality* (AR) menghubungkan dunia nyata

dan virtual. Teknologi *Augmented Reality* sendiri dapat diimplementasikan secara luas di berbagai media pembelajaran, bahkan dapat digunakan di gawai, sehingga memudahkan pengguna dari segi alat dan fasilitas. Hal ini sangat mendukung guru untuk dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik dengan biaya yang murah. Salah satu keunggulan teknologi AR yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu mampu memberikan visualisasi 3D dan dapat digunakan pada berbagai gawai berbasis android yang digunakan oleh siswa (Nikko et al., 2014). AR dapat digunakan dalam pembelajaran kimia yang membutuhkan visualisasi yang baik, sehingga konsep kimia dipahami sepenuhnya dengan konsep geometri molekul yaitu bentuk geometri molekul yang tersusun dari ruang tiga dimensi atom dalam molekul (Wahid et al., 2017).

Google Sites adalah platform di Google yang memungkinkan siapapun membuat situs web dengan mudah. Pemakai dapat menggunakan *Google Sites* karena gampang dibuat dan dijalankan. *Google Sites* dapat membantu proses pembelajaran karena memudahkan pengguna (*user friendly*) (Sari et al., 2020). Pemanfaatan *Google Sites* sangat mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat menjadi lebih seru dan atraktif apabila dibantu dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran (Pubian & Herpratiwi, 2022). Pengguna akun Google akan dengan mudah mengakses *Google Sites* melalui tablet, *Personal Computer*, dan gawai. Menurut Adzkiya dan Suryaman (2021), *Google Sites* bermanfaat untuk pembelajaran dikarenakan [a] *Google Sites* memiliki daya tarik dan menyenangkan bagi siswa; [b] siswa dapat mendownload materi pelajaran di Google Site dimanapun kapanpun; [c] guru dapat mempresentasikan materi secara lengkap mulai dari pertemuan awal hingga pertemuan akhir di *Google Sites*, sehingga siswa dapat mereview pokok bahasan yang diunggah oleh guru karena bahan bacaan tersimpan secara langsung; [d] tugas yang telah dikerjakan oleh siswa dapat diunggah langsung ke tempat tugas yang telah disediakan; [e] *Google Sites* dapat menjadi media untuk menyampaikan pengumuman atau informasi mengenai penugasan tertentu dan hal lainnya (Adzkiya & Suryaman, 2021).

Kebaruan dalam penelitian ini adalah

penggunaan media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi dengan *Augmented Reality* sampai saat ini belum pernah dilakukan. Penggunaan media ini penting dilakukan mengingat beberapa keunggulan dan manfaat dari media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi dengan *Augmented Reality*.

Tujuan penelitian ini membuat produk berupa media sarana pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* yang valid, efektif, dan praktis.

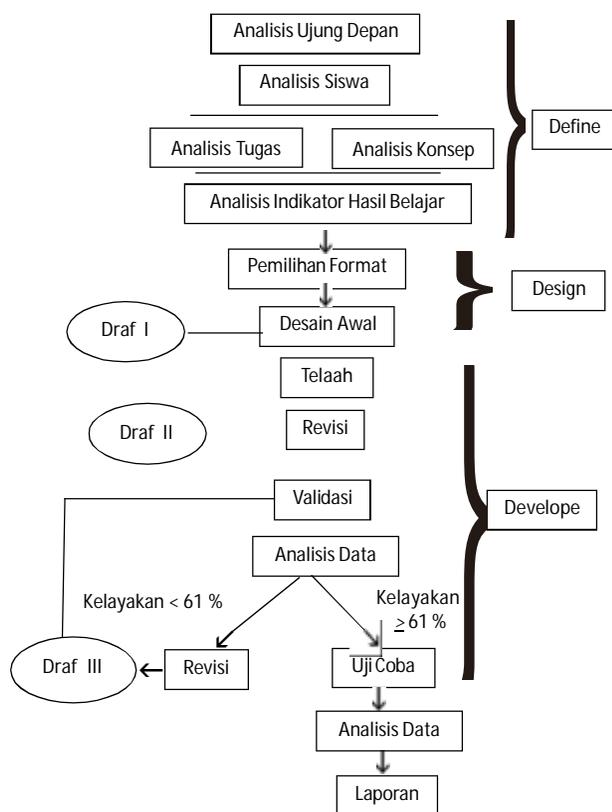
Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sejauh mana validitas produk media sarana pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi *Augmented Reality* dalam mendukung pembelajaran konsep bentuk molekul bagi peserta didik kelas X-E MAN 1 Kota Malang
2. Seberapa efektif produk media sarana pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi *Augmented Reality* dalam meningkatkan pemahaman konsep bentuk molekul pada peserta didik kelas X-E MAN 1 Kota Malang?
3. Bagaimana respon peserta didik kelas X-E MAN 1 Kota Malang terhadap penggunaan produk media sarana pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi *Augmented Reality* dalam konteks pembelajaran konsep bentuk molekul, serta sejauh mana tingkat praktisitas produk tersebut?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Desain dalam penelitian mengikuti pengembangan perangkat oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) yang terdiri dari 4 tahapan. Model pengembangan ini meliputi tahapan *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Tahapan penelitian ini ditampilkan dalam Gambar 1.

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* yang digunakan pada pembelajaran bentuk molekul. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes penguasaan konsep dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi *Augmented Reality*. Tes penguasaan konsep berupa soal pretest dan post test yang berkaitan dengan materi. Produk dan semua instrumen



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Penelitian

dinilai oleh tiga validator. Produk dan instrumen yang telah direvisi, dilakukan uji coba terbatas dengan melibatkan 30 siswa kelas X-E MAN 1 Kota Malang yang dipilih melalui teknik random sampling. Data yang didapatkan dianalisis secara deskriptif dan memakai statistik Aiken's V (Riduwan, 2008).

Analisis Produk dan Hasil Validasi Kuesioner

Skor yang diperoleh dari ketiga validator tersebut dihitung dan diubah menjadi persentase menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total skor yang didapatkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berdasarkan persentase tersebut, maka dapat ditentukan kriteria validitas produk dan kuesioner seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk dan Kuesioner Respon (Riduwan, 2008)

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

Analisis Validitas Item

Khusus untuk menganalisis item digunakan perhitungan untuk menentukan besarnya koefisien validitas item (V) sesuai dengan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

- S = r - Lo
- Lo = jumlah penilaian validitas terendah
- C = jumlah penilaian validitas teratas
- r = skor yang diberikan oleh validator
- n = jumlah validator (Riduwan, 2008)

Nilai V yang telah didapatkan untuk setiap item selanjutnya ditentukan kriteria validitas item seperti yang tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Kriteria Validitas Butir

No	Koefisien Validitas Aikens	Kategori
1	0,8 < V ≤ 1,00	Sangat Tinggi
2	0,6 < V ≤ 0,8	Tinggi
3	0,4 < V ≤ 0,6	Cukup
4	0,2 < V ≤ 0,4	Rendah
5	0,00 < V ≤ 0,2	Sangat Rendah

Analisis Hasil Kuesioner Responden

Setelah simulasi dilakukan, responden diminta untuk mengisi kuesioner. Skor yang didapatkan dinilai menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{total skor yang didapatkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Persentase rata-rata hasil kuesioner yang diperoleh dapat dihitung dan kriteria respon ditentukan dengan mengacu pada Tabel 3.

Tabel 3 Kriteria Respon Terhadap Produk (Riduwan, 2008)

No	Persentase	Kategori
1	75 - 100	Sangat tinggi
2	50 - 74	Tinggi
3	25 - 49	Cukup
4	0 - 24	Rendah

Selain itu, persentase rata-rata hasil angket juga menentukan kepraktisan produk yang dikembangkan. Kriteria kepraktisan produk dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Produk (Riduwan, 2008)

No	Persentase	Kategori
1	81 - 100	Sangat Praktis
2	61 - 80	Praktis

3	41 – 60	Cukup Praktis
4	21 – 40	Tidak Praktis
5	0 – 20	Sangat Tidak Praktis

Analisis Hasil Uji Coba Produk

Hasil tes penguasaan konsep ditentukan melalui skor yang didapatkan saat pretest dan posttest. Skor yang dihasilkan dari responden dikonversi menjadi nilai dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{total skor yang didapatkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Setelah skor diperoleh maka dapat ditentukan kategori kemampuan siswa dengan mengacu pada Tabel 5.

Tabel 5 Kategori Kemampuan Responden Berdasarkan Nilai (Riduwan, 2008)

No	Nilai	Kategori
1	80 – 100	Sangat Baik
2	70 – 79	Baik
3	60 – 69	Cukup
4	40 - 59	Tidak Baik
5	0 – 39	Sangat Tidak Baik

Skor dan skor rata-rata responden yang terlibat selama uji coba juga menentukan efektivitas penggunaan produk. Interpretasi nilai sebagai kriteria efektivitas ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6 Kriteria Efektivitas (Riduwan, 2008)

No	Nilai	Kategori
1	76 – 100	Sangat Efektif
2	51 – 75	Efektif
3	26 – 50	Kurang Efektif
4	0 – 25	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada materi bentuk molekul ini dirancang dengan mengadaptasi model pengembangan 4D Thiagarajan melalui empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan, Sammel, & Sammel, 1974). Uraian lebih lanjut dari model pengembangan 4D Thiagarajan adalah sebagai berikut:

Define (Pendefinisian)

Media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* dirancang untuk memberikan inovasi pada pelajaran kimia terutama pada topik bentuk molekul. Konsep bentuk molekul memerlukan visualisasi. Adanya media pembelajaran *Google*

Sites terintegrasi *Augmented Reality* berbasis teknologi dapat mempermudah dalam memahami konsep kimia abstrak dengan memvisualisasikan setiap komponen materi dalam bentuk objek tiga dimensi dan animasi beserta penjelasannya.

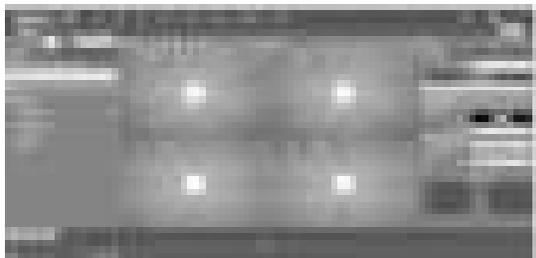
Kesulitan belajar yang dialami siswa dalam penelitian Listyarini mengenai bentuk molekul, salah satunya adalah menentukan atom pusat. Siswa juga mengalami kesulitan memahami jumlah elektron pada kulit valensi atom pusat (Listyarini, 2021). Media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada materi bentuk molekul menyediakan visualisasi untuk menjelaskan atom pusat dan jumlah elektron pada kulit valensi atom pusat. Produk media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep pada materi bentuk molekul.

Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* lebih ditekankan pada hasil produk yang valid, efektif, dan memiliki nilai praktis dalam penggunaannya. Teknologi *Augmented Reality* yang diintegrasikan ke dalam *Google Sites* masih tergolong baru dan penggunaannya belum maksimal dengan baik. Perancangan media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* ini menggunakan software berupa Assemblr Edu dan beberapa aplikasi editing lainnya, seperti Clara.io dan Canva yang berperan sebagai aplikasi pendukung. Menurut Gesy dkk (2023), penggunaan media *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* dapat memudahkan pengguna untuk mengintegrasikan alam riil dengan alam imajiner dari tempat yang sama secara *real time* (Gesy, Basuki, Churiyah, & Agustina, 2023).

Perancangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul

Tahapan perancangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi bentuk molekul dimulai dari pembuatan objek 3 dimensi (3D) dengan aplikasi pendukung yaitu Clara.io. Benda yang dibuat seperti atom dapat disaksikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Pembuatan Objek 3D dengan Bantuan Aplikasi Clara.io

Setelah objek 3D dibuat, file dalam format .obj dimasukkan ke Assemblr Studio untuk diwarnai, yang dapat dilihat pada Gambar 3. Objek yang dibuat di Clara.io tidak diwarnai karena keterbatasan pada aplikasi Assemblr Studio yang tidak dapat masuk semua data. Oleh karena itu, proses pewarnaan dilakukan di Assemblr Studio.



Gambar 3. Proses Mewarnai Salah Satu Objek 3D di Assemblr Studio

Penciptaan produk dapat dilakukan dengan membuat proyek baru dan akan ada area penanda untuk mendesain dan mendesain produk. Dalam membuat suatu produk, beberapa fitur dapat digunakan seperti objek 3D, teks, gambar, video, dan catatan. Objek yang telah dimasukkan sebelumnya akan berada pada fitur objek 3D. Produk dibuat dengan menggunakan beberapa objek 3D, video pendukung gambar, dan catatan penjelasan.

Dalam merancang produk media pembelajaran *Augmented Reality* ini diperlukan aplikasi pendukung lainnya yaitu Canva untuk merancang deskripsi nama molekul produk yang bisa diamati dalam Gambar 4.



Gambar 4. Pembuatan Deskripsi Nama Molekul

Menggunakan fitur dan objek 3D yang telah dibuat, atom disusun menjadi molekul yang telah bereaksi. Produk juga menambahkan video penjelasan yang disediakan dalam menu video dalam media pembelajaran *Google Sites*. Media pembelajaran *Augmented Reality* selanjutnya tersedia dalam menu simulasi yang terdapat dalam *Google Sites* sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media pendukung proses belajar kimia.

Perancangan Media Pembelajaran *Google Sites*

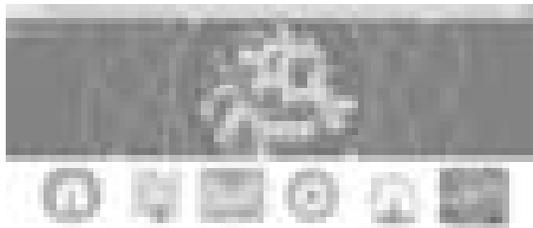
Tahapan perancangan media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada materi bentuk molekul dimulai dari membuat akun google. Langkah selanjutnya login pada akun google. Seluruh aset materi dan konten yang akan ditampilkan dalam google site disiapkan terlebih dahulu dan diunggah dalam google drive. Langkah berikutnya membuka laman *Google Sites*. Langkah ini dapat dilakukan melalui menu google Apps atau melalui google drive. Gambaran menu *Google Sites* ditampilkan pada Gambar 5.



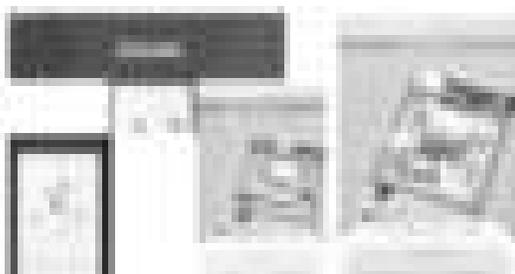
Gambar 5. Tampilan Awal *Google Sites*

Setelah membuka *Google Sites*, tahapan pembuatan media pembelajaran *Google Sites* dimulai dengan memberi nama media, menyiapkan konten dan menu yang akan muncul pada halaman media pembelajaran. Menu yang terdapat dalam media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* adalah home, tujuan, materi, video, simulasi dan evaluasi. Menu home berisi informasi pembuka dalam media pembelajaran. Menu tujuan berisi uraian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menu materi memuat materi yang menjelaskan konsep bentuk molekul. Materi yang disediakan berbentuk file doc., ppt dan pdf yang diharapkan dapat mengakomodir gaya belajar siswa yang beragam. Menu video berisi video penjelasan yang bisa dimanfaatkan siswa untuk mempermudah saat mempelajari materi bentuk molekul. Menu simulasi berisi media pelajaran *Augmented Reality*

yang dapat mendorong siswa menguasai dan mengvisualkan konsep bentuk molekul. Menu Evaluasi berisi pertanyaan yang ditujukan untuk menakar tingkat penguasaan materi siswa. Tampilan media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* disajikan pada Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 6 Tampilan Media Pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality*



Gambar 7 Tampilan Menu Simulasi media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality*

Development (Pengembangan)

Setelah merancang produk, produk kemudian dikembangkan untuk divalidasi oleh tiga validator. Subyek validator dalam penelitian ini melibatkan seorang guru kimia dan dua orang dosen pendidikan kimia. Tujuan dari kegiatan validasi dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa produk tersebut valid dan layak diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran kimia. Aspek yang divalidasi dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah aspek penyajian dan penggunaan produk, aspek isi, dan aspek kebahasaan. Hasil validasi produk media yang melibatkan 3 validator ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7 Hasil Validasi Produk Media

No	Aspek yang dinilai	Persentase rata-rata	Kategori
1	Penyajian dan penggunaan produk	91	Sangat Valid
2	Konten	92	Sangat Valid
3	Bahasa	91	Sangat Valid
	Rata-rata	91	Sangat Valid

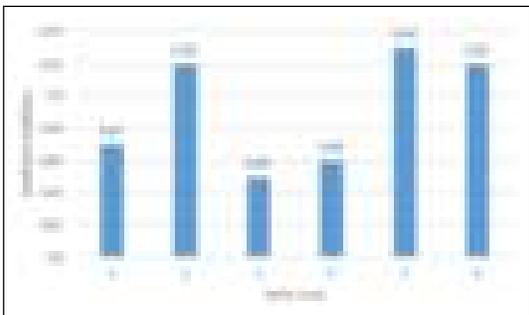
Berdasarkan analisis data hasil validasi produk yang melibatkan 3 validator didapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 91 % dengan kriteria sangat valid. Ketiga validator memberikan komentar yang baik dan memberikan saran agar kualitas produk dapat ditingkatkan. Dilihat dari aspek penyajian dan penggunaan produk dengan persentase rata-rata 91 % yang dikategorikan sangat valid, media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada materi bentuk molekul telah memenuhi indikator: 1] Presentasi produk yang menarik dan sistematis; 2] Produk memiliki kompatibilitas teks, warna, dan gambar; 3] Produk berisi informasi yang lengkap; 4] produk mudah digunakan pada kegiatan pembelajaran. Implementasi media pembelajaran dapat mendorong siswa menumbuhkan minat dan motivasi belajar kimia. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga bisa memudahkan siswa menguasai konsep kimia (Jusriati, Nasriandi, Kurniadi, & Ratna, 2021; Prihatiningtyas, Arrofi'uddin, & Pertiwi, 2022; Pubian & Herpratiwi, 2022).

Dilihat dari aspek konten dengan persentase rata-rata 92 % dengan kategori sangat valid, media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada materi bentuk molekul telah memenuhi indikator: 1] kesesuaian materi dalam produk dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK); 2] kesesuaian visualisasi produk dengan KD dan IPK; 3] Materi dalam produk dapat memotivasi dan memberikan stimulus selama pembelajaran; 4] Materi dalam produk efektif digunakan dan mendukung pembelajaran. Inti dari visualisasi materi dan produk dalam media pembelajaran ini dapat menentukan keefektifan dalam proses pembelajaran kimia khususnya pada materi bentuk molekul.

Ditinjau dari aspek bahasa dengan persentase rata-rata 91 % dengan kategori sangat valid, media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada topik bentuk molekul sudah memenuhi indikator: 1] Standar bahasa yang digunakan dalam produk mengikuti Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI); 2] Bahasa yang dipakai dalam produk simpel dan mudah dimengerti. Penggunaan bahasa yang lugas dan mudah dipahami memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep kimia. Aspek bahasa yang baik dan gampang dimengerti dalam pengembangan media

pembelajaran ini dapat membantu siswa memperjelas atau memberikan informasi tambahan mengenai visualisasi produk yang ada.

Proses validasi terhadap 6 soal pretest dan posttest melibatkan 3 dimensi penilaian yaitu dimensi konten, konstruksi, dan bahasa. Hasil validasi beberapa enam soal yang melibatkan 3 validator disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8 Hasil Validasi Soal Pretest dan Posttest

Berdasarkan telaah data hasil validasi butir soal pretest dan posttest yang melibatkan 3 validator, rata-rata koefisien validitas Aiken's V yang diperoleh pada butir soal nomor 1 adalah 0,87 dengan kategori sangat tinggi; butir nomor 2 sebesar 0,92 dengan kategori sangat tinggi; butir nomor 3 sebesar 0,85 dengan kategori sangat tinggi; butir nomor 4 sebesar 0,86 dengan kategori sangat tinggi; butir nomor 5 sebesar 0,93 dengan kategori sangat tinggi; dan butir soal nomor 6 sebesar 0,92 dengan kategori sangat tinggi. Dari rata-rata koefisien validitas Aiken's V pada masing-masing item yang ada, dapat diperoleh bahwa rata-rata koefisien validitas Aiken's V keenam item pretest dan posttest adalah 0,895 dengan kategori sangat tinggi.

Dilihat dari rata-rata koefisien validitas Aiken's V yang didapatkan melalui keenam pertanyaan yaitu 0,895 dengan kategori sangat tinggi, item pretest dan posttest telah memenuhi aspek materi dengan pemenuhan indikator: 1] Soal mengikuti KD dan IPK; 2] Pertanyaan yang dikembangkan sesuai dengan isi produk; 3] Kebenaran konsep pada soal dan jawaban. Butir soal pretest dan posttest telah memenuhi aspek konstruksi dengan terpenuhinya indikator: 1] Rumusan kalimat pada butir soal sudah baik; 2] Petunjuk mengerjakan soal yang jelas. Butir soal pretest dan posttest juga sudah memenuhi aspek kebahasaan dengan memenuhi indikator: 1]

Bahasa yang digunakan mengikuti kaidah PUEBI; 2] Masalah menggunakan kalimat komunikatif. Terpenuhinya 3 aspek penting berupa dimensi konten, konstruksi, dan bahasa pada hasil validasi butir soal pretest dan posttest menunjukkan tercapainya nilai validitas dan kualitas butir soal yang ada sehingga layak untuk digunakan.

Dalam validasi angket respon terhadap produk, tiga aspek penting yang perlu dinilai, yaitu aspek relevansi, konstruksi, dan bahasa. Hasil validasi angket respon siswa terhadap produk yang melibatkan 3 validator ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7 Hasil Validasi Angket Respon pada Produk

No	Aspek yang dinilai	Persentase Rata-rata	Kategori
1	Penyajian dan penggunaan produk	91	Sangat Valid
2	Konten	92	Sangat Valid
3	Bahasa	94	Sangat Valid
Rata-rata		92	Sangat Valid

Berdasarkan analisis data hasil validasi angket yang melibatkan 3 validator, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 92 % dengan kategori sangat valid. Dilihat dari aspek relevansi dengan persentase rata-rata 91 % yang dikategorikan sangat valid, media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi *Augmented Reality* pada topik bentuk molekul sudah memenuhi indikator kesesuaian kuesioner dengan tujuan penelitian. Dilihat dari aspek konten dengan persentase rata-rata 92 % yang dikategorikan sangat valid, media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi *Augmented Reality* pada topik bentuk molekul sudah memenuhi indikator: 1] Kejelasan petunjuk pengisian kuesioner; 2] Kejelasan butir pernyataan; 3] Pernyataan ditulis secara singkat dan padat. Selanjutnya ditinjau dari aspek kebahasaan dengan persentase rata-rata 94 % yang dikategorikan sangat valid, media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada topik bentuk molekul sudah memenuhi indikator: 1] Penggunaan bahasa mengikuti PUEBI; 2] Bahasa yang dipakai simpel dan mudah dimengerti.

Desseminate (Penyebaran)

Setelah melalui tahapan pengembangan produk, selanjutnya produk tersebut dapat diujicobakan untuk mengukur keefektifan implementasi

produk dalam kegiatan pembelajaran kimia. Media pembelajaran tersebut diimplementasikan pada 30 peserta didik kelas X-E MAN 1 Kota Malang. Sebelum uji coba produk, siswa diberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka. Kemudian dilakukan uji coba produk dan setelah itu dilakukan posttest untuk mengukur seberapa efektif dan pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil nilai tes siswa tersaji dalam Tabel 8. Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 8 terlihat bahwa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran menunjukkan perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis secara umum, terlihat adanya peningkatan skor setelah menggunakan media pembelajaran dengan rata-rata skor pretest 43 pada kategori kurang efektif dan rata-rata skor posttest 70 pada kategori efektif.

Tabel 8 Hasil Penilaian Siswa

No	Kode Responden	Skor Pretest	Kategori	Skor Posttest	Kategori
1	51	33	Kurang efektif	50	Kurang efektif
2	52	50	Kurang efektif	50	Kurang efektif
3	53	17	Tidak efektif	67	Efektif
4	54	67	Efektif	67	Efektif
5	55	83	Sangat efektif	83	Sangat efektif
6	56	33	Kurang efektif	83	Sangat efektif
7	57	17	Tidak efektif	83	Sangat efektif
8	58	33	Tidak efektif	67	Efektif
9	59	33	Kurang Efektif	67	Efektif
10	510	67	Efektif	83	Sangat efektif
11	511	83	Sangat efektif	83	Sangat efektif
12	512	17	Tidak efektif	67	Efektif
13	513	33	Kurang efektif	50	Kurang
14	514	13	Tidak Efektif	83	Sangat Efektif
15	515	33	Kurang Efektif	67	Efektif
16	516	33	Kurang efektif	83	Sangat efektif
17	517	67	Efektif	67	Efektif
18	518	50	Kurang efektif	50	Kurang efektif
19	519	33	Kurang Efektif	67	Efektif
20	520	67	Efektif	83	Sangat Efektif
21	521	33	Kurang efektif	50	Kurang efektif
22	522	67	Efektif	83	Sangat Efektif
23	523	50	Kurang efektif	50	Kurang efektif
24	524	33	Kurang Efektif	67	Efektif
25	525	17	Tidak Efektif	67	Efektif
26	526	33	Kurang efektif	67	Efektif
27	527	67	Efektif	67	Efektif
28	528	17	Tidak efektif	83	Sangat efektif
29	529	13	Kurang Efektif	83	Sangat efektif
30	530	67	Efektif	70	Sangat efektif
Rata-rata		43	Kurang Efektif	70	Efektif

Berdasarkan analisis data pretest, masih terdapat beberapa responden yang memiliki skor lebih rendah dengan rata-rata 43 % dalam kategori sangat kurang efektif. Hal ini bisa jadi karena responden masih belum terlatih dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya dan masih kurang dalam mengaplikasikan konsep yang telah dipelajarinya karena hanya menghafal konsep.

Untuk meningkatkan pemahaman tentang bentuk molekul, maka dilakukan uji coba media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi *Augmented Reality*. Responden diberikan link

Google Sites untuk mengakses media pembelajaran. Uji coba diawali dengan demonstrasi yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi *Augmented Reality*. *Google Sites* memiliki menu home, tujuan, materi, video, simulasi dan evaluasi. Dalam menu simulasi terdapat visualisasi bentuk molekul dari berbagai senyawa. Produk memvisualisasikan atom pusat, elektron ikatan dan bentuk molekul yang diperoleh jika atom-atom saling berikatan.

Selama uji coba, beberapa responden mengalami kesulitan mengakses media karena jaringan internet yang tidak stabil. Namun rata-rata responden lain dapat mengakses dan menggunakan media tersebut dengan baik. Mereka mengatakan media pembelajaran sangat menarik dan berwarna, mudah dimainkan, dan tidak membosankan, selain memvisualisasikan dimensi mikroskopis juga terdapat penjelasan yang menambah pemahaman materi bentuk molekul. Selain itu, selama uji coba, responden menjadi tertarik dan lebih aktif mempelajari materi yang ada di media pembelajaran.

Hasil analisis data post-test memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup berarti dengan rata-rata skor post-test 70 % dalam kategori efektif. Terjadi peningkatan nilai responden setelah mempelajari materi bentuk molekul menggunakan media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality*. Produk ini dapat mempermudah dalam menjelaskan materi kimia yang dapat memvisualisasikan materi mikroskopis. Selain itu, materi dapat disajikan secara visual, menarik, penuh warna, dan dapat dimainkan dalam tampilan nyata, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan mampu mempermudah memahami materi pelajaran. Hasil skor tanggapan responden terlihat ada yang tidak mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena pemahaman responden yang masih kurang atau bahkan tidak fokus pada waktu menyelesaikan soal.

Hal ini bersesuaian dengan apa yang dikemukakan Afifah, dimana responden tidak serius mengerjakan soal dan hanya menebak-nebak jawaban yang telah diberikan soal (Afifah, Nurohman, & Maryanto, 2021). Hal ini terlihat pada item soal nomor 2 dan 4 dengan rata-rata mayoritas responden menjawab salah baik pada saat pretest maupun posttest.

Hasil angket tanggapan siswa mengenai media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented*

Reality pada materi bentuk molekul menunjukkan responden memberikan tanggapan positif. Kuesioner ini berisi 7 pertanyaan mengenai tanggapan penggunaan produk. Hasil analisis angket tanggapan responden ditampilkan pada Tabel 9.

Tabel 9 Hasil Kuesioner Tanggapan Responden

No	Indikator	Skor Total	Kategori
1	Produk menarik dikembangkan	90	Sangat Praktis
2	Huruf dan angka yang digunakan dalam produk jelas	88	Sangat Praktis
3	Produk mudah digunakan dalam pembelajaran	80	Sangat Praktis
4	Materi dalam produk jelas untuk dipahami	93	Sangat Praktis
5	Visualisasi Augmented Reality pada produk memperjelas konsep dan contoh yang diperlakukan	90	Sangat Pra
6	Bahasa dalam produk sesuai dengan PUEBI	88	Sangat Praktis
7	Bahasa yang digunakan dalam produk sederhana dan mudah dimengerti	90	Sangat Praktis
	Rata-rata	88	Sangat Praktis

Dari hasil analisis angket tanggapan responden terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* berbantuan Assemblr Edu rata-rata 88 % responden memberikan tanggapan sangat tinggi dan sangat praktis terhadap setiap indikator yang terdapat dalam angket. Rata-rata responden memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran sangat menarik karena dapat memvisualisasikan materi mikroskopis dengan lebih berwarna dan dapat dimainkan. Responden merasa bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ini minat belajarnya meningkat dan lebih mudah serta menambah pemahaman mereka tentang materi bentuk molekul.

Respon yang diberikan responden memperlihatkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* membuat pengguna lebih aktif dan dapat memahami ilmu kimia khususnya pada materi bentuk molekul. Hal ini juga bersesuaian dengan penelitian Ramadani yang mengaplikasikan media pembelajaran *Augmented Reality* dimana media ini dapat memotivasi belajar, membuat pengguna lebih kreatif, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Kemudian visualisasi gambar dalam bentuk grafik dan video animasi juga dapat membantu siswa mempelajari mekanisme pembentukan molekul dari atom-atom (Ramadani et al., 2020).

Berdasarkan penelitian media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* yang telah dilakukan, media pembelajaran mendapat respon positif dari validator dan responden. Media pembelajaran ini sangat menarik dan membantu

meningkatkan pemahaman konsep khususnya pada materi bentuk molekul. Media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa keunggulan tersebut antara lain: 1] media menarik karena disajikan secara visual lebih berwarna dan dapat memvisualisasikan dimensi submikroskopis; 2] media yang sederhana dan mudah digunakan; media dapat diakses melalui perangkat berbasis Android, iOS, Windows, dan macOS; dan 3] media dapat meningkatkan minat siswa terhadap kimia khususnya pada materi bentuk molekul. Peningkatan minat belajar terlihat dari tanggapan responden dimana media dapat dimainkan sehingga memotivasi mereka untuk menggunakan dan mempelajari materi yang ada di media tersebut.

Media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* juga memiliki beberapa keterbatasan diantaranya 1] media masih memiliki keterbatasan fitur dan objek pada aplikasi Assemblr Edu, sehingga membutuhkan pembuatan objek dengan bantuan aplikasi pendukung lainnya. Sebagai contoh, beberapa atom dan molekul belum tersedia, sehingga perlu dibuat dengan bantuan aplikasi pendukung. Selain itu, pada saat mentransfer data desain 3D ke Assemblr Studio, jika desain pada aplikasi pendukung sudah diwarnai maka warna tersebut tidak akan terbaca, sehingga perlu diwarnai oleh Assemblr Studio itu sendiri; 2] media tidak dapat dibuat dalam bentuk animasi karena keterbatasan fitur; 3] kualitas visualisasi media sangat bergantung pada jaringan dan perangkat internet; dan 4] kemudahan pengoperasian media sangat bergantung pada memori pada perangkat.

Ada beberapa teori pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran, seperti teori konstruktivisme. Menurut teori ini, siswa lebih efektif dalam membangun pengetahuan mereka saat mereka aktif terlibat dalam pembelajaran, dan teknologi *Augmented Reality* dapat memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Pada teori pembelajaran multimedia juga disebutkan bahwa penggunaan multimedia, termasuk elemen *Augmented Reality*, dapat meningkatkan retensi informasi. Penelitian Ramadani (2020) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pengajaran kimia dapat meningkatkan pemahaman konsep kimia di kalangan siswa. Penelitian Jusriati (2021) juga

menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites dalam pendidikan dapat meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Jusriati et al., 2021).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi dengan *Augmented Reality* dalam pengajaran kimia di madrasah Aliyah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan pembelajaran kimia. Temuan Anda juga sesuai dengan penelitian Wahid (2017) yang mendukung penggunaan *Augmented Reality* dalam pendidikan kimia. Selain itu, penggunaan *Google Sites* juga dapat membantu meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, seperti yang ditemukan dalam penelitian Jusriati (2021).

Dengan menghubungkan hasil penelitian ini dengan penelitian relevan dan teori pendukungnya, dapat dilihat bahwa pengembangan media pembelajaran *Google Sites* yang terintegrasi dengan *Augmented Reality* yang dikembangkan memiliki dasar yang kuat dalam literatur dan dapat memberikan kontribusi berharga terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

Implikasi penelitian ini adalah a] Peningkatan Pengalaman Pembelajaran, Integrasi teknologi *Augmented Reality* dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Hal ini dapat mencakup interaktivitas yang lebih tinggi dan keterlibatan yang lebih baik, memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran, terutama dalam konteks bentuk molekul. b] Validitas Produk, Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid, dengan persentase rata-rata validasi sekitar 91%. Hal ini menandakan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan dan kualitas yang diinginkan, memberikan kepercayaan pada keakuratan dan keandalannya sebagai alat bantu pembelajaran. c] Relevansi Teknologi dalam Pembelajaran, Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran membuktikan bahwa pendekatan ini relevan dan mendukung penguasaan konsep berbasis teknologi, khususnya dalam topik bentuk molekul. Hal ini mengindikasikan kebutuhan akan integrasi teknologi canggih dalam pendidikan

untuk memastikan relevansi dan kesiapan peserta didik terhadap perkembangan teknologi.

PENUTUP

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan paparan analisis media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada topik bentuk molekul, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* yang sangat valid, sangat baik dan sangat praktis, serta efektif untuk diterapkan sebagai media pembelajaran kimia. Berdasarkan analisis data hasil validasi produk, produk sudah mencapai kategori sangat valid dengan persentase rata-rata 91% dengan rincian aspek penyajian produk dan penggunaan 91% (sangat valid), aspek isi 92% (sangat valid); aspek bahasa sebesar 91% (sangat valid). Kemudian hasil uji coba produk menghasilkan skor rata-rata tes 43 responden sebelum menggunakan produk yang menunjukkan kurang efektif menjadi 70 setelah menggunakan produk, menunjukkan produk tersebut tergolong efektif. Selanjutnya dari hasil analisis angket, diperoleh rata-rata respon terhadap produk adalah 88% yang menunjukkan bahwa produk tersebut sangat baik dan tergolong sangat praktis. Dengan adanya media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* ini diharapkan para pendidik lainnya dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran *Google Sites* terintegrasi *Augmented Reality* pada topik kimia lainnya.

Keterbatasan penelitian ini adalah ukuran sampel yang terbatas, Keterbatasan utama adalah penggunaan sampel yang terbatas yaitu 30 peserta didik dari kelas X-E MAN 1 Kota Malang. Ukuran sampel yang kecil ini dapat membatasi generalisasi temuan penelitian ke populasi yang lebih besar atau ke konteks pembelajaran yang berbeda.

Rekomendasi yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya berupa saran bahwa hasil penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dan peningkatan produk. Rekomendasi dapat mencakup peningkatan fungsionalitas, konten yang lebih mendalam, atau pengoptimalan penggunaan *Augmented Reality* untuk pembelajaran yang

lebih efektif dan menyeluruh. Selain itu, penelitian ini dapat mendorong pengembangan produk serupa untuk topik-topik lain dalam kurikulum. [α]

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate/ : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6 (2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Afifah, A., Nurohman, S., & Maryanto, A. (2021). The Development of Interactive Learning Media on Android Platform Assisted By Google Sites. *Journal of Science Education Research*, 5(2), 10–15. <https://doi.org/10.21831/jser.v5i2.44288>
- Djiwandono, P. I. (2017). the Learning Styles of Millennial Generation in University: a Study in Indonesian Context. *International Journal of Education*, 10(1), 12. <https://doi.org/10.17509/ije.v10i1.5085>
- Gesy, S. S., Basuki, A., Churiah, M., & Agustina, Y. (2023). Meningkatkan Berpikir Kritis Melalui Media Pembelajaran Google Site Model Case Based Learning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 38–53. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Hidayati, R. E. (2013). Development of Student Worksheet for Laboratory with Process Skills Orientation in Reaction Rate Topic for Madrasah Aliyah. *Inovasi*, 7 (3), 271–276.
- Hidayati, R. E. (2017). The Development of Student Worksheet Based on CORE (Connecting, Organizing, Reflecting and Extending). *Journal of Chemistry Education Research*, 1(2), 44–47
- Hidayati, R. E. (2021a). Effectiveness of Online Learning using Madrasah E-Learning in the Pandemic Covid-19. *Inovasi*, 15(1), 54–65.
- Hidayati, R. E. (2021b). Penerapan Strategi Belajar Mandiri dengan Media Interaktif Berbasis Internet. *Ampel Denta*, 8(1), 66–72.
- Jusriati, J., Nasriandi, N., Kurniadi, W., & Ratna, R. (2021). the Implementation of Google Site As E-Learning Platform for Teaching Efl During Covid-19 Pandemic. *English Review: Journal of English Education*, 10 (1), 129–138. Retrieved from <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/5363>
- Listyarini, R. V. (2021). Implementation of Molecular Visualization Program for Chemistry Learning. *Prisma Sains/ : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 9 (1), 64. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v9i1.3941>
- Nikko, P., Hafidha, W., & Sudarmilah, E. (2014). Augmented Reality Sistem Periodik Unsur Kimia Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Tingkat SMA Berbasis Android Mobile. *KomuniTi*, VI(2), 122–131.
- Prihatiningtyas, S., Arrofi'uddin, M. H., & Pertiwi, N. A. S. (2022). Learning Media of Physics-Based on Google Sites with QR Code on Particle Dynamics Material. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 10 (2), 134. <https://doi.org/10.31258/jgs.10.2.134-143>
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11(01), 163–172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Ramadani, R., Ramlawati, R., & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality. *Chemistry Education Review (CER)*, 3 (2), 152. <https://doi.org/10.26858/cer.v3i2.13766>
- Riduwan. (2008). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian* (VI; Warsiman, ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sari, I., Sinaga, P., Hernani, H., & Solfarina, S. (2020). Chemistry Learning via Distance Learning during the Covid-19 Pandemic. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 5 (1), 155–165. <https://doi.org/10.24042/tadris.v5i1.6346>
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2 (1), 163–173.

- Thiagarajan, S., Sammel, D. S., & Sammel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: Center for Innovation in Teaching the Handicapped, Indiana University.
- Uyulgan, M. A., & Akkuzu, N. (2016). An Insight Towards Conceptual Understanding: Looking into the Molecular Structures of Compounds. *Acta Didactica Napocensia*, 9 (4), 49–70.
- Wahid, A., Anra, H., & Tursina. (2017). Cross Platform Aplikasi Augmented Reality untuk Mata Pelajaran Kimia Struktur Molekul. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5 (3), 201–205.

THE IMPLEMENTATION OF THINK ALOUD STRATEGY TO IMPROVE THE SKILLS OF READING NARRATIVE TEXTS FOR CLASS X-9 MAN 1 PASURUAN REGENCY

PENERAPAN STRATEGI *THINK ALOUD* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA TEKS NARATIF KELAS X-9 MAN 1 KAB. PASURUAN

Eka Sugeng Ariadi

MAN 1 Pasuruan, Kmenag Kab. Pasuruan

sugengariadieka@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2.422>

ABSTRACT

Until now, reading culture in Indonesia is still among the lowest in the world. This has an impact on the low ability or reading skills of students. One of the solutions provided by the government to overcome this problem is to issue a special GLS Manual Series related to Think Aloud Strategy for high school level and equivalent. The research, which was conducted using the Classroom Action Research (PTK) approach, aims to apply the think aloud strategy to class X-9 at MAN 1 Pasuruan in the even semester of the 2022-2023 school year. The formulation of the problems in this study include: (1) how is the think aloud strategy practiced in improving narrative text reading skills in class X-9 MAN 1 Pasuruan? and (2) to what extent can think aloud strategy improve narrative text reading skills in class X-9 MAN 1 Pasuruan? Based on the results of the implementation of cycle 1 and cycle 2, the researcher concluded, first, the implementation of the think aloud strategy in class X-9 MAN 1 Pasuruan can be fully (100%) practiced in accordance with the references or guidelines that have been outlined in the literature review. Second, the application of the think aloud strategy can significantly improve the reading skills of class X-9 students of MAN 1 Pasuruan both in the knowledge (cognitive) and skills (psychomotor) aspects. In the cognitive aspect, there was a very significant increase from cycle 1 to cycle 2. The same thing happened in the psychomotor aspect, although not too significant. Thus the second and third indicators of success where the mean score of class X-9 on the cognitive and psychomotor aspects of > 80% is well fulfilled. There are several suggestions for further research, first, the think aloud strategy is very feasible to practice in the teaching and learning process in English subjects (mapel) and also other subjects, because this strategy is able to improve the quality of students' thinking in understanding the text being read. Second, modeling a new strategy is also very much needed as an initial guide or guide for students to make it easier to practice independently when reading other texts. Finally, further research is needed in other subjects, besides English, by using the think aloud strategy or modifying it with other strategies.

Keywords: *Legendary Narrative Texts, Reading Skills, Think Aloud Strategies*

ABSTRAK

Hingga saat ini budaya membaca di Indonesia masih termasuk yang paling rendah di dunia. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan atau keterampilan membaca peserta didik. Salah satu solusi yang diberikan oleh pemerintah untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerbitkan Seri Manual GLS khusus terkait Strategi *Think Aloud* untuk jenjang SMA sederajat. Penelitian yang dilakukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk menerapkan strategi *think aloud* pada kelas X-9 di MAN 1 Pasuruan pada semester genap tahun pelajaran 2022-2023. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain: (1) bagaimana strategi *think aloud* dipraktikkan dalam meningkatkan keterampilan membaca teks naratif di kelas X-9 MAN 1 Pasuruan? dan (2) sejauh mana strategi *think aloud* dapat meningkatkan keterampilan membaca teks naratif di kelas X-9 MAN 1 Pasuruan? Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2, peneliti menyimpulkan, pertama, pelaksanaan strategi *think aloud* di kelas X-9 MAN 1 Pasuruan dapat sepenuhnya (100%) dipraktikkan sesuai dengan acuan atau panduan yang telah dituangkan dalam kajian pustaka. Kedua, penerapan strategi *think aloud* secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas

X-9 MAN 1 Pasuruan baik pada aspek pengetahuan (kognitif) maupun aspek keterampilan (psikomotorik). Pada aspek kognitif terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Hal yang sama juga terjadi pada aspek psikomotorik meskipun tidak terlalu signifikan. Dengan demikian indikator keberhasilan yang kedua dan ketiga di mana rerata nilai kelas X-9 pada aspek kognitif dan psikomotorik sebesar >80% terpenuhi dengan baik. Ada beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, pertama, strategi *think aloud* sangat layak dipraktikkan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran (mapel) bahasa Inggris dan juga mapel yang lain, karena strategi ini mampu meningkatkan kualitas berpikir peserta didik dalam memahami teks yang sedang dibaca. Kedua, *modelling* sebuah strategi yang baru juga sangat diperlukan sebagai petunjuk awal atau panduan bagi peserta didik agar lebih mudah dalam mempraktikkan secara mandiri ketika membaca teks-teks yang lain. Terakhir, diperlukan penelitian lanjutan pada mapel yang lain, selain bahasa Inggris, dengan menggunakan strategi *think aloud* atau memodifikasinya dengan strategi yang lain.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca, Strategi Think Aloud, Teks Naratif Legenda

PENDAHULUAN

Masyhur bahwa budaya membaca di Indonesia masih termasuk yang paling rendah di dunia (Devega, 2017). Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan atau keterampilan membaca peserta didik di negeri ini (Anna, 2020). Menanggapi keadaan tersebut, sejak tahun 2016, pemerintah telah menggulirkan program Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang kemudian ditindaklanjuti dengan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atau Gerakan Literasi Madrasah (GLM) di lingkungan Kementerian Agama (Kemendikbud, 2018). Salah satu program andalan GLS adalah pembiasaan membaca untuk meningkatkan kegemaran membaca. Pada jenjang SMA/SMK/MA kegiatan membaca ditujukan untuk mengembangkan pemahaman terhadap bacaan menurut tujuan penulisan, konteks, dan ideologi dalam penulisannya. Adapun salah satu cara membacanya adalah dengan membaca nyaring atau membaca senyap pada semua teks cetak/visual/digital yang sesuai dengan jenjangnya.

Selain membaca nyaring dan membaca senyap, ada dua strategi membaca lainnya, yaitu membaca terpandu dan membaca bersama (Hartati, Nurhafni, Ario, Imayanti, & Andrian, 2020). Namun, dari keempat strategi ini Hartati, Nurhafni, Ario, Imayanti, & Andrian (2020) menyatakan bahwa sangat minim sekali pemodelan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didiknya dalam proses membaca. Proses membaca yang berkualitas adalah proses membaca yang diawali dengan memahami teks

yang akan dibaca, menganalisis informasi yang diterima, dan menyampaikan kembali isi teks sesuai dengan kreasi si pembaca. Hal ini yang menjadi salah satu penyebab rendahnya keterampilan membaca peserta didik khususnya di jenjang SMA/SMK/MA.

Salah satu solusi yang diberikan oleh pemerintah melalui Direktorat SMA untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerbitkan Seri Manual GLS di SMA khusus terkait Strategi *Think Aloud* (Hartati, Nurhafni, Ario, Imayanti, & Andrian, 2020). Sebuah strategi yang terdiri dari beberapa kegiatan yang diharapkan dapat meningkatkan tingkat berpikir kritis, pemahaman terhadap teks yang sedang dibaca, dan pada akhirnya menambah kualitas keterampilan membaca peserta didik. Beberapa peneliti pada membaca teks berbahasa Inggris telah melakukan penelitian dengan menggunakan strategi *think aloud* dalam proses pembelajarannya. Sönmez & Sulak (2018) dalam penelitian kuasi-eksperimen menyatakan bahwa strategi ini dapat mengembangkan keterampilan membaca kelas 4 SD. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Rusli, Harahap, Rambe, & Ramadhani (2022) di kelas X SMK Siti Banun menghasilkan kesimpulan yang sama. Berdasarkan dua penelitian di atas, peneliti tertarik memanfaatkan strategi yang sama di tempat peneliti mengabdikan saat ini, yaitu MAN 1 Pasuruan.

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan strategi *think aloud* pada kelas X-9 di MAN 1 Pasuruan. Strategi ini dipilih dengan beberapa alasan, antara lain: [1] berdasarkan pengamatan sehari-hari di awal semester hingga penelitian ini dilakukan, peserta didik di kelas X-9 belum

memiliki keterampilan membaca sesuai kompetensi dasar yang diharapkan, dan [2] strategi *think aloud* ini belum pernah dipraktikkan dan dilakukan baik oleh peneliti sebagai pendidik dan oleh peserta didik di kelas X-9, maka dengan menerapkannya pada penelitian kali ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan membacanya sebagaimana hasil penelitian di atas. Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah [1] untuk mendeskripsikan penerapan strategi *think aloud* dalam meningkatkan keterampilan membaca teks naratif di kelas X-9 MAN 1 Pasuruan, dan [2] untuk menjelaskan hasil penerapan strategi *think aloud* dalam meningkatkan keterampilan membaca teks naratif di kelas X-9 MAN 1 Pasuruan. Manfaat penelitian berupa manfaat akademis, praktis, dan pribadi.

1. Secara akademis, hasil penelitian ini bisa menambah referensi bagi pendidik di mana pun berada yang ingin melakukan PTK pada bidang yang sama atau yang berbeda mata pelajaran.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi lembaga –MAN 1 Pasuruan dan Kementerian Agama Kabupaten Pasuruan– sebagai salah satu karya ilmiah hasil dari adanya pembinaan pendidik dalam proses Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.
3. Secara pribadi, hasil penelitian ini juga menjadi penyemangat dan motivasi diri untuk senantiasa meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogik sebagai pendidik.

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Penerapan strategi *think aloud* telah banyak dilakukan pada berbagai mata pelajaran. Pada penelitian ini, hasil penelitian dalam bidang bahasa Inggris akan dipaparkan baik penelitian yang dilakukan oleh peneliti di dalam negeri maupun di luar negeri dalam beberapa tahun sebelumnya. Anggolah_(2021) melakukan penelitian dengan model quasi eksperimen menyatakan bahwa strategi *think aloud* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman membaca (*reading comprehension*) peserta didik di kelas VII. Hal yang sama juga dilakukan oleh peneliti di negara Turki yang dilakukan oleh Sönmez & Sulak_(2018)

untuk jenjang Sekolah Dasar. Sedangkan untuk jenjang SMA pernah dilakukan oleh Rusli, Harahap, Rambe, & Ramadhani_(2022) dan hasil yang diperoleh pun tidak jauh berbeda. Dari negara Malaysia, Jin_(2020) mempraktikkan strategi *think aloud* dan hasilnya dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan dan kesadaran Metakognitif.

Penelitian terdahulu yang linier dengan penelitian yang peneliti lakukan sekarang pernah dilakukan oleh Kuswardani_(2022). Kuswardani dalam penelitian quasi eksperimentnya di kelas VIII juga mendapatkan hasil yang sama bahwa strategi *think aloud* ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam keterampilan membaca. Hingga laporan PTK ini disusun, peneliti masih belum menemukan penelitian yang dilakukan dengan pendekatan PTK untuk jenjang SMA/SMK/MA pada mata pelajaran bahasa Inggris dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Hal inilah yang menjadi unsur kebaruan dari penelitian ini.

1. Keterampilan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Jenjang SMA/SMK/MA

Membaca merupakan salah satu keterampilan yang ditetapkan oleh pemerintah dalam mata pelajaran bahasa, baik bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, di semua jenjang pendidikan. Saat ini, keterampilan membaca itu sendiri tidak sekadar kemampuan untuk melafalkan secara nyaring atau secara pelan atau bahkan dibaca dalam hati, namun lebih dari itu, melalui aktivitas membaca diharapkan pembaca memperoleh pemahaman yang lebih baik dari sebelumnya, mampu berpikir kritis, dan mengaplikasikan pengetahuan dari apa yang telah dibaca itu menjadi sebuah gagasan atau ide atau informasi baru, baik yang bersumber dari dalam teks maupun yang terkait dengan teks yang lain (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Dalam dokumen Kurikulum Merdeka, pemerintah melalui Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan menyatakan bahwa elemen membaca dalam bahasa Inggris dideskripsikan sebagai kemampuan memahami, menggunakan, dan merefleksi teks sesuai tujuan dan kepentingannya, untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang agar ia dapat berpartisipasi dengan masyarakat_(Kemdikbudristek, 2022).

Pada dokumen ini juga dijelaskan target pembelajaran bahasa Inggris pada aspek membaca di

akhir Fase E, yaitu peserta didik membaca dan merespons berbagai macam teks seperti narasi, deskripsi, prosedur, eksposisi, *recount*, dan *report*. Peserta didik membaca untuk mempelajari sesuatu atau untuk mendapatkan informasi, mencari dan mengevaluasi detail spesifik dan inti dari berbagai macam jenis teks (Kemdikbudristek, 2022). Teks yang digunakan dapat berbentuk cetak atau digital, termasuk di antaranya teks visual, multimodal atau interaktif. Pemahaman peserta didik diharapkan meningkat terkait ide pokok, isu-isu atau pengembangan plot dalam berbagai macam teks, mengidentifikasi tujuan penulis dan mengembangkan keterampilannya untuk melakukan inferensi sederhana dalam memahami informasi tersirat dalam teks.

2. Teks Naratif (Legenda)

Narrative text atau diartikan sebagai teks narasi adalah suatu cerita imajinatif atau juga cerita nyata yang terjadi di masa lampau yang disampaikan berulang-ulang melalui urutan kejadian yang runtut (Ammariah, 2023). Fungsi sosial (*social function*) dari teks ini adalah untuk memberikan hiburan, nilai moral dan pendidikan, motivasi, dan bimbingan kepada para pembacanya. Adapun unsur kebahasaan (*language feature*) yang digunakan di dalamnya antara lain *simple past tense*, *past perfect tense*, *conjunction and connective*, *adverb of time*, dan lain-lain. Untuk struktur teks (*text structure*) pada umumnya memiliki empat bagian. Ammariah (2023) menjelaskan keempat bagian itu sebagai berikut.

1. *Orientation*; bagian pembuka dari sebuah cerita teks narasi yang berisi pengenalan mengenalkan tokoh dalam cerita (*characters*), latar terjadinya cerita (*setting*); latar tempat, waktu, suasana, dan keadaan sosial.
2. *Complication*; berisi permasalahan yang terjadi di dalam sebuah cerita yang biasanya terdiri dari *rising action* (mulai munculnya permasalahan), *climax* (puncak permasalahan), dan *falling action* (permasalahan mulai menemukan solusi).
3. *Resolution*; bagian ini tentang penyelesaian atau akhir dari sebuah cerita yang biasanya berakhir menyenangkan (*happy ending*), menyedihkan (*sad ending*), atau menggantung (*cliffhanger*).
4. *Re-orientation*; (pilihan atau tidak harus ada) berisi kesimpulan, pesan moral (*moral value*) atau perubahan watak tokoh di akhir cerita.

Dalam teks naratif terdapat berbagai macam bentuk. Ada cerita rakyat, cerita tentang dunia peri, cerita tentang dunia hewan, cerita horor, cerita misteri, cerita detektif, dan lain-lain. Adapun legenda merupakan salah satu dari bentuk teks naratif yang menjadi bagian dari bentuk cerita rakyat. Legenda adalah cerita rakyat yang berkaitan dengan asal usul sebuah tempat, meskipun isi dari cerita tersebut tidak selalu benar. Pada penelitian ini akan difokuskan pada materi teks naratif yang berbentuk legenda. Materi yang disampaikan atau menjadi bahasa diskusi salah satunya ada di dalam buku *Pathway To English For SMA/MA Grade X* –buku pegangan peserta didik untuk kelas X semester genap– (Sudarwati & Grace, 2016).

3. Strategi *Think Aloud*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan buku rujukan Seri Manual Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SMA: Strategi *Think Aloud* (Hartati, Nurhafni, Ario, Imayanti, & Andrian, 2020) sebagai rujukan utama. Dalam buku ini dijelaskan pengertian *Think Aloud* atau berpikir lantang/nyaring adalah strategi untuk memverbalkan atau membunyikan secara lisan apa yang ada di dalam pikiran pembaca pada saat berusaha memahami teks, memecahkan masalah, atau mencoba untuk menjawab pertanyaan terkait teks. Yang ditekankan dalam buku ini juga pemodelan *Think Aloud* yang harus dilakukan oleh pendidik. Pemodelan dimaksudkan agar pendidik menjelaskan bagaimana alur berpikir yang semestinya dilakukan oleh peserta didik untuk memahami bagian teks yang dimaksud.

Pada tahap persiapan, yang harus dilakukan oleh pendidik adalah menyiapkan sumber belajar yang dapat berupa multimodal teks baik berupa teks cetak (buku, majalah, surat kabar, artikel, gambar, denah, tabel, dll.) atau non cetak (artikel dalam internet, rekaman (audio), video, audio-video, dan narasumber) yang bersifat menarik, kontekstual, menantang dan memiliki beberapa kesulitan sehingga peserta didik bersemangat untuk menerapkan strategi *think aloud*. Dari sumber belajar yang telah dipilih, guru menandai bagian-bagian yang akan diberikan pemodelan *think aloud*.

Berdasarkan gambar di atas, pada tahap pertama, yaitu Sebelum Membaca/Belajar (*pre-reading*), peneliti menggunakan 2 kegiatan yang ada di dalamnya sebagai proses pembelajaran. Pada tahap kedua, yaitu Ketika

Membaca/Belajar (*while reading*), peneliti memampatkan dari 7 kegiatan menjadi 5 kegiatan, dikarenakan ada kesamaan kegiatan. Yang terakhir, tahap ketiga, yaitu Sesudah Membaca/Belajar (*post-reading*), peneliti menggunakan 4 kegiatan yang ada di dalamnya. Jadi, secara keseluruhan ada 11 kegiatan dalam ketiga tahap strategi *think aloud*.

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Pasuruan. Lembaga ini beralamat di jalan Balai Desa Glanggang No. 3A, Desa Glanggang, Kecamatan Beji, Kabupaten Pasuruan, Provinsi Jawa Timur. Peneliti bersama guru kolaborator telah merencanakan dan melaksanakan penelitian dari Januari 2023 hingga Maret 2023. Sebelum penelitian ini dilakukan, komunikasi dan koordinasi dengan berbagai pihak seperti pengajuan izin ke Kepala Madrasah, Wakil Kepala Madrasah bidang Kurikulum, dan wali kelas X-9 telah dilakukan. Kelas X-9 dipilih sebagai objek dari penelitian ini terdiri dari 31 peserta didik (9 laki-laki dan 22 perempuan).

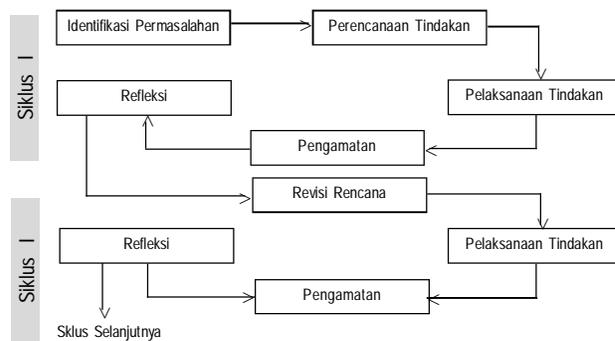
B. Data dan Sumber Data

Ada dua data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini, yaitu data pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan strategi *think aloud* dan data nilai keterampilan membaca teks naratif. Nilai keterampilan membaca teks naratif mencakup nilai kognitif (pengetahuan) dan nilai psikomotorik (keterampilan). Sumber data yang pertama diperoleh dari aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran melalui lembar pengamatan sebagai instrumennya. Adapun sumber data yang kedua didapatkan dari peserta didik melalui lembar tes/kuis yang diberikan di akhir siklus.

C. Desain Penelitian/Tindakan

Desain penelitian ini menggunakan siklus penelitian yang ditetapkan oleh Kemmis dan McTaggart. Dalam tiap siklus terdiri dari empat tahap; perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini gambar siklus PTK dari Hamidah, Nirwansyah, Anggraeni, & Puspita_ (2021) yang diadopsi dari Kemmis dan McTaggart.

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan PTK dengan dua siklus. Adapun rincian kegiatan pada tiap-tiap siklusnya adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Bagan Siklus PTK

1. Siklus pertama

1.1 Perencanaan

Dalam siklus ini peneliti menyusun perencanaan tindakan berdasarkan tujuan penelitian yakni menyiapkan bahan ajar, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar observasi, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan instrumen tes/kuis.

1.2 Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP dan semua dokumen yang telah disiapkan.

1.3 Pengamatan

Selama tahap pelaksanaan proses pembelajaran, peneliti berkolaborasi dengan guru kolaborator untuk melakukan pengamatan di kelas dan membuat catatan penting pada lembar pengamatan yang telah disiapkan.

1.4 Refleksi

Pada tahap ini, peneliti dan guru kolaborator melakukan analisis hasil pengamatan mengenai keaktifan siswa, hasil kegiatan kelompok, dan hasil tes/kuis individu peserta didik yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus berikutnya.

2. Siklus Kedua

Pelaksanaan kegiatan pada siklus kedua dilakukan sebagaimana pada siklus pertama. Namun, sebelumnya harus didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus pertama. Hal ini dilakukan untuk mengurangi berbagai kelemahan yang muncul di siklus pertama. Selain itu, agar strategi *think aloud* dapat lebih dikembangkan lagi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa sehingga indikator keberhasilan dapat meningkat di siklus kedua.

3. Instrumen Penelitian

Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain.

- 3.1 Lembar pengamatan pelaksanaan strategi *think aloud*
- 3.2 Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)
- 3.3 Tes/kuis pada tiap-tiap siklus

D. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dari penelitian ini adalah

1. Strategi *think aloud* dipraktikkan sepenuhnya (100 %)
2. Nilai rerata tes/kuis kelas >80 (aspek kognitif)
3. Nilai rerata presentasi kelas >80 (aspek psikomotorik)

E. Prosedur Pengumpulan Data

Berikut ini teknik pengumpulan data dari sumber data penelitian ini.

1. Data tentang pelaksanaan strategi *think aloud* diperoleh dari lembar pengamatan yang diberikan oleh guru kolaborator. Hasil observasi pada lembaran ini digunakan untuk mengetahui terlaksananya strategi ini di RPP dan di dalam proses pembelajaran di kelas. Data yang diperoleh merupakan data nontes.
2. Data hasil belajar peserta didik yang mengukur adanya peningkatan nilai kognitif diperoleh dari hasil tes tulis tentang teks naratif berbentuk legenda. Data yang diperoleh merupakan data tes.
3. Data hasil belajar peserta didik yang mengukur adanya peningkatan nilai psikomotorik diperoleh dari hasil presentasi (unjuk kerja) tentang teks naratif berbentuk legenda. Data yang diperoleh merupakan data nontes.

F. Prosedur Analisis Data

Semua data yang diperoleh dari siklus 1 dan 2, baik data kualitatif (nontes) maupun kuantitatif (tes), dianalisis secara deskriptif untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Pertanyaan pertama mendeskripsikan semua kegiatan pendidik dan peserta didik ketika terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *think aloud*. Jawaban dari pertanyaan ini diperoleh dari kesimpulan data nontes (isian lembar pengamatan). Pertanyaan kedua mendeskripsikan hasil dari penilaian kuis/

tes dan penilaian presentasi dari peserta didik. Jawaban diperoleh setelah membandingkan hasil tes dan hasil presentasi dari siklus 1 dan siklus 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Sebagaimana diuraikan di awal bahwa penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana satu siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Berikut ini penjelasan tentang penerapan strategi *think aloud* dalam penelitian ini tentang materi teks naratif berbentuk legenda di kelas X-9 MAN 1 Pasuruan.

1. Pelaksanaan Pembelajaran

1.1 Siklus 1

Siklus pertama dilakukan pada Februari 2023 pada semester genap tahun pelajaran 2022-2023 di kelas X-9 MAN 1 Pasuruan. Siklus ini terdiri dari tiga pertemuan pada tanggal 22, 24, 25 Februari 2023. Berikut ini detail pelaksanaannya.

- Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2023 dengan durasi waktu 2 jam pelajaran (90 menit). Pada pertemuan ini, peneliti sebagai guru model memberikan informasi awal kepada peserta didik kelas X-9 bahwa dalam beberapa pertemuan ke depan akan diselenggarakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan strategi *think aloud* pada materi teks naratif berbentuk legenda. Peneliti memberikan penjelasan dan pemodelan tentang strategi yang digunakan.

Sebagaimana telah diuraikan pada Kajian Pustaka bahwa strategi yang digunakan ini memiliki tiga tahap yang di dalamnya ada beberapa kegiatan yang harus dilalui. Tahap pertama, yaitu Sebelum Membaca/Belajar (*pre-reading*), peneliti menggunakan 2 kegiatan yang ada di dalamnya sebagai proses pembelajaran. Pada tahap kedua, yaitu Ketika Membaca/Belajar (*while reading*), peneliti memampatkan dari 7 kegiatan menjadi 5 kegiatan, dikarenakan ada kesamaan kegiatan. Yang terakhir, tahap ketiga, yaitu Sesudah Membaca/Belajar (*post reading*), peneliti menggunakan 4 kegiatan yang ada di dalamnya. Jadi, secara keseluruhan ada 11 kegiatan dalam ketiga tahap strategi *think aloud*. Keseluruhan kegiatan dipraktikkan atau dimodelkan terlebih dahulu oleh peneliti. Semua siswa menerima penjelasan, menyaksikan praktik yang dimodelkan, dan mengisi serta melengkapi Lembar

Kegiatan Peserta Didik (LKPD) 1, 2, dan 3. Untuk menyelesaikan semua LKPD ini, peserta didik diminta untuk mengerjakannya secara berpasangan.

Pada pertemuan pertama ini, LKPD 1 digunakan sebagai acuan kegiatan peserta didik untuk memahami tahap pertama dalam strategi *think aloud*. LKPD 1 berisi tentang 2 kegiatan dalam tahap Sebelum Membaca (*pre-reading*), yaitu kegiatan menjawab pertanyaan apa saja tujuan dari teks yang dibaca dan kegiatan memprediksi tentang isi teks yang akan dibaca. Teks yang disajikan berjudul *The Legend of Toba Lake*. Teks ini dipilih karena jumlah kalimatnya hanya 20 kalimat yang terbagi dalam 4 paragraf. Hal ini sesuai dengan target yang ditetapkan dalam kompetensi dasar untuk materi ini, yakni teks naratif berbentuk legenda yang sederhana. Berikut ini salah satu hasil LKPD 1 karya peserta didik.

- Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2023 dengan durasi waktu 1 jam pelajaran atau 45 menit. Dengan waktu yang sedikit ini, peneliti melanjutkan penjelasan strategi *think aloud* tahap kedua, yaitu tahap Ketika Membaca/Belajar (*while reading*). Pada tahap ini jumlah kegiatannya paling banyak dari tahap 1 maupun tahap 3. Akan tetapi, setelah menelaah 7 kegiatan yang ditetapkan dalam buku Seri Manual Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SMA: Strategi Think Aloud (Hartati, Nurhafni, Ario, Imayanti, & Andrian, 2020), peneliti memampatkan menjadi 5 kegiatan, dikarenakan ada kesamaan kegiatan. Sebagaimana aktivitas di pertemuan pertama, pada pertemuan kedua ini, peserta didik diminta menyelesaikan LKPD 2. Berikut ini salah satu hasil isian yang dikerjakan oleh peserta didik secara berpasangan.

- Pertemuan Ketiga

Pertemuan terakhir di siklus ini dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2022. Pertemuan ini berdurasi 2 jam pelajaran atau 90 menit. Peneliti memberikan materi tahap ketiga, yaitu Sesudah Membaca/Belajar, yang berisi 4 kegiatan yang ada di dalamnya. Setelah peneliti memberikan pemodelan, peserta didik menyelesaikan LKPD 3 juga secara berpasangan. Berikut ini salah satu hasil LKPD 3 yang dikerjakan peserta didik.

Setelah selesai pertemuan ketiga, peneliti bersama guru kolaborator melakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *think*

aloud secara keseluruhan, baik RPP, LKPD, lembar pengamatan, maupun lembar tes/kuis. Hasil refleksi dituangkan dalam lembar refleksi siklus 1. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dan guru kolaborator merekomendasikan bahwa penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus 2. Oleh karena itu, peneliti melakukan persiapan atau perencanaan untuk siklus 2 sebagaimana siklus 1.

1.2 Siklus 2

Siklus kedua dilakukan pada akhir Februari dan awal Maret 2023 juga terdiri dari tiga pertemuan pada tanggal 27 Februari 2023, 1 Maret 2023, dan 3 Maret 2023. Pada siklus ini, peneliti tidak lagi memberikan *modelling* (contoh) pelaksanaan strategi *think aloud*. Peserta didik lebih diberikan kesempatan yang luas untuk menerapkan strategi ini secara mandiri sebagaimana yang telah dipraktikkan pada siklus 1. Berdasarkan rekomendasi hasil refleksi di siklus 1, pada siklus ini, peserta didik tidak lagi belajar secara berpasangan, akan tetapi belajar secara berkelompok. Peneliti membagi menjadi 8 kelompok yang tiap-tiap kelompoknya terdiri dari 4 anggota. Tiap kelompok diberikan LKPD 1, 2, dan 3, serta teks yang harus dibaca. Berikut ini detail pelaksanaannya.

- Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama yang dilaksanakan pada 27 Februari 2023 ini berdurasi 2 jam pelajaran atau 90 menit. Dalam waktu 90 menit ini, tiap kelompok menerima satu teks untuk didiskusikan dan menjadi bahan isian di LKPD. Teks yang diberikan untuk tiap kelompok berbeda judulnya dengan kelompok yang lain. Peneliti menyediakan beberapa judul teks legenda antara lain *Color Lake*, *The Legend of Bali Strait*, *The Legend of Banyuwangi*, dan *The Legend of Crying Stone*. Teks yang diberikan di siklus ini memiliki jumlah kalimat 30-40 kalimat, lebih banyak 10-20 kalimat dari teks di siklus 1.

- Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua ini, tingkat kreativitas yang dilakukan oleh peserta didik ditingkatkan. Pertemuan yang diadakan pada tanggal 1 Maret 2023 ini hanya berdurasi 45 menit atau 1 jam pelajaran. Aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik adalah melanjutkan menyelesaikan LKPD 1-3 secara berkelompok dalam bentuk salindia *powerpoint*. Jadi, tiap kelompok tidak hanya menyelesaikan LKPD 1-3, akan tetapi juga

diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil LKPD tersebut di depan kelas berupa tampilan salindia *powerpoint*. Berikut ini beberapa salindia karya peserta didik.

Melalui presentasi kelompok, peneliti tidak hanya memperhatikan dengan saksama kualitas presentasi atau hasil salindia yang telah dibuat, akan tetapi juga memberikan penilaian psikomotorik kepada semua peserta didik. Adapun hasil dari penilaian unjuk kerja (berupa presentasi kelompok) ini akan dipaparkan pada bagian hasil pembelajaran.

- Pertemuan Ketiga

Pertemuan terakhir pada siklus ini dilakukan pada tanggal 3 Maret 2023 dengan durasi waktu sama seperti pada pertemuan pertama, yaitu 90 menit atau 2 jam pelajaran. Peserta didik melanjutkan presentasi bagi kelompok yang belum menyampaikannya di depan kelas. Setelah presentasi selesai, peneliti memberikan tes/kuis yang tentunya berkaitan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan di awal sebelum proses pembelajaran. Adapun hasil dari tes/kuis ini akan menjadi penilaian pada aspek kognitif yang nanti akan dibabarkan pada bagian hasil pembelajaran di bawah ini.

2. Hasil Pembelajaran

Pada bagian ini, hasil pembelajaran di siklus 1 dan siklus 2 akan dipaparkan dampak penerapan strategi *think aloud* terhadap aspek kognitif (pengetahuan) dan aspek psikomotorik (keterampilan). Pendidik memberikan penilaian proses pembelajaran untuk aspek psikomotorik (keterampilan) dan penilaian di akhir pembelajaran untuk aspek kognitif (pengetahuan).

2.1 Siklus 1

- Aspek Pengetahuan

Pada aspek pengetahuan, peneliti memberikan penilaian di akhir pembelajaran melalui tes/kuis. Pada tes/kuis ini diikuti oleh 30 peserta didik yang diberikan pada pertemuan ketiga. Berikut ini tabel hasil penilaian tes/kuisnya.

Tabel 1 Hasil Penilaian Tes/Kuis Siklus 1

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100			62,3
2	90-94			
3	85-89			
4	80-84	1	3,3 %	

5	75-79		
6	70-74	13	43,3 %
7	<69	16	53,3 %
Jumlah		30	100 %

Berdasarkan tabel di atas, 16 peserta didik masih mendapatkan nilai kurang dari 69, 13 peserta didik memperoleh nilai 70, dan hanya 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 80. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang kedua, maka rerata nilai tes/kuis untuk aspek pengetahuan (kognitif) peserta didik masih belum tercapai. Hal ini menjadi bahan evaluasi yang penting untuk perbaikan di siklus 2.

- Aspek Keterampilan

Pada aspek keterampilan ini, peneliti memberikan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan diskusi peserta didik secara berpasangan dengan melengkapi LKPD 1-3 menjadi sumber data bagi peneliti untuk memberikan nilai.

Tabel 2 Hasil Penilaian Proses Pembelajaran Siklus 1

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100			81
2	90-94	6	20 %	
3	85-89	4	13,3%	
4	80-84	10	33,3%	
5	75-79	10	33,3%	
6	70-74			
7	< 69			
Jumlah		30	100 %	

Berdasarkan tabel di atas, 10 peserta didik masih mendapatkan nilai kurang dari 75, 10 peserta didik memperoleh nilai 80, 4 peserta didik mendapat nilai 85, dan 6 peserta didik yang mendapatkan nilai 90. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang ketiga, maka rerata nilai proses pembelajaran untuk aspek keterampilan (psikomotorik) peserta didik sudah tercapai, akan tetapi hanya selisih 1. Hal ini menjadi bahan evaluasi yang penting untuk perbaikan di siklus 2.

2.2 Siklus 2

- Aspek Pengetahuan

Seperti halnya di siklus 1, pada aspek ini, peneliti memberikan penilaian di akhir pembelajaran melalui tes/kuis. Pada tes/kuis ini juga diikuti oleh 30 peserta didik yang diberikan pada pertemuan ketiga. Berikut ini tabel hasil penilaian tes/kuisnya.

Tabel 3 Hasil Penilaian Tes/Kuis Siklus 2

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100	14	46,7 %	86,3
2	90-94	4	13,3 %	
3	85-89			
4	80-84	4	13,3 %	
5	75-79			
6	70-74	7	23,3 %	
7	<69	1	3,3 %	
Jumlah		30	100 %	

Berdasarkan tabel di atas, 14 peserta didik berhasil memperoleh nilai 100, 4 peserta didik memperoleh nilai 90, 4 peserta didik mendapat nilai 80, 7 peserta didik memperoleh nilai 70, dan hanya 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 20. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang kedua, maka rerata nilai tes/kuis untuk aspek pengetahuan (kognitif) peserta didik sudah tercapai.

- Aspek Keterampilan

Pada aspek keterampilan ini, peneliti memberikan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan diskusi peserta didik secara berpasangan dengan melengkapi LKPD 1-3 menjadi sumber data bagi peneliti untuk memberikan nilai.

Tabel 4 Hasil Penilaian Proses Pembelajaran

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100			83
2	90-94	6	20 %	
3	85-89	7	23,3 %	
4	80-84	17	56,7 %	
5	75-79			
6	70-74			
7	<69			
Jumlah		30	100 %	

Berdasarkan tabel di atas, 6 peserta didik mendapatkan nilai 90, 7 peserta didik memperoleh nilai 85, dan 17 peserta didik yang mendapatkan nilai 80. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang ketiga, maka rerata nilai proses pembelajaran untuk aspek keterampilan (psikomotorik) peserta didik sudah tercapai.

Pembahasan

1. Pelaksanaan Strategi *Think Aloud*

Berdasarkan dokumentasi lembar hasil pengamatan, peneliti sepenuhnya mempraktikkan semua tahapan yang telah ditetapkan dalam

strategi *think aloud*. Pada siklus 1, peneliti memodelkan tiga tahapan yang ada dalam strategi ini, sedangkan peserta didik memperhatikan sekaligus melengkapi LKPD 1-3 berdasarkan teks yang telah disediakan. Pada siklus 2, peneliti tidak lagi memodelkan, akan tetapi peserta didik yang mempraktikkan strategi ini secara keseluruhan dan melengkapi LKPD 1-3. Semua peserta didik terlihat telah memahami strategi ini dengan baik.

Setelah pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2, peneliti menyimpulkan bahwa strategi ini berdampak positif terhadap keterampilan membaca peserta didik pada materi teks naratif berbentuk legenda. Keterampilan membaca sebagai yang diuraikan dalam Bab Kajian Pustaka, yakni kemampuan memahami, menggunakan, dan merefeksi teks sesuai tujuan dan kepentingannya, untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang agar ia dapat berpartisipasi dengan masyarakat meningkat dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini tecermin pada ide-ide yang dituangkan oleh peserta didik dalam LKPD 1-3.

Setelah siklus 2, peneliti melihat juga bahwa peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kreatif dengan berpedoman pada LKPD 1-3 di tiap siklusnya. Pada siklus 1, peserta didik menerapkan strategi *think aloud* secara berpasangan sedangkan pada siklus 2, mereka menjalankan strategi ini secara berkelompok. Hasil penyelesaian LKPD di siklus 2 terlihat lebih kompleks daripada di siklus 1. Hal ini sebagai dampak dari adanya kolaborasi secara berkelompok yang ternyata peserta didik mampu menghasilkan ide lebih baik daripada secara berpasangan.

Dari uraian di atas, maka rumusan permasalahan yang pertama dapat dipastikan bahwa strategi *think aloud* dapat sepenuhnya dipraktikkan dengan baik oleh pendidik dan peserta didik pada semua siklus. Penelitian ini juga menguatkan bahwa *modelling* atau pemberian contoh oleh pendidik sangat penting dilakukan sebelum peserta didik mempraktikkan strategi tersebut secara mandiri.

2. Aspek Pengetahuan

Hasil pembelajaran pada aspek pengetahuan di siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan di siklus 1. Hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus 1 memberikan dampak yang positif pada

hasil pembelajaran di siklus 2. Berikut ini tabel perbandingan hasil penilaian tes/kuis antara siklus 1 dan 2.

Tabel 5 Perbandingan Hasil Penilaian Tes/Kuis Siklus 1 dan 2

Siklus	Rerata	Jumlah Nilai Di Atas Indikator Keberhasilan	Jumlah Nilai Di Bawah Indikator Keberhasilan
1	62,3	1	29
2	86,3	22	8

Adanya peningkatan signifikan rerata dan kuantitas atau jumlah nilai berdasarkan indikator keberhasilan dari siklus 1 ke siklus 2 disebabkan beberapa hal. Pertama, peneliti menyimpulkan bahwa hal tersebut terjadi karena adanya penguatan materi pembelajaran pada pertemuan di siklus 2 sehingga adanya penguatan ini sangat penting dilakukan oleh pendidik, meskipun penguatan yang diberikan hanya satu kali pertemuan. Kedua, bentuk dan bobot soal yang diberikan pada siklus 2 sama seperti yang diberikan saat siklus 1. Peneliti tidak mengubah bentuk soal dan meningkatkan bobot soal dikarenakan hasil penilaian di siklus 1 ternyata sangat jauh dari indikator keberhasilan yang ditetapkan sejak awal penelitian.

Kedua hal di atas menjadi rekomendasi yang penting bagi pendidik di mana pun berada bahwa ketika hasil penilaian pada aspek pengetahuan (kognitif) tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, maka pendidik perlu menerapkan penguatan materi dan pemberian soal yang setara.

3. Aspek Keterampilan

Hasil pembelajaran pada aspek keterampilan di siklus 2 juga mengalami peningkatan dibandingkan di siklus 1 meskipun tidak terlalu signifikan sebagaimana pada aspek pengetahuan. Hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus 1 juga memberikan dampak yang positif pada hasil pembelajaran di siklus 2. Berikut ini tabel perbandingan hasil penilaian unjuk kerja antara siklus 1 dan 2.

Tabel 6 Perbandingan Hasil Penilaian Unjuk Kerja Siklus 1 dan 2

Siklus	Rerata	Jumlah Nilai Di Atas Indikator Keberhasilan	Jumlah Nilai Di Bawah Indikator Keberhasilan
1	81	10	20
2	83	20	10

Peningkatan signifikan rerata dan kuantitas atau jumlah nilai berdasarkan indikator keberhasilan dari siklus 1 ke siklus 2 juga disebabkan beberapa hal. Pertama, peneliti menyimpulkan bahwa hal tersebut terjadi karena adanya perubahan kolaborasi dari berpasangan menjadi berkelompok. Hal ini ternyata mampu meningkatkan dinamika komunikasi antarsesama peserta didik dan akhirnya kualitas ide atau gagasan yang ada dalam LKPD semakin baik. Kedua, pemberian kesempatan untuk presentasi di depan kelas dengan memanfaatkan teknologi seperti laptop dan LCD serta aplikasi digital seperti *powerpoint*, ternyata mampu membuat peserta didik semakin percaya diri dalam mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran mereka.

Kedua hal di atas juga menjadi rekomendasi yang penting bagi pendidik di mana pun berada bahwa kolaborasi berkelompok (terdiri dari 4-5 peserta didik) mampu meningkatkan kualitas ide atau gagasan yang hendak ditulis atau dikemukakan ke semua orang. Berikutnya, memanfaatkan teknologi dan aplikasi digital merupakan suatu keharusan karena sesungguhnya peserta didik di masa saat ini telah banyak menguasai hal tersebut dan ke depan menjadi kebutuhan bagi mereka di jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau di dunia kerja.

PENUTUP Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2, peneliti menyimpulkan bahwa dua pertanyaan penelitian dapat terjawab dengan jelas berdasarkan data yang valid. Pertama, pelaksanaan strategi *think aloud* di kelas X-9 MAN 1 Pasuruan dapat sepenuhnya (100 %) dipraktikkan sesuai dengan acuan atau panduan yang telah dituangkan dalam kajian pustaka. Hal ini memenuhi indikator keberhasilan yang pertama bahwa strategi *think aloud* dapat dilaksanakan sepenuh selama proses pembelajaran. Sebagai catatan penting, pendidik harus melakukan *modelling* terlebih dahulu di awal siklus 1, sebelum peserta didik mempraktikkan secara mandiri di siklus 2. Hal ini disebabkan karena strategi *think aloud* merupakan strategi yang cukup baru dan jarang sekali digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Kedua, penerapan strategi *think aloud* secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas X-9 MAN 1 Pasuruan baik pada aspek pengetahuan (kognitif) maupun aspek

keterampilan (psikomotorik). Pada aspek kognitif terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Hal yang sama juga terjadi pada aspek psikomotorik meskipun tidak terlalu signifikan. Dengan demikian indikator keberhasilan yang kedua dan ketiga di mana rerata nilai kelas X-9 pada aspek kognitif dan psikomotorik sebesar >80 % terpenuhi dengan baik.

Rekomendasi

Sebagai akhir dari laporan ini, ada beberapa saran yang kiranya bermanfaat untuk peneliti sendiri dan juga pendidik di mana pun berada.

Pertama, strategi *think aloud* sangat layak dipraktikkan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran (mapel) bahasa Inggris dan juga mapel yang lain, karena strategi ini mampu meningkatkan kualitas berpikir peserta didik dalam memahami teks yang sedang dibaca. *Kedua*, *modelling* sebuah strategi yang baru juga sangat diperlukan sebagai petunjuk awal atau panduan bagi peserta didik agar lebih mudah dalam mempraktikkan secara mandiri ketika membaca teks-teks yang lain. Terakhir, diperlukan penelitian lanjutan pada mapel yang lain, selain bahasa Inggris, dengan menggunakan strategi *think aloud* atau memodifikasinya dengan strategi yang lain. [α]

DAFTAR PUSTAKA

- Ammariah, H. (2023, January). Dipetik Maret Jumat, 2023, dari <https://www.ruangguru.com:https://www.ruangguru.com/blog/struktur-dari-narrative-text>
- Anggolah, N. (2021). *The Effect of Think Aloud Strategy Toward Student's Reading Comprehension (A Quasi-Experimental Research at the 7th Grade of MTS Al-Qur'aniyah Manna Kabupaten Bengkulu Selatan in Academic Year 2020/2021)*. Bengkulu: Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu.
- Anna, L. K. (2020, Oktober). Dipetik Maret Selasa, 2023, dari <https://lifestyle.kompas.com:https://lifestyle.kompas.com/read/2020/10/01/104329620/mengapa-anak-indonesia-tertinggal-dalam-kemampuan-membaca?page=all>.
- Devega, E. (2017, Oktober). https://www.kominfo.go.id:https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media
- Hamidah, H., Nirwansyah, Anggraeni, R., & Puspita, R. A. (2021). *Modul Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Seameo Qitep in Language.
- Hartati, M., Nurhafni, Ario, F., Imayanti, R., & Andrian, Y. (2020). *Seri Manual Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SMA: Strategi Think Aloud*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Jin, B. B. (2020). The Impact of Thinking Aloud Strategy on The Learning of Listening Skills in MUET. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan*, 95-105.
- Kemdikbudristek. (2022). Dipetik Maret Kamis, 2023, dari <https://litbang.kemdikbud.go.id>
- Kemendikbud, S. G. (2018). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Dikdasmen Kemendikbud.
- Kuswardani, A. (2022). *The Effect of Think Aloud Strategy in Improving Student's Reading Comprehension on Narrative Text At SMPN 31 Seluma*. Bengkulu: Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Rusli, M., Harahap, A. L., Rambe, S. A., & Ramadhani, D. (2022). The Effect of Think Aloud Strategy on Students' Reading Comprehension at The Tenth Grade of SMK Swasta Siti Banun. *Jurnal Eduscience*, 442-449.
- Sönmez, Y., & Sulak, S. E. (2018). The Effect of the Thinking-aloud Strategy on the Reading Comprehension Skills of 4th Grade Primary School Students. *Universal Journal of Educational Research*, 168-172.
- Sudarwati, T. M., & Grace, E. (2016). *Pathway To English For SMA/MA Grade X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan budaya membaca di Indonesia (Studi pustaka tentang problematika & solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 22-33.

THE IMPLEMENTATION OF TWO STAYS TWO STRAYS STRATEGY TO IMPROVE STUDENTS' ECONOMIC LITERACY IN CLASS X-10 MAN 1 PASURUAN

IMPLEMENTASI STRATEGI *TWO STAYS TWO STRAYS* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MAPEL EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS X-10 MAN 1 PASURUAN

Nafisatul Masruroh

MAN 1 Pasuruan, Kemenag Kab. Pasuruan
DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2.427>

ABSTRACT

Responding to the results of the Program for International Student Assessment (PISA) survey released by the Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) in 2019, that Indonesia was ranked 62nd out of the 70 lowest countries with low literacy levels, the government is very concerned about launching the Movement School Literacy (GLS). The researcher implemented Two Stays Two Strays (TSTS) strategy to improve the literacy skills of students in class X-10 MAN 1 Pasuruan in the even semester of the 2022-2023 academic year. The research method used is Classroom Action Research (PTK). The steps in this research consist of four stages; planning, action, observation, and reflection. Meanwhile, this research analysis uses descriptive analysis to answer the research questions that have been determined. Based on the results of the implementation of cycle 1 and cycle 2, the researcher concluded, first, the implementation of the TSTS strategy in class X-10 MAN 1 Pasuruan could be fully (100%) implemented according to the guidelines provided in the literature review. Second, the application of the TSTS strategy can significantly improve the literacy skills of students in class X-10 MAN 1 Pasuruan both in cognitive and psychomotor aspects. In the cognitive aspect, there was a very significant increase from cycle 1 to cycle 2. The same thing also happened in the psychomotor aspect. Thus, the second and third indicators of success, where the average value of class X-10 in cognitive and psychomotor aspects is >80%, are fulfilled well.

Keywords: *Economic, Literacy, Two Stays Two Strays*

ABSTRAK

Menyikapi hasil survei *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, bahwa Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 70 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah, maka pemerintah sangat *concern* mencanangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). PTK ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik di kelas X-10 MAN 1 Pasuruan di semester genap tahun pelajaran 2022-2023 menggunakan strategi *Two Stays Two Strays (TSTS)*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun langkah-langkah penelitian ini terdiri dari empat tahap; perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sedangkan analisis penelitian ini menggunakan deskriptif untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2, peneliti menyimpulkan, pertama, pelaksanaan strategi TSTS di kelas X-10 MAN 1 Pasuruan dapat sepenuhnya (100%) diterapkan sesuai panduan yang ada dalam kajian pustaka. Kedua, penerapan strategi TSTS secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik kelas X-10 MAN 1 Pasuruan baik pada aspek kognitif maupun aspek psikomotorik. Pada aspek kognitif terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Hal serupa juga terjadi pada aspek psikomotorik. Dengan demikian indikator keberhasilan yang kedua dan ketiga dimana rerata nilai kelas X-10 pada aspek kognitif dan psikomotorik sebesar >80% terpenuhi dengan baik.

Kata Kunci: *Ekonomi, Literasi, Two Stays Two Strays*

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) gencar mencanangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai bentuk *concern* pemerintah dan pihak-pihak yang terkait terutama menyikapi hasil survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-62 dari 70 negara dalam hal tingkat literasi. Hal ini semakin menyadarkan kita bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia masih sangat rendah. Sementara *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* mendudukkan Indonesia pada posisi 124 dari 187 negara dalam penilaian Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dan hanya ada 0,001 persen penduduk atau satu orang dari tiap seribu penduduk yang masih 'ingin' membaca buku secara serius_ (Ulum, 2022).

Kondisi ini tentu sangat ironis sekali mengingat potensi sumber daya manusia yang dimiliki negara kita cukup besar di mana rata-rata tingkat IQ masyarakat Indonesia juga tidak terlalu rendah dibanding negara lain. Namun, tingkat literasi masyarakat Indonesia masih jauh berada di bawah negara-negara lain. Literasi itu sendiri saat ini memiliki makna yang lebih luas, yakni kemampuan individu untuk mengerahkan segenap potensi dan *skill* yang dimiliki dalam hidupnya (Ramadhanfauly, 2023). Dari sini terlihat, gerakan literasi dimaksudkan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca, menambah informasi hingga menggerakkan semua potensi yang dimiliki untuk mendukung keberhasilan seseorang dalam hidupnya. Salah satu literasi yang perlu ditingkatkan adalah literasi *enterpreunership* atau kewirausahaan.

Literasi materi badan usaha dalam perekonomian sangat erat kaitannya dengan dunia *enterpreunership* yang harus dimiliki oleh peserta didik, mengingat tuntutan Kurikulum K-13 menyatakan bahwa peserta didik harus belajar berwirausaha, berpikir kritis dan kreatif, agar dapat melakukan inovasi sehingga mampu bersaing di dunia bisnis yang semakin ketat. Dalam berwirausaha, dibutuhkan kompetensi, keterampilan dan juga pengetahuan yang sangat cukup

untuk memulai suatu usaha_ (Luthviana, 2022). Selain juga adanya kemauan, keuletan yang tinggi. Bekal seperti di atas saat ini masih minim di kalangan peserta didik terutama di tingkat Madrasah Aliyah dan yang sederajat, sehingga diperlukan satu upaya meningkatkan kemampuan literasi materi Badan Usaha dan Kewirausahaan.

Hal tentang rendahnya berliterasi juga peneliti temukan di kelas X-10 MAN 1 Pasuruan yang dibuktikan dengan setiap kali penilaian harian masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan harus remidi. Kondisi ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih *teacher oriented* di mana peserta didik hanya mendengarkan dan menerima penjelasan dari guru. Peserta didik juga enggan untuk mencari tambahan referensi, baik referensi materi ataupun referensi soal. Mereka lebih nyaman belajar dengan satu sumber buku paket dan latihan soal-soal di dalamnya.

Menyikapi hal tersebut dibutuhkan satu metode pembelajaran yang kooperatif yakni strategi *Two Strays Two Strays (TSTS)*. Dengan strategi ini, peneliti berharap mampu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian. Materi ini dipilih karena sesuai dengan ketentuan kompetensi dasar yang harus dipelajari peserta didik di semester ini.

Adapun beberapa penelitian serupa yang menggunakan strategi TSTS telah banyak dilakukan, antara lain penerapan strategi ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di tingkat SM_ (Giawa, 2020) P. Di tingkat SMA, strategi TSTS ini juga pernah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik_ (Yanti, 2021). Demikian pula strategi ini pernah digunakan dalam penelitian skripsi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di tingkat MTs_ (Aziz, 2020). Dari beberapa penelitian di atas, masih belum banyak ditemukan penggunaan strategi TSTS untuk meningkatkan kemampuan literasi materi Badan Usaha dalam Perekonomian. Hal inilah yang memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas ini.

Adapun rumusan masalah yang ditetapkan adalah bagaimana implementasi strategi TSTS untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian di kelas X-10 MAN 1 Pasuruan? Dan sejauh mana implementasi strategi TSTS dapat meningkatkan

kemampuan literasi peserta didik pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian di kelas X-10 MAN 1 Pasuruan? Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi strategi TSTS dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian di kelas X-10 MAN 1 Pasuruan dan untuk menjelaskan hasil implementasi strategi TSTS dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian di kelas X-10 MAN 1 Pasuruan.

Manfaat penelitian yang ingin diperoleh antara lain [1] dapat mengetahui implementasi strategi TSTS dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian di kelas X-10 MAN 1 Pasuruan dan (2) dapat mengetahui efektifitas strategi TSTS dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian di kelas X-10 MAN 1 Pasuruan.

Hipotesis dari penelitian ini adalah strategi TSTS dapat meningkatkan hasil belajar dengan terlebih dahulu mendorong kemampuan literasi peserta didik kelas X-10 MAN 1 Pasuruan pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian. Adapun ruang lingkup materi pada penelitian ini hanya terfokus pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian (Mulyani, 2020). Dalam buku tersebut disebutkan bahwa kompetensi dasar ranah pengetahuan 3.4 mendeskripsikan pengertian, bentuk-bentuk, peran, kelebihan dan kelemahan BUMN, BUMD, BUMS dan Koperasi, dan ranah psikomotorik 4.4 menyajikan pengertian, bentuk-bentuk, peran, kelebihan dan kelemahan BUMN, BUMD, BUMS dan Koperasi yang benar dan sesuai konteks.

Strategi yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah strategi TSTS. Strategi ini diterapkan pada 2 siklus dalam PTK ini. Siklus 1 dilaksanakan pada Februari 2023, kemudian siklus 2 dilakukan pada Maret 2023. Adapun subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas X-10 semester genap tahun pelajaran 2022-2023 yang berjumlah 32 peserta didik.

KAJIAN TEORI

Kerangka Teori

1. Strategi *Two Stays Two Strays (TSTS)*

Salah satu model pembelajaran abad 21 yang mengedepankan aktivitas peserta didik dan membangkitkan semangat belajarnya adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* yang artinya dua tinggal dua menyebar. Model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan 1992 ini mampu memunculkan potensi keberanian dan keaktifan peserta didik karena lebih banyak memberikan ruang untuk berbagi informasi dan hasil diskusi kelompok kepada kelompok lain (Apipah, 2020).

Model Pembelajaran TSTS ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut (Jontarnababan, 2020).

- 1] Guru mengelompokkan peserta didik menjadi 8 kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari empat orang.
- 2] Guru membagikan LKPD dan materi yang telah diberi nomor kepada tiap anggota dan mengarahkan untuk berliterasi pada buku paket yang dimiliki sesuai dengan materi yang diterima.
- 3] Setelah berliterasi selama durasi waktu yang ditentukan peserta didik dipersilakan untuk mengisi LKPD masing-masing sesuai dengan bagian materi yang diterima. Selanjutnya menentukan 2 anggota kelompok agar tetap berada dalam kelompok dan 2 orang lagi menyebar ke kelompok lain.
- 4] Anggota yang menetap akan menerima kunjungan dari kelompok lain untuk bertukar informasi dan berdiskusi dari LKPD masing-masing
- 5] Saat salah satu anggota membagikan informasi dari LKPD-nya, anggota yang lain mendengarkan dan mencatat di LKPD masing-masing. Setelah LKPD terisi semua segera kembali ke kelompok semula
- 6] Setiap anggota akan memadukan dan mendiskusikan informasi yang telah diperoleh dari kelompok lain sebelum akhirnya dipresentasikan

2. Pengertian Literasi

Pengertian literasi selalu mengalami evolusi sesuai dengan tuntutan zaman. Saat ini, literasi memiliki makna yang lebih luas, yakni kecakapan seseorang untuk memaksimalkan semua kepiawaiannya di berbagai bidang untuk mendukung kesuksesan di masa yang akan datang (Ramadhanfauly, 2023), (Gee, 2014). Sedangkan *National Institute for Literacy*, mendefinisikan literasi sebagai peningkatan kompetensi seseorang dalam menyelesaikan masalah keluarga, tempat kerja, maupun masyarakat luas yang

meliputi kompetensi membaca, menulis, berbicara dan menghitung (Laily, 2022). Terlihat bahwa definisi ini memaknai literasi dari perspektif yang lebih kontekstual dan tergantung pada keterampilan yang dibutuhkan dalam lingkungan tertentu.

3. Badan Usaha dalam Perekonomian

Sampai saat ini, badan usaha baik yang dimiliki oleh negara maupun swasta diyakini sebagai penggerak roda perekonomian negara yang paling dominan. Badan usaha adalah salah satu pelaku ekonomi yang memaksimalkan modal dan tenaga kerja untuk memproduksi barang dan jasa demi pemenuhan kebutuhan hidup dengan tujuan untuk menghasilkan laba (Mulyani, 2020).

a. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

Salah satu peran BUMN adalah menyediakan barang dan jasa yang menjadi hajat hidup masyarakat seperti PLN, PERTAMINA, BRI, dan masih banyak lagi BUMN lainnya. Sedangkan kelebihan, kelemahan, dan bentuk-bentuk BUMN dan BUMD di Indonesia ada 2 (Hasan, 2022), yaitu

1. Perusahaan Perseroan (Persero)

Secara umum, Persero diartikan sebagai perusahaan yang kepemilikan modal atau sahamnya tidak kurang dari 51 % berasal dari negara. Umumnya, jenis badan usaha ini menghasilkan barang dan jasa yang menjadi kebutuhan masyarakat luas, namun tetap *profit oriented*.

Yang termasuk BUMN jenis persero adalah PT Bank Rakyat Indonesia, PT Bank Nasional Indonesia, PT Telkom, PT KAI, PT Semen Gresik, Garuda Indonesia, PT PLN, PT KAI, dan PT Pos Indonesia.

2. Perusahaan Umum (Perum)

Perusahaan negara yang berbentuk Perum merupakan perusahaan yang seluruh modalnya bersumber dari pemerintah. Contoh BUMN jenis Perusahaan Umum di antaranya adalah Perum Pegadaian, Perum Dinas Angkutan Motor Republik Indonesia (Damri), Perum Pelayaran, Perum Husada Bakti, Perumahan Umum Nasional (Perumnas).

b. Badan Usaha Milik Daerah (BUMD)

Peran BUMD adalah menyediakan barang dan jasa yang menjadi hajat hidup masyarakat di daerah seperti PDAM, RPH, BPD dan lainnya. Untuk bentuk BUMD terdapat kesamaan dengan BUMN, hanya saja di tingkat daerah. Sedangkan kelebihan dan kekurangannya juga terdapat kemiripan dengan

BUMN, namun peruntukannya di level daerah.

c. Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)

Jenis badan usaha yang satu ini juga tak kalah penting perannya dalam mendukung perekonomian negara. Berikut beberapa peran BUMS (Pasy, 2023).

- Ikut serta meningkatkan kinerja ekonomi negara
- Ikut serta menggerakkan perekonomian negara

d. Koperasi

Pengertian koperasi menurut beberapa ahli antara lain (Bella, 2023):

1. Moh. Hatta

Koperasi adalah usaha bersama yang bertujuan meningkatkan taraf hidup masyarakat yang berazaskan tolong-menolong.

2. Menurut UU No. 25/1992

Menurut UU No. 25/1992, Koperasi didefinisikan sebagai badan usaha yang berazaskan kekeluargaan, beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi, yang menjadikan prinsip koperasi sebagai dasar kegiataannya dalam menggerakkan perekonomian rakyat.

Penelitian terdahulu

Telah banyak penelitian terdahulu pada berbagai mata pelajaran yang menerapkan strategi TSTS. Penelitian tersebut hampir seluruhnya memperoleh simpulan yang sama, antara lain penerapan strategi TSTS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di tingkat SMP (Giawa, 2020). Hasil yang sama juga ditemukan dalam penelitian di tingkat SMA yang menunjukkan ada pengaruh signifikan dalam penerapan strategi ini (Yanti, 2021). Di lingkungan Kemenag jenjang MTs, strategi ini digunakan untuk penelitian skripsi yang juga menghasilkan simpulan yang tidak jauh berbeda (Aziz, 2020). Di jenjang MA pun penelitian serupa juga telah dilakukan pada mata pelajaran Ekonomi (Rohaeni & Lutfiyani, 2022), dan pada mata pelajaran Sosiologi (Mi'rojah, Suryanti, & Nursaptini, 2023). Kedua penelitian yang terakhir ini juga memperoleh simpulan yang sepadan yakni strategi TSTS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari uraian hasil penelitian di atas, peneliti memperoleh beberapa kesesuaian. Pertama, penggunaan strategi TSTS telah banyak dilakukan oleh para pendidik di sekolah lain mulai dari tingkat SD hingga SMA sehingga peneliti berkeyakinan strategi

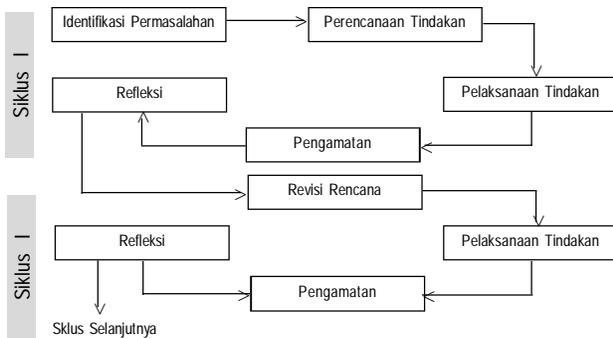
ini juga dapat diterapkan di MAN 1 Pasuruan. Kedua, penerapan strategi TSTS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mereka lebih aktif belajar, lebih *enjoy* dan dapat berkolaborasi dengan sesama sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Sedangkan yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti belum menemukan penggunaan strategi TSTS ini yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran Ekonomi.

METODE PENELITIAN

1. Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain siklus penelitian milik Kemmis dan McTaggart. Dalam tiap siklus terdiri dari empat tahap; perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini gambar siklus PTK dari Hamidah, Nirwansyah, Anggraeni, & Puspita yang diadopsi dari Kemmis dan McTaggart (Hamidah, 2021).



Gambar 1 Desain Siklus PTK (Hamidah,2021)

2. Lokasi dan Obyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Pasuruan yang beralamat di jalan Balai Desa Glanggang No. 3A, Desa Glanggang, Kecamatan Beji, Kabupaten Pasuruan mulai awal Februari 2023 hingga Maret 2023 oleh guru mata pelajaran Ekonomi. Kelas X-10 yang dipilih sebagai objek dari penelitian ini terdiri dari 32 peserta didik (9 laki-laki dan 23 perempuan pada mata pelajaran Ekonomi).

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

Data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini ada dua, yaitu data yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan

strategi TSTS dan data nilai hasil belajar peserta didik. Nilai kemampuan literasi mencakup nilai kognitif (pengetahuan) dan nilai psikomotorik (keterampilan). Sumber data yang pertama diperoleh dari instrumen lembar pengamatan yang mencatat semua aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun sumber data yang kedua didapatkan dari peserta didik melalui kuis *google form* yang diberikan di akhir siklus. Selain kedua data di atas, data lain juga diperoleh dari guru kolaborator.

4. Analisis Data

Semua data yang diperoleh dari siklus 1 dan 2, baik data kualitatif (nontes) maupun kuantitatif (tes), dianalisis secara deskriptif untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Pertanyaan pertama mendeskripsikan semua kegiatan pendidik dan peserta didik ketika terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi TSTS. Jawaban dari pertanyaan ini diperoleh dari kesimpulan data nontes (isian lembar pengamatan). Pertanyaan kedua mendeskripsikan hasil dari penilaian kuis/tes dan penilaian presentasi dari peserta didik. Jawaban diperoleh setelah membandingkan hasil tes dan hasil presentasi dari siklus 1 dan siklus 2.

5. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil jika sesuai dengan indikator yang ditetapkan, yaitu

1. Strategi TSTS dipraktikkan sepenuhnya (100 %)
2. Nilai rerata tes/kuis kelas > 80 (aspek kognitif)
3. Nilai rerata presentasi kelas > 80 (aspek psikomotorik)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil Siklus 1

1. Pelaksanaan Pembelajaran

- Pertemuan kesatu

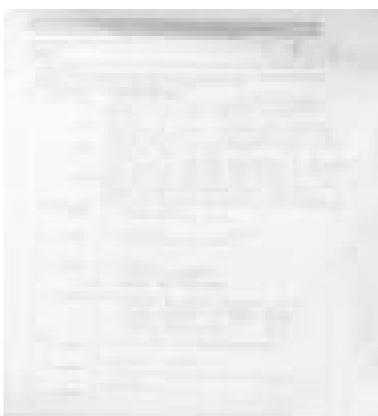
Tahap pertama, peserta didik dipersilakan untuk bergabung dengan kelompoknya yang beranggotakan 4 orang, kemudian menerima Lembar Kerja Peserta Didik 1 (LKPD 1) dan sub materi yang sudah bernomor. Dengan buku paket yang dimiliki, peserta didik diminta untuk berliterasi terlebih dahulu sebelum mengisi LKPD sesuai submateri yang diterima. Selanjutnya, LKPD yang sudah terisi dibahas dan didiskusikan dengan anggota kelompoknya selama

kurang lebih 15 menit. Tahap kedua, masing-masing kelompok memilih 2 orang di antara anggota kelompoknya untuk tetap tinggal dalam kelompok yaitu anggota nomor 3 dan 4, sedangkan anggota nomor 1 dan 2 akan melakukan kunjungan kepada kelompok lain secara acak dengan membawa LKPD masing-masing. Tahap ketiga, saat berkunjung dan menerima kunjungan, tiap anggota bertukar informasi secara bergantian, diawali oleh anggota nomor 1 dan 2 memberikan informasi kepada anggota kelompok yang dikunjungi. Informasi tersebut dicatat di LKPD masing-masing, mulai materi pertama hingga materi keempat. Tahap keempat, setelah mendapat informasi/hasil kerja dari kelompok yang dikunjungi dan LKPD masing-masing telah terisi, anggota yang berkunjung kembali ke kelompok asal.



Gambar 2 Bertukar Informasi Antarkelompok

Hingga tahap keempat pada pertemuan pertama ini, target yang ditetapkan dalam kompetensi dasar untuk materi ini sudah terpenuhi, yakni mendeskripsikan pengertian BUMN, BUMD, BUMS dan Koperasi, mendeskripsikan bentuk-bentuk BUMN, BUMD, BUMS dan Koperasi, mendeskripsikan peran BUMN, BUMD, BUMS dan Koperasi, serta mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan BUMN, BUMD, BUMS dan Koperasi. Berikut ini salah satu hasil LKPD 1 peserta didik.



Gambar 3 Hasil LKPD Individu

- Pertemuan Kedua

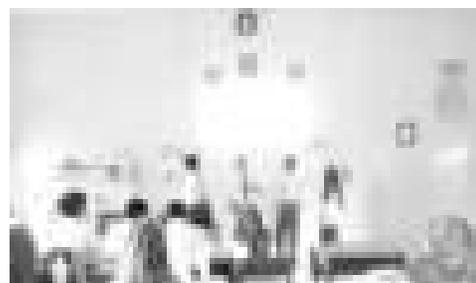
Pada pertemuan kedua, peserta didik menerima LKPD 2 (LKPD kelompok). Tiap peserta didik melaporkan informasi dan temuan mereka dari kelompok lain, membandingkan dan mendiskusikan bersama dalam kelompok. Hasil diskusi diketik dan dilaporkan dalam bentuk salindia yang berisi perbandingan antara temuan kelompoknya sendiri dengan kelompok tamu. Berikut ini salah satu hasil salindia yang dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok.



Gambar 4 Hasil Salindia

- Pertemuan Ketiga

Pada fase ini peserta didik melakukan presentasi mulai kelompok pertama hingga kelompok delapan dengan durasi waktu masing-masing 5-7 menit. Penilaian saat presentasi kelompok tidak hanya menilai kualitas presentasi atau hasil salindia yang telah dibuat, akan tetapi juga melakukan penilaian psikomotorik kepada semua peserta didik. Di bawah ini salah satu gambar presentasi kelompok.



Gambar 5 Presentasi Kelompok

2. Peningkatan Literasi Peserta Didik

2.1 Aspek Pengetahuan

Pada aspek pengetahuan, peneliti memberikan penilaian di akhir pembelajaran melalui tes/kuis. Berikut ini tabel hasil penilaian tes/kuisnya.

Tabel 1 Hasil Penilaian Tes/Kuis Siklus 1

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100	3	9,4 %	
2	90-94	5	15,6 %	

3	85-89			
4	80-84	7	21,9 %	70,3
5	75-79			
6	70-74	4	12,5 %	
7	<69	13	40,6 %	
	Jumlah	30	100 %	

Dari tabel di atas, hasil yang diperoleh peserta didik untuk aspek pengetahuan (kognitif) masih belum menunjukkan indikasi keberhasilan yaitu di bawah rerata yang ditetapkan sebesar 80. Hal ini menjadi bahan evaluasi yang penting untuk perbaikan di siklus 2.

2.2 Aspek Keterampilan

Pada aspek keterampilan, peneliti bersama guru kolaborator memberikan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2 Hasil Penilaian Proses Pembelajaran Siklus 1

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100			77,9
2	90-94			
3	85-89	4	12,5 %	
4	80-84	16	50 %	
5	75-79	8	25 %	
6	70-74			
7	<69	4	12,5 %	
	Jumlah	32	100 %	

Berdasarkan tabel tersebut, aspek keterampilan (psikomotorik) peserta didik secara klasikal juga masih di bawah standar yang ditetapkan pada indikator keberhasilan yakni 80. Hal ini juga menjadi bahan evaluasi yang penting bagi peneliti dan kolaborator untuk perbaikan di siklus 2.

3. Refleksi Siklus 1

Tahap terakhir dari siklus 1 dalam penelitian ini adalah melakukan refleksi. Pada tahap ini peneliti bersama guru kolaborator melakukan evaluasi pelaksanaan penelitian selama siklus 1 dan merencanakan pembetulan dan koreksi pada siklus 2. Hasil refleksi dari siklus 1 ini antara lain, strategi TSTS belum maksimal diterapkan, karena peserta didik yang aktif dan terlibat belajar masih belum menyeluruh. Rekomendasi lain adalah perlu adanya penambahan referensi/sumber belajar lebih dari satu dan kunjungan ke kelompok lain juga lebih dari satu kelompok. Hal ini bertujuan agar informasi materi yang diterima

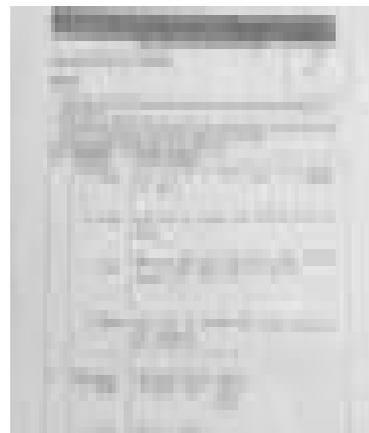
lebih bervariasi dan lebih maksimal pemahamannya.

Hasil Siklus 2

1. Pelaksanaan Pembelajaran

- Pertemuan kesatu

Seperti pada siklus sebelumnya, peserta didik berkumpul di kelompoknya masing-masing untuk mengisi LKPD 2 yang telah dibagi. Setelah LKPD terisi, peserta didik nomor 3 dan 4 melakukan kunjungan ke kelompok lain, nomor 1 dan 2 tinggal di kelompok untuk menerima kunjungan. Saat berkunjung, tiap peserta didik menyampaikan materi yang telah diisikan ke LKPD secara bergantian. Peserta didik yang lain mendengarkan sekaligus mencatat dan melengkapi LKPD-nya masing-masing. Setelah selesai, mereka pindah ke kelompok lain untuk melakukan hal yang sama dan mencoba mencari perbedaan dari kelompok sebelumnya. Sangat diharapkan akan banyak muncul perbedaan baik dari segi referensi maupun materi. Berikut salah satu hasil LKPD pertemuan 1.



Gambar 6 Hasil LKPD 2 Kelompok

- Pertemuan kedua

Aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik adalah melanjutkan menyelesaikan LKPD kelompok dalam bentuk salindia powerpoint. Berikut ini sebagian salindia karya peserta didik.





Gambar 7 Hasil Salindia

- Pertemuan ketiga

Tahap terakhir dari siklus ini peserta didik melakukan presentasi mulai kelompok satu hingga kelompok delapan dengan durasi waktu masing-masing 5-7 menit. Presentasi kali ini mengalami peningkatan dari sebelumnya, yakni lebih banyak peserta didik yang aktif bertanya dan presenter dapat menjawab dengan tepat dan cepat karena lebih menguasai materi. Berikut salah satu gambar peserta didik saat presentasi



Gambar 8 Presentasi Kelompok

Setelah presentasi selesai, peneliti memberikan tes/kuis dalam bentuk *google form* untuk materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan di awal sebelum proses pembelajaran.

2. Peningkatan Literasi Peserta Didik

1.1 Aspek Pengetahuan

Untuk ranah pengetahuan, peneliti memberikan penilaian di akhir pembelajaran melalui tes/kuis di *google form*. Berikut ini tabel hasil penilaian tes/kuisnya.

Tabel 3 Hasil Penilaian Tes/Kuis Siklus 2

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100	22	68,8 %	94
2	90-94	7	21,9 %	
3	85-89			
4	80-84	2	6,2 %	
5	75-79			
6	70-74			
7	<69	1	3,1 %	
Jumlah		32	100 %	

Berdasarkan tabel di atas, hasil yang diperoleh peserta didik untuk aspek pengetahuan (kognitif)

pada siklus 2 ini telah menunjukkan indikasi keberhasilan yaitu di atas rerata yang ditetapkan sebesar 80 dengan perolehan sebesar 94 %.

2.2 Aspek Keterampilan

Pada aspek keterampilan, peneliti bersama guru kolaborator memberikan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4 Hasil Penilaian Proses Pembelajaran Siklus 2

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100			87
2	90-94			
3	85-89	4	12,5 %	
4	80-84	4	12,5 %	
5	75-79			
6	70-74	4	12,5 %	
7	<69			
Jumlah		32	100 %	

Dari tabel di atas menunjukkan rerata hasil proses pembelajaran untuk aspek keterampilan (psikomotorik) peserta didik telah sesuai indikator keberhasilan penelitian yang ketiga yaitu di atas 80.

2. Refleksi

Untuk mengakhiri kegiatan penelitian, peneliti melakukan afirmasi terhadap kegiatan penelitian yang sudah dilakukan, baik dari segi keaktifan, semangat kerja sama antarpeserta didik maupun pembuatan salindianya. Selain itu, dilakukan pula penguatan konsep dari materi-materi yang sudah dipelajari dan terakhir kesimpulan.

B. Pembahasan

1. Implementasi Strategi *Two Stays Two Strays*

Dari lembar observasi, lembar catatan guru kolaborator, dan lembar refleksi dari siklus 1 dan 2, peneliti memperoleh gambaran yang utuh tentang pelaksanaan strategi TSTS pada kedua siklus tersebut. Selanjutnya diambil kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang pertama. Detailnya terurai berikut ini.

Pada siklus 1, setelah sebelumnya membentuk kelompok yang beranggotakan 4 orang, peneliti membagikan LKPD 1 dan materi yang berbeda kepada setiap anggota kelompok disertai petunjuk pengisiannya. Sedangkan peserta didik mem-

perhatikan dengan saksama sekaligus melengkapi LKPD 1 tersebut sesuai dengan bagian materi yang diterima. Selanjutnya, 2 peserta didik dari tiap kelompok yaitu pemeroleh materi 1 dan 2 berkunjung kepada kelompok lain, 2 peserta didik tetap tinggal di kelompoknya. Saat berkunjung, mereka secara bergantian menyampaikan informasi materi yang menjadi tanggung jawabnya, sementara yang lain menyimak dan melengkapi LKPD masing-masing. Setelah durasi waktu yang ditentukan, mereka kembali ke kelompok asal untuk mendiskusikan hasil bertamunya dan melengkapi LKPD 2 untuk dibuat salindia. Pertemuan berikutnya, kegiatan presentasi dari tiap-tiap kelompok. Pada siklus 2, semua peserta didik terlihat telah memahami langkah-langkah strategi ini dengan baik, sehingga peneliti tidak perlu memberi arahan dan petunjuk sebagaimana pada siklus 1.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa strategi ini berdampak signifikan terhadap kemampuan literasi peserta didik pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian. Hal ini terlihat dari kemampuan menanggapi dan menjawab pertanyaan saat presentasi. Di samping itu, peneliti juga mencermati bahwa peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kreatif, di mana pada siklus 1, peserta didik menerapkan strategi TSTS masih menggunakan satu sumber belajar yakni buku paket yang ada serta hanya berkunjung pada satu kelompok. Sedangkan pada siklus 2, mereka sudah menambah minimal dua referensi atau sumber belajar dan bertukar informasi kepada lebih dari satu kelompok. Hasil penyelesaian LKPD di siklus 2 terlihat lebih kompleks daripada di siklus 1. Hal ini sebagai dampak dari kreativitas peserta didik baik dalam usahanya menambah referensi maupun keinginan mencari tambahan informasi sebanyak-banyaknya.

Demikianlah gambaran menyeluruh dari implementasi strategi TSTS telah dapat dilaksanakan oleh peneliti dan peserta didik pada semua siklus. Penelitian ini juga semakin memantapkan strategi TSTS sangat tepat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

a. Aspek Pengetahuan

Untuk aspek pengetahuan di siklus 2 diperoleh hasil pembelajaran yang semakin meningkat

dibandingkan di siklus 1. Peningkatan hasil ini sekaligus merupakan efek positif dari adanya hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus 1. Berikut ini tabel perbandingan hasil penilaian tes/kuis antara siklus 1 dan 2.

Tabel 5 Perbandingan Hasil Penilaian Tes/Kuis Siklus 1 & 2

Siklus	Rerata	Jumlah Nilai Di Atas Indikator Keberhasilan	Jumlah Nilai Di Bawah Indikator Keberhasilan
1	70,3	15	17
2	94	31	1

Berdasarkan tabel di atas, terdapat peningkatan rerata dan jumlah nilai yang sangat substansial dari siklus 1 ke siklus 2. Tentu hal ini tidak terjadi begitu saja, namun peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi penyebabnya. *Pertama*, peserta didik telah banyak melakukan literasi materi mulai dari kegiatan awal sampai akhir penerapan strategi TSTS baik di siklus 1 dan siklus 2. Di samping juga karena adanya tambahan referensi lain yang dibaca oleh peserta didik. Hal ini menjadi relevan dengan tujuan adanya penelitian ini yakni meningkatkan literasi peserta didik. *Kedua*, model dan tingkat kesulitan soal yang diberikan pada siklus 2 sama seperti yang diberikan saat siklus 1. Tidak adanya perubahan model dan tingkat kesulitan soal pada siklus 2 disebabkan karena peneliti menganggap hasil pembelajaran dari siklus 1 masih di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan sejak awal penelitian.

b. Aspek Keterampilan

Sedangkan hasil pembelajaran pada aspek keterampilan di siklus 2 juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan di siklus 1. Hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus 1 juga memberikan dampak yang positif pada hasil pembelajaran di siklus 2. Berikut ini tabel perbandingan hasil penilaian unjuk kerja antara siklus 1 dan 2.

Tabel 6 Perbandingan Hasil Penilaian Unjuk Kerja Siklus1&2

Siklus	Rerata	Jumlah Nilai Di Atas Indikator Keberhasilan	Jumlah Nilai Di Bawah Indikator Keberhasilan
1	77,9	20	12
2	87	28	4

Dari tabel di atas, terlihat juga adanya peningkatan rerata dan jumlah nilai yang sangat substansial dari siklus 1 ke siklus 2, meski selisih jumlah nilai di atas indikator keberhasilan dan jumlah nilai dibawah indikator keberhasilan sama yaitu sebesar 8. Peningkatan hasil ini juga disebabkan dua hal. *Pertama*, peserta didik mempunyai kesempatan melakukan kunjungan lebih dari satu kali ke kelompok lain. Hal ini berdampak terhadap penguasaan materi peserta didik menjadi lebih maksimal sehingga semakin siap saat presentasi materi. *Kedua*, adanya kesempatan untuk presentasi di depan kelas dengan memanfaatkan teknologi seperti laptop dan LCD serta aplikasi digital seperti *powerpoint*, *canva* ternyata membuat rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih meningkat dan lebih berani mengungkapkan ide dan kreativitas mereka.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa dua rumusan masalah dalam penelitian ini dapat terjawab dengan gamblang berdasarkan data yang valid.

Pertama, pelaksanaan strategi TSTS di kelas X-10 MAN 1 Pasuruan dapat seluruhnya (100 %) dilaksanakan sesuai dengan acuan atau panduan yang telah dituangkan dalam kajian pustaka. Hal ini sekaligus menjawab hipotesis yang telah ditetapkan yaitu strategi TSTS dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik kelas X-10 MAN 1 Pasuruan pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian. Hal terpenting dalam strategi TSTS ini terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan strategi TSTS terhadap kemampuan literasi peserta didik

kelas X-10 MAN 1 Pasuruan baik pada aspek bahwa strategi ini berusaha mengedepankan keaktifan belajar dan interaksi peserta didik karena secara bergantian harus bertanya dan menjawab serta membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain.

Kedua, terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan strategi TSTS terhadap kemampuan literasi peserta didik kelas X-10 MAN 1 Pasuruan baik pada aspek pengetahuan (kognitif) maupun aspek keterampilan (psikomotorik). Pada kedua aspek tersebut mulai dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi perkembangan yang sangat drastis dan substansial. Kondisi serupa juga terjadi pada aspek psikomotorik.

B. Rekomendasi

Dari paparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa strategi TSTS dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik kelas X-10 MAN 1 Pasuruan pada materi Badan Usaha dalam Perekonomian, baik pada aspek kognitif maupun psikomotorik. Untuk penelitian selanjutnya, agar diperoleh hasil yang lebih sempurna, hendaklah memperhatikan hal-hal berikut, *pertama*, strategi TSTS sangat tepat dipilih dalam proses belajar mengajar mata pelajaran apa pun terutama untuk materi yang cukup banyak teori di dalamnya, karena dengan strategi ini jumlah materi yang banyak akan dapat segera dikuasai oleh peserta didik. *Kedua*, penggunaan strategi TSTS dalam PTK yang bertujuan untuk meningkatkan literasi peserta didik ini masih sangat jarang dilakukan, sehingga terbuka peluang sangat lebar bagi pendidik di mana pun berada untuk menindaklanjuti penelitian yang serupa. [α]

DAFTAR PUSTAKA

- Apipah, I. (2020, Juli). <https://bdkjakarta.kemenag.go.id>. Retrieved from <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/pengembangan-model-pembelajaran-two-stay-two-stray-tsts-untuk-membangkitkan-pembelajaran-abad-21>
- Aziz. (2020, Mei). Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14597/1/Yulia%20Ismi%20Aziz%20%20150201078%20%20FTK%20%20PAI%20%20082299575493.pdf>. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id>
- Bella, A. (2023, Maret). <https://pakdosen.co.id>. Retrieved from <https://pakdosen.co.id/koperasi-adalah/>
- Gee, J. (2014). *Literacy and education*. Routledge.
- Giawa, S. (2020, Desember). Retrieved from <https://repository.uhn.ac.id>: <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7740>. Retrieved from <https://repository.uhn.ac.id>

- Hamidah, H. N. (2021). *Modul Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Seameo Qitep in Language.
- Hasan, S. N. (2022, April). <https://bussines.co.id>. Retrieved from <https://bussines.co.id/kelebihan-dan-kekurangan-bumn/>
- Jontarnababan. (2020, Maret). <https://www.jontarnababan.com>. Retrieved from <https://www.jontarnababan.com/2020/03/penerapan-model-pembelajaran-two-stay-two-straytsts.html>
- Laily, I. N. (2022, April). <https://katadata.co.id>. Retrieved from <https://katadata.co.id/iftitah/berita/62664056f38be/pengertian-literasi-prinsip-klasifikasi-dan-dimensinya>
- Luthviana, D. G. (2022, Januari). <https://kumparan.com>. Retrieved from <https://kumparan.com/delaag/pentingnya-wirusaha-bagi-generasi-muda-1xJXnUcwpyM/1>
- Mi'rojah, N. Y., Suryanti, N. M., & Nursaptini, N. (2023). Penerapan Model Two Stay Two Stray (TSTS) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS 2 MA DH NW Kalijaga. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 29-33.
- Mulyani, E. (2020). *Ilm Ekonomi*. Solo: Tiga Serangkai.
- Pasys, R. (2023, Februari). <https://kids.grid.id>. Retrieved from <https://kids.grid.id/read/473682099/badan-usaha-milik-swasta-bums-pengertian-peran-keunggulan-kelemahan-dan-contoh?page=2>
- Ramadhanfauly, R. (2023, Januari). <https://www.kompasiana.com>: <https://www.kompasiana.com>. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/rifqifauly/63c27961040c876c5e503a42/sangat-pentingnya-literasi-di-indonesia-bagi-generasi-anak-muda>
- Rohaeni, N., & Lutfiyani, V. (2022). Rohaeni, N., & Lu Penerapan Model Two Stay Two Stray (TSTS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Materi Manajemen.
- Rohaeni, N., & Lutfiyani, V. (2022). Penerapan Model Two Stay Two Stray (TSTS) Dalam Meningkatkan Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Kuningan, 109-117.
- Ulum, B. (2022). Retrieved from <https://bisniskumkm.com>: <https://bisniskumkm.com/harbuknas-2022-literasi-indonesia-peringkat-ke-62-dari-70-negara/>: Retrieved from <https://bisniskumkm.com>
- Yanti. (2021, Marer). . Retrieved from <https://journal.uir.ac.id>: Yanti. (2021, Maret). <https://journal.uir.ac.id/index.php/AKS/article/view/3218>. Retrieved from

***REHABILITATION OF DRUGS RESIDENTS WITH MeRaBa THERAPY AT
PADEPOKAN PURBO KAYUN BENDOSEWU BLITAR***

**REHABILITASI RESIDEN NARKOBA DENGAN TERAPI *MeRaBa* DI PADEPOKAN
PURBO KAYUN BENDOSEWU TALUN BLITAR**

Nanik Sulistiani

MTsN 4 Blitar, Kemenag Kab. Blitar

naniksulistianimts@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2.434>

ABSTRAK

Rehabilitasi spiritual dan herbal dinilai lebih efektif dan lebih dapat menarik minat residen narkoba untuk melakukan rehabilitasi ke lembaga konvensional tersebut, dibandingkan datang ke lembaga resmi kesehatan yang dibarengi perasaan khawatir terkena hukuman pidana. Hal tersebut menarik untuk dilakukan penelitian yang menggali informasi tentang rehabilitasi spiritual dan herbal yang digunakan dalam rehabilitasi residen narkoba. Adapun lokasi penelitian ini adalah Padepokan Purbo Kayun Blitar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif studi kasus. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdapat 10, yaitu 2 dari terapis padepokan, 4 dari residen padepokan, 4 dari seksi rehabilitasi BNNK Blitar. Tahapan analisis data dalam yaitu penyajian data, reduksi data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa Padepokan Purbo Kayun menerapkan 3 terapi, yaitu MeRaBa (mental, rukyah, dan herbal). Selain itu, terdapat kegiatan ceramah hari Selasa dan Sabtu Malam, ramai pengunjung (bisa mencapai 40 orang). Di antara pengunjung tersebut ada yang dari lokal, luar daerah, bahkan luar provinsi. Analisis berdasarkan teori sosial untuk aspek mental dan RCET untuk aspek rukyah dan herbal, menyepakati jika factor sosial, tekanan pada pijatan kaki, dan kebiasaan konsumsi tanaman herbal berperan efektif dalam proses rehabilitasi residen.

Kata Kunci: narkoba, rehabilitasi, terapi

ABSTRACT

Spiritual and herbal rehabilitation are considered more effective and more attractive to drug users for rehabilitation compared to seeking help from official healthcare institutions, which may be accompanied by concerns about criminal penalties. This makes it interesting to conduct research to gather information about spiritual and herbal rehabilitation used in the recovery of drug users. The research location is Padepokan Purbo Kayun in Blitar. The research method used is qualitative case study. Data collection techniques involve observation, interviews, and documentation. There are 10 research informants, including 2 from the therapists at Padepokan, 4 from the residents of Padepokan, and 4 from the rehabilitation section of BNNK Blitar. The stages of data analysis include data presentation, data reduction, data verification, and drawing conclusions. The results show that Padepokan Purbo Kayun implements three therapies: MeRaBa (mental, rukyah, and herbal). Additionally, there are lecture sessions on Tuesday and Saturday evenings, and the place receives a high number of visitors (up to 40 people). Among these visitors, some come from the local area, others from different regions, and even from other provinces. An analysis based on social theory for the mental aspect and RCET for the rukyah and herbal aspects agrees that social factors, foot massage therapy, and the consumption of herbal plants play an effective role in the rehabilitation process for residents.

Keywords: drugs, rehabilitation, therapy

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah

Masalah penyalahgunaan NAPZA atau akronim dari Narkotika, Psicotropika, dan Zat Adiktif mengalami tren peningkatan. Menurut data UNDCP (*United Nations Drugs Control Programme*) tahun 2020, bahwa penyalahgunaan NAPZA atau narkoba di dunia mencapai 284 juta orang. Dari populasi tersebut, 2 juta orang di antaranya ada di Indonesia (Annual Report UNDCP, 2021).

Grafik 1: Perkembangan Jumlah Pengguna Narkoba 2011-2023 di Indonesia



Sumber: LKIP BNN RI 2011-2023 (2023)

Adapun secara spesifik dijabarkan dalam data berupa grafik yang diperoleh dari (LKIP) Laporan Kinerja Instansi Pemerintah di atas. Secara general, jumlah pengguna narkoba mengalami nilai fluktuatif. Tercatat jumlah terendah pada tahun 2018 sebesar 2.2 juta dan jumlah tertinggi pada tahun 2016 sebesar 5.9 juta. Adapun rata-rata jumlah dari tahun 2011 hingga 2023 sebesar 4.07 juta, atau prevalensinya sebesar 2.2% (LKIP BNN, 2022). Hal itu menunjukkan jika Indonesia sedang darurat narkoba.

Narkoba memiliki implikasi yang buruk, yaitu malfungsinya dari sisi psikis, biologis, kecerdasan intelektual. Selain itu, menurunnya efikasi diri, system syaraf dan imun, fungsi afektif, kognitif, dan psikomotorik, dan GPZ (gangguan penggunaan zat) pasca mengkonsumsi narkoba, baik secara oral maupun IDU (*Injecting Drug User*) atau penasun (pengguna narkoba suntik) (Sari et al., 2021). Bahkan bisa resiko kematian. BNN menyebutkan rata-rata 50 orang meninggal tiap harinya, atau 18.000 orang meninggal pertahun akibat narkoba (LKIP BNN, 2022). Sudah sepatutnya pemerintah melakukan tindakan preventif maupun represif dalam menghadapi narkoba.

Pemerintah melakukan tindakan preventif dan represif tertuang dalam program P4GN (Pencegahan & Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran

Gelap Narkoba) dan Prekursor Narkotika. Hal itu diimplementasikan dengan membentuk lembaga non-kementrian yang berfokus pada program P4GN, yaitu BNN. BNN dalam menjalankan fungsinya, tentu mengacu pada Undang-Undang (selanjutnya disingkat UU) No. 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika dan UU No. 5 Tahun 1997 tentang Psicotropika (Mardiyah et al., 2018). Program P4GN ini diperkuat dengan adanya Inpres (Instruksi Presiden) No. 2 Tahun 2020 tentang RAN (Rencana Aksi Nasional) P4GN dan Prekursor Narkotika..

Poin pasal 54 UU Narkotika menyebut jika lingkungan terdekat pengguna narkoba wajib melapor pada IPWL (Institusi Penerima Wajib Lapori), yaitu lembaga rehabilitasi yang ditunjukkan pemerintah (Ma'ruf, 2018). Tapi faktanya banyak yang tidak melapor. Alasan pertama karena takut terkena pidana penjara dan terjerat DPO (daftar pencarian orang). Padahal, berdasarkan keterangan seksi rehabilitasi dari BNNK Blitar, menyebut jika residen yang melapor ke BNN akan dijamin hukum dan diberi pelayanan rehabilitasi. Jadi dia akan tidak terkena pidana. Justru kalau tidak melapor, jika tertangkap oleh aparat kepolisian dan diputus hakim, maka tidak akan bisa diselamatkan lagi (Indriyani et al., 2022).

Alasan kedua, terapi alternatif berupa spiritual dan herbal mulai menjamur dan menarik minat mayoritas residen narkoba untuk direhabilitasi. Dijelaskan terdapat beberapa lembaga tradisional yang melayani rehabilitasi di Indonesia seperti pondok pesantren di berbagai provinsi, seperti Pondok Pesantren Suryalaya, Tasikmalaya-Jawa Barat; Nurul Ichsan Al-Islami, Purbalingga-Jawa Tengah; Pondok Tetirah Dzikir, Yogyakarta (Asror et al., 2017). Selain itu ada Pondok Pesantren An-Nur Al-Azhar, Malang-Jawa Timur; Pondok Pesantren Rehabilitasi Narkoba, Sarolangun-Jambi; Pondok Rehabilitasi Quranic Healing Indonesia (PROHI), Rokan Hulu-Riau; Pondok Pesantren Ar-Rahman Palembang; dan Pondok Pesantren Dakwah Daarul Syifaa Indonesia, Sumatera Utara (Ahmad, 2017).

Di antara hasil penelitian terdahulu dinyatakan sebagai berikut. Machsun (2020) mengemukakan jika pada Pondok Pesantren Tetirah Dzikir Sleman Yogyakarta menggunakan terapi spiritual seperti shalat, puasa, dan dzikir. Total residen yang sedang direhabilitasi pada pondok tersebut pada tahun 2015 sebanyak 60 orang, 46 orang diantaranya

sudah sembuh.

Noegroho et al (2018) juga mengatakan bahwa terapi spiritual seperti dakwah, shalat, mengaji, berdzikir secara berjamaah, melakukan rukyah, memiliki implikasi terhadap residen narkoba. Hal ini dibuktikan bahwa rehabilitasi pada panti Nurul Ihsan Al Islami dan An-Nur di Kabupaten Purbalingga berhasil menyembuhkan 30-60 orang tiap tahun yang mayoritas berasal dari luar kota, bahkan ada dari Singapura.

Penelitian Saefulloh (2018) memiliki relevansi terhadap hal tersebut. Hal itu diketahui terdapat *statement* yang mengungkapkan bahwa terapi yang digunakan Yayasan Suci Hati adalah terapi spiritual, seperti kegiatan taklim, pembacaan *al-Ma'surat*, dan *muhasabah*. Hasilnya adalah mereka berhasil merehabilitasi sebanyak 20 residen.

Berdasarkan penjelasan di atas maka diketahui jika rehabilitasi spiritual dan medis dapat digunakan sebagai terapi alternatif yang efektif. Atas dasar itulah, penelitian ini dibuat. Adapun lokasi penelitian yang dituju yaitu Padepokan Purbo Kayun. Lokasi tersebut menarik diteliti karena terapi spiritual dan herbal yang digunakan berbeda dengan terapi pada pondok atau tempat lain. Terapi itu disebut sebagai "MeRaBa" (mental, rukyah, dan herbal). Temuan lapangan pada kegiatan pre-penelitian menunjukkan bahwa padepokan tersebut melakukan terapi rukyah dengan doa ala *kejawan* dan Islam, kemudian adanya dedaunan dan air rebus untuk terapi herbal, serta terdapat ruangan untuk ceramah hari Rabu dan Sabtu malam.

Adapun kegiatan ceramah hari Selasa dan Sabtu Malam ditemukan ramai pengunjung (40 orang). Di antara pengunjung tersebut ada yang dari lokal, luar daerah, bahkan luar provinsi. Pak A menuturkan jika residen narkoba justru memiliki keinginan belajar agama dan bertaubat yang tinggi. Hal itu menunjukkan jika pendekatan agama/spiritual dapat menjadi pendekatan efektif dalam menarik minat residen narkoba untuk direhabilitasi (Rohman, 2016). Temuan tersebut sekaligus mengindikasikan jika lokasi penelitian yang akan diteliti bernilai absah.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Perbedaan secara khusus dijabarkan pada bab hasil dan pembahasan. Perbedaan tersebut adalah teknik rehabilitasi yang digunakan padepokan ada perbedaan dengan

rehabilitasi pondok, panti, dan sebagainya.

KAJIAN TEORI

Teori Sosial

Teori sosial tentang penggunaan narkoba disampaikan oleh Smart (1980). Smart (1980) menjelaskan jika reside tidak langsung begitu saja. Ada tahapan-tahapan yang bisa dijabarkan secara ilmiah dalam gambar ini:

Gambar 1. Teori Penggunaan Narkoba



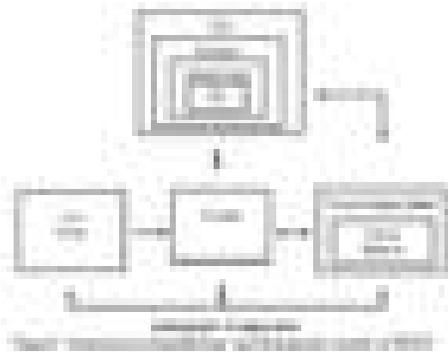
Sumber: Teori Penggunaan Narkoba (Smart, 1980)

Dijelaskan oleh gambar di atas bahwa ada 4 pembagian, yaitu biologis, interpersonal, intrapersonal, serta sosial budaya, yang mana semuanya saling mempengaruhi. Secara singkat, narkoba terjadi karena minimnya partisipasi dan pengawasan dari pihak keluarga, teman, dan masyarakat.. Yang lebih memprihatinkan, justru lingkungan sosial dewasa mengkonsumsi narkoba (disebut contoh sosial), sehingga membuat sebuah budaya baru. Seolah-olah, menurut remaja narkoba itu adalah hal yang wajar dan boleh (Hage, 2006). Bukti lain, remaja yang mengkonsumsi narkoba kebanyakan karena ajakan dari teman (disebut pengaruh sosial), hampir tidak ada karena inisiatif (Smart, 1980).

Terapi Kognitif-Emosional Religius (RCET)

Teori RCET (*Religious Cognitive- Emotional Therapy*) atau Terapi Kognitif-Emosional Religius adalah bentuk baru terapi kognitif yang menggunakan keyakinan dan wawasan agama dasar dalam psikoterapi (Rajaei, 2010). RCET adalah gabungan dua teori utama, yaitu teori CBT- Aaron T. Beck dan teori REBT- Albert Ellis.

Gambar 2. Teori RCET



Sumber: Teori RCET (Rajaei, 2020)

Terapi RCET ini meneliti hubungan antara agama atau spiritualitas dengan kesehatan mental (atau bisa dikatakan intervensi agama dalam psikoterapi) [(Hage, 2006); (Pargament, 2007)]. Sebab, diketahui bahwa agama dan prinsip-prinsipnya selalu menjadi faktor penting yang memengaruhi psikologi dan pikiran manusia (Rajaei, 2010).

Pengobatan Tradisional China (TCM)

Teori rehabilitasi herbal penelitian ini mengacu Traditional Chinese Medicine (TCM) atau pengobatan tradisional China (TCM). TCM berisi Praktik-praktik yang meliputi pengobatan herbal Cina dan dietetika, akupunktur dan *moxibustion*, serta terapi non-obat lainnya seperti *bodywork* Cina atau terapi manual yang dikenal sebagai "Tuina", serta latihan *biofeedback* tradisional yang dikenal sebagai "Qigong" dan "Taijiquan" (Matos et al., 2021).

Keterkaitan TCM dengan Terapi MeRaba adalah bahwa teori MeRaBa diturunkan dari teori TCM. Lebih khususnya, TCM pada bagian bab pijat dan pengobatan herbal. Bab pijat merupakan teori utama dari teori rukyah. Sedangkan bab pengobatan herbal merupakan teori utama dari teori herbal. Sehingga, teori MeRaBa adalah turunan dari teori TCM oleh Matos et al (2020).

b. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka penelitian ini berfokus pada tiga aspek-aspek yang digunakan oleh lembaga non-medis dalam rehabilitasi residen sebagai berikut :

1. Aspek mental [(Angin & Suriadi, 2022); (Herdinata et al., 2020); (Nazarudin & Jumanah, 2019)].

2. Aspek rukyah [(Rahman, 2019); (Saefulloh, 2018); (M. Irfangi, 2015)].
3. Aspek herbal [(Rohman, 2016); (Noegroho et al., 2018); (Machsun, 2020)].

Ketiga aspek tersebut akan disinggung dan dikaitkan pada bab pembahasan.

METODE PENELITIAN

a. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Kualitatif menurut Miller & Huberman dalam Rianto (2016) didefinisikan sebagai proses analisis dengan keadaan atau peristiwa sosial yang dibangun. Keadaan sosial tersebut bisa diartikan sebagai peristiwa masa lalu yang diketahui oleh beberapa orang yang terlibat (Denzin & Lincoln, 2009). Alasan digunakan metode kualitatif studi kasus karena metode ini dinilai tepat dan sesuai untuk menggali secara dalam informasi peristiwa sosial berupa kasus narkoba. Adapun orang-orang yang terlibat seperti residen, lembaga rehabilitasi, keluarga residen, dan masyarakat. Studi kasus sendiri akan membuka informasi pada masa lampau sebagai parameter pengambilan tindakan untuk masa kini dan depan (Rianto, 2016).

b. Subjek Penelitian (Informan)

Subjek penelitian atau disebut informan, merupakan pihak yang dinilai mampu memberikan gambaran, cerita, dan informasi mengenai sebuah peristiwa sosial (Rianto, 2016). Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai subjek penelitian ada 10 orang. Di antaranya adalah Pak A sebagai terapis padepokan dan pihak BNNK Blitar sebagai lembaga rehabilitasi. Adapun perinciannya sebagai berikut:

1. Pak A Latif sebagai pemilik sekaligus terapis Padepokan Purbo Kayun I
2. Pak N sebagai pemilik sekaligus terapis Padepokan Tahta Mulia (Purbo Kayun II)
3. Pak S sebagai seksi rehabilitasi BNNK Blitar
4. Pak Y sebagai seksi rehabilitasi BNNK Blitar
5. Pak A sebagai seksi rehabilitasi BNNK Blitar
6. Bu Fitri sebagai seksi rehabilitasi BNNK Blitar
7. Pak H selaku residen padepokan
8. Pak W selaku residen padepokan
9. Pak D selaku residen padepokan
10. Pak A selaku residen padepokan

Alasan pemilihan 10 subjek informan tersebut karena dinilai mampu memberikan informasi mengenai rehabilitasi narkoba pada Kabupaten Blitar. Pemilik padepokan akan menjelaskan tentang profil, kegiatan, dan keberhasilan merehabilitasi residen. BNNK Blitar akan menjadi penguat eksistensi dari lembaga rehabilitasi berupa padepokan tersebut. Residen akan memberi keterangan mengenai pengalaman saat menjalani rehabilitasi di padepokan.

c. Teknik dan Alat Pengumpul Data

Data merupakan bahan dari sebuah penelitian (Rianto, 2016). Data sendiri ada dua macam, yaitu data primer dan data sekunder. Adapun teknik dan alat pengumpulan untuk data primer yaitu dengan tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder menggunakan literature ilmiah seperti buku, jurnal, dsb (Denzin & Lincoln, 2009).

Teknik pengumpulan data primer diawali dengan observasi. Adapun observasi dilakukan dengan cara membuat lembar observasi yang berisi rincian pengamatan pada padepokan. Wawancara dilakukan dengan semi struktur kepada 10 informan yang telah disebutkan di atas. Dokumentasi dilakukan yaitu mengambil foto/gambar seluruh kegiatan dari observasi dan wawancara. Foto tersebut kegiatan rehabilitasi yang dilakukan padepokan, kegiatan wawancara dengan padepokan dan BNNK Blitar, dan benda/bangunan di sekeliling

Adapun teknik pengumpulan data sekunder diambil dari referensi ilmiah seperti buku, jurnal, laporan dari instansi negara, dokumen hukum, dan sebagainya. Cara memperolehnya adalah dengan pencarian daring maupun luring (Rianto, 2016).

d. Analisis Data

Tahapan analisis menurut Miles dan Huberman dalam Rianto (2016), terdiri dari empat kegiatan, yaitu dimulai dari penyajian data, reduksi data, verifikasi/ triangulasi data (uji keabsahan), dan penarikan kesimpulan (Denzin & Lincoln, 2009).

Langkah pertama yaitu penyajian data. Penyajian data dalam penelitian ini adalah dengan melampirkan hasil dari kegiatan pengumpulan data, seperti hasil wawancara (tanggal 18 Juni di BNNK, 27 Juni Padepokan I dan II, dan 23 Juli di Padepokan I), observasi (melihat dokumen, keterangan, dan rinciannya benda-benda di lokasi penelitian), dan

dokumentasi (dokumen MoU dengan BNNK, dokumen MoU dengan Dinas Sosial, dan foto kegiatan terapis).

Langkah kedua adalah reduksi (pengurangan) data. Reduksi data dilakukan pada keterangan informan yang tidak relevan dengan penelitian (diluar tiga aspek).

Selanjutnya langkah ketiga adalah verifikasi data. Verifikasi data dengan menggunakan teknik triangulasi data, triangulasi sumber, dan triangulasi teknik. Bentuk dari triangulasi sumber misal BNNK Blitar menyampaikan 6 poin keterangan (Dokumen MoU dan kesaksian tentang padepokan, keberhasilan, durasi rehabilitasi, MI dan CBT, tidak terkena pidana, piagam penghargaan). Kemudian Terapi Padepokan I dan II menyampikan 8 poin keterangan (keberhasilan, durasi rehabilitasi, terapi mental, ruyah, herbal, konseling, TC, dan pendekatan agama). Kemudian residen padepokan menyampaikan 2 poin (alasan dulu mau mengkonsumsi narkoba dan pengalaman selama direhabilitasi di padepokan). Dengan demikian, data yang diperoleh dari beberapa keterangan informan mengalami jenuh (saturasi).

Oleh karena data saturasi tersebut, maka dilanjut ke langkah keempat, yaitu penarikan kesimpulan. Berdasarkan keterangan informan mengenai tiga aspek penelitian serta temua lain di lapangan, data dinyatakan absah.

HASIL PENELITIAN

a. Profil Padepokan

Padepokan Purbo Kayun merupakan tempat merehabilitasi para residen narkoba dengan terapi keagamaan dan herbal ala *kejawan* dan Islam. Padepokan tersebut berdiri pada tahun 2000 dan sudah 23 tahun berpengalaman menangani residen narkoba baik dari dalam daerah maupun luar daerah. *Purbo* sendiri memiliki arti kaitan dan *Kayun* berarti hidup. Artinya, Purbo Kayun memiliki makna pelajaran tentang hidup yang berkaitan

Dalam *track record*, Padepokan Purba Kayun pernah menjalin MoU dengan BNNK Blitar pada tahun 2016 hingga 2018. Pada saat itu, gencar gerakan nasional rehabilitasi 100.000 residen narkoba. Maka, baik BNNP (provinsi) maupun BNNK (kota/kabupaten) merangkul banyak pihak supaya memenuhi target besar tersebut, salah satunya adalah padepokan Purbo Kayun. Adapun PIC (personal in charge) yang turut menemani padepokan adalah Pak A dan Pak M.

Padepokan Purbo Kayun sendiri ada dua cabang, cabang pertama berada di Dusun Bendorejo RT001/RW001, Desa Bendosewu, Kecamatan Talun, yang dikelola oleh Pak A. Sedangkan cabang dua yaitu berada di Dusun Unggahan, Desa Tawangrejo, Kecamatan Binangun, yang dikelola Pak N. Luas dari padepokan cabang pertama sendiri berkisar 330 ru dan padepokan cabang dua berkisar 80 x 150 m. Pada padepokan tersebut, terdapat 4-5 ruangan yang cukup luas, kolam ikan dan air mancur yang bersih, juga patung-patung dengan *relief* Jawa.

Pak A memiliki *background* sebagai alumni dari pondok Banyuwangi selama 3 tahun. Kemampuan dalam melakukan terapi keagamaan dan terapi herbal dipengaruhi oleh pendidikan beliau dan ajaran dari almarhum Bapak. Sedangkan Pak N sendiri dulu pernah menjadi perawat di rumah sakit selama beberapa tahun. Sekarang, beliau memutuskan untuk mendirikan lembaga sendiri yang bermitra dengan Pak A dalam fokus penanganan rehabilitasi residen narkoba. Meski lokasi berbeda, tetapi untuk terapi yang digunakan sama dan mengacu pada padepokan yang pertama.

b. Kegiatan di Padepokan

Adapun kegiatan dari padepokan tersebut beragam, mulai dari *baiat*, materi keagamaan, senam pagi, mandi, ruyah, herbal, dan pengajian. Adapun kegiatan *baiat* sampai herbal itu bisa dilakukan dengan rawat inap (tinggal di padepokan) selama beberapa bulan. Jika tidak berkenan, maka bisa rawat jalan (boleh pulang-pergi ke rumah). Adapun semua kegiatan rehabilitasi dilakukan oleh Pak A sendiri. Hal itu dikarenakan beliau tidak ingin orang lain yang menjadi terapis. Pada padepokan tersebut memang ada seperti *abdi dalem*, tetapi mereka tidak punya hak otoritatif dalam merehabilitasi residen.

Adapun pengajian rutin dilakukan pada malam Rabu dan malam Sabtu tiap pukul 19.30-20.30 WIB di pendapa padepokan tersebut. Pak A bercerita jika yang datang itu membawa keluarganya dan dari beragam daerah. Seperti rombongan dari Surabaya, Trenggalek, Purbalingga, Nabang, dan Lampung Selatan, Malaysia, dan Korea, Taiwan. Jika dihitung, bisa mencapai 40 orang. Juga ada tokoh masyarakat terkenal yang datang dan

mengisi acara seperti Kiai Mashum, Kiai Munir, dan Kiai Maruf.

Dulu ketika bergandengan dengan BNNK Blitar, terdapat Pak A dan Pak M selaku dari BNNK Blitar dan ahli medis. Pak M mengungkapkan jika residen yang melakukan rehabilitasi di padepokan tersebut, terdapat beberapa kategori. Mulai dari kategori: a] Stimulan (pengguna kokain, ekstasi); b] Depresan (alcohol, drug); c] Opioid (morfin, heroin, candu); d] Benzo (sana, valium, kalmet); dan e] Halusinogen (mushroom). Residen terbanyak yang ditangani adalah alcohol, LL, dextro, dan ngelem. Semua residen pasien Purba Kayun mengatakan efek senang/ dupamin adalah hal yang membuat mereka menjadi pecandu. Selain itu fisik dan psikis menjadi tetap aktif. Pak M menuturkan jika tahapan yang residen alami sampai menjadi pecandu adalah pertama dimulai dari: a] rekreasi (coba-coba); b] siskuntansional (berkumpul sama teman akan terasa asyik jika makai); c] intensif (sudah terbiasa); dan d] kompulsif (residen). Adapun residen sendiri melakukan terapi ada yang 4 kali datang ke padepokan sudah sembuh. Tapi rata-rata residen untuk sembuh adalah 6 bulan.

PEMBAHASAN

a. Rehabilitasi dengan Terapi Mental

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tentang terapi mental, diperoleh temuan bahwa terapi mental dimulai dengan kegiatan *baiat*. *Baiat* adalah mengucapkan *syahadatain* di depan terapis guna syarat sah menjalankan ritual peribadatan dalam Islam. *Baiat* sendiri dilakukan pada 1 *Suro* (kalender Jawa), seperti yang diungkapkan Pak A pada Minggu, 27 Juni 2023 berikut,

" Kalau purbo kayun yang dibangun itu mentalnya dulu. Ee bab agama, agama yang benar itu gimana? Gitu. Benarnya Islam itu apa? Islam yang benar itu gimana? Terus tahu betul kalau itulah kita baru yakin, begitu Bu " .

" Biasane niku tanggal 1 Suro. Dadi mengke baiaten bukakne Islam, ayatnya ini masuknya Islam, menerimanya Islam ayatnya ini. Dadi wonten qorine, wonten mlebone, wonten nerimane. Barulah masuk Islam. Kalau sampun disumpah Islam, jelas sampean harus menjalankan kewajiban berwudhu bersholat " .

Berdasarkan kutipan tersebut, diketahui jika *baiat* dilakukan supaya residen menjadi pemeluk agama Islam dan perlahan demi perlahan terkena hukum *taklifi* seperti *sholat al maktubah*. Hal itu selaras dengan pernyataan Nazarudin & Jumanah (2019) bahwa rehabilitasi residen pada Yayasan Pusat Rehabilitasi Narkoba Ar-Rahman Palembang dimulai pendekatan secara spiritual yaitu dimulai dari mengucapkan dua kalimat *syahadat* terlebih dahulu. Baru kemudian diajarkan salat lima waktu dan sunah, mengaji, menghafal *surah-surah* pendek dan berzikir

Adapun teknik penyampaian ajaran Islam setelah *dibaiaat* adalah menggunakan bahasa daerah (Jawa). Hal itu disampaikan Pak A sebagai berikut:

"Kata-kata jowo to niki jaran kejawen. Pawaneh ono tembung ngeten, Sinuba tiang betah sing sesomo, ngoten. Jawine ojo maido marang liyane, lamun dipaido gelo. Hormatilah perasaan orang lain. Ning Qur'an, man amila sholiha fa linafsihi wa man asoa fa alaiha, summa ila robbikum turjaun...."

"... Jenengan teng mriki saget progame jalan, yaniku mbenehne, dudu pintere. Mbenehne menungso ben rukun ben ayam".

Dari kutipan tersebut, bisa diketahui jika Pak A mengajarkan ke residen bahwa hidup harus *tasamuh* supaya hidup rukun dan sejahtera. Adapun ayat yang dibacakan adalah surat Al-Isra ayat 7. Inti dari *statement* Pak A adalah motivasi supaya jadi orang *sholih* meski pernah melakukan salah. Karena *amal hasanah* akan kembali ke diri sendiri..

Masalah mental dan kepribadian menjadi dasar dari menyelesaikan sebuah permasalahan Herdinata et al (2020). Oleh karenanya, strategi Pak A dalam rehabilitasi residen narkoba adalah dengan membentuk perilakunya terlebih dahulu sebelum ke narkobanya. Pembentukan sikap yang positif akan melahirkan kecerdasan kognitif, kebahagiaan afektif kebahagiaan dan kesejahteraan psikologis.

Adapun residen narkoba yang sudah menyesal dan ingin melakukan *taubat nasuha*, tentu membutuhkan dukungan dari sosok orang yang menurutnya ia nyaman untuk bertanya. Yang menarik, residen narkoba memiliki keingintahuan yang tinggi dalam mengenal Islam pasca taubat. Hal itu disampaikan Pak A seperti ini,

"... Orangnya itu sadar. Tidak pakai obat seperti dokter seperti yang lain. Dinassehati, agama juga,

Jadi orang narkoba itu lho Nduk diajari"

"... Pertanyaan mereka ke saya begini, Mbah Islam itu gimana. Itu dari narkoba Jawa Timur, Surabaya, Jombang, Trenggalek, ya tanya jawab itu, bab agama"

"... Jadi orang narkoba itu kepengen tahu betul agama Islam itu seperti apa dan ditanyai. Jadi disini kalau malam Rabu malam Sabtu Bu"

Dari kutipan tersebut, diketahui bahwa terdapat materi keagamaan yang tentu terdapat sesi tanya-jawab pada hari Rabu dan Sabtu malam. Beliau menuturkan jika ramai yang berkunjung pada ceramah di hari tersebut, mulai dari suami, istri, dan anak (sekeluarga) ikut menyeksamakan Pak A memberikan *tausiah*. Hal itu seperti dalam kutipan ini,

"... Rombongan dari Surabaya Bungurasih 8 orang itu ke sini. Wah brutal-brutal orangnya. Pertanyaan mereka ke saya begini, Mbah Islam itu gimana. Itu dari narkoba Jawa Timur, Surabaya, Jombang, Trenggalek, ya tanya jawab itu, bab agama"

"... Jadi disini kalau malam Rabu malam Sabtu Bu, itu narkoba banyak ada 40. Ya ada orang yang ndak pernah narkoba, ada yang ikut-ikutan saja. Saking kepala lan sak anak bojone yo nderek. Andek grosir, yang punya tren itu ya ikut sak istrinya. Kiai Mashum Kiai Munir itu pamannya Gus Muadzin, itu ikut di sini, yang Iodoyo. Kiai Maruf. Niki nyalur Bu. Jadi kalau malam Sabtu itu hapenya ada 5, ada yang ke lampu barat, ada yang lampu ke timur, Terus ada yang di Purbalingga, Nabang, Lampung Selatan. Itu ada hapenya semua."

Berdasarkan kutipan tersebut, diketahui jika residen dari luar daerah memiliki *interest* terhadap acara religius tersebut. Machsun (2020) memiliki relevansi dengan temuan tersebut. Dijelaskan bahwa pada Pondok Pesantren Tetirah Dzikir Sleman Yogyakarta mengadakan kegiatan ceramah pada Jumat malam. Adapun penceramah dari kalangan pengasuh pondok atau kadang dari mantan residen menjadi abdi dalem pondok tersebut.

Adapun *treatment* sisi religius dan sisi konvensional yang dilakukan yang dilakukan oleh padepokan disinggung dan relevan dengan sesama terapis, Pak N. Berikut kutipannya,

"Mriki lebih ke terapi tradisional to bu, Jadi apa, untuk treatment yang dilakukan itu ndak seperti BNNK yang medis niku mboten. Jadi lebih sentuhan-nya niku

sentuhan spiritual. Jadi kita secara detail itu juga minim banget. Jadi memang hasil analisa kita yang perlu disentuh secara religiusnya seperti ini. Jadi treatment kita medisnya di rumah sakit itu kan pakai rekam medis ini"

Berdasarkan kutipan tersebut, diketahui jika padepokan juga tidak tertutup dalam masalah kerja sama dengan pihak medis seperti rumah sakit. Hal itu pernah disampaikan Pak A jika terdapat residen yang tak kunjung sembuh, maka akan dibawa ke Rumah Sakit Porong, Sidoarjo. Tetapi dengan restu dan sepengetahuan keluarga residen. Hal tersebut memiliki relevansi dengan penelitian Angin & Suriadi (2022) yang menyatakan bahwa Sentra Inysaf Medan juga melakukan terapi medis di luar terapi TC pada residen yang membutuhkan perlakuan medis.

Adapun mengenai TC dan konseling yang dilakukan pada padepokan, Pak N memberikan pandangannya seperti berikut,

"... Dulu juga pernah kita ajak konseling. Di awal itu ditanya I dulu, kamu make narkobanya apa, delapan kali sepuluh kali. Terus sampai 3 bulan"

"... Kita juga menggunakan terapi community dengan temen-temen yang lain. Biar mereka ngobrol."

Hal itu memberikan arti jika pada terapi mental, terdapat unsur TC dan konseling meski itu dilakukan diluar wilayah profesi linier seperti konselor dan psikologi. Meski Pak A dan Pak N bukan berasal dari kalangan konselor, akan tetapi mereka tetap melakukan kegiatan TC pada aspek mental.

Temuan pada aspek mental penelitian ini dengan teori sosial [Smart \(1980\)](#) memiliki relevansi. Jika factor sosial menjadi penyebab orang terjerumus ke dalam narkoba, maka factor sosial juga bisa diartikan sebagai penyebab orang bisa lepas dari narkoba. Faktor sosial itu berbentuk missal seperti eksistensi padepokan. Artinya, lingkungan sosial padepokan membantu residen dalam proses rehabilitasi.

b. Rehabilitasi dengan Terapi Rukyah

Setelah *diba'iat* dan mengenal sedikit tentang ajaran Islam, maka dilanjutkan dengan terapi rukyah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tentang terapi rukyah, diperoleh temuan bahwa

rukayah dilakukan dengan cara memijat jempolan kaki sebelah kiri residen sambil membacakan langgam Jawa dan doa Islam. Hal itu diucapkan oleh Pak A sebagai berikut,

"Rukyah niku pasene, diarani dzikir. Saiki contoh, sakniki coba mbak e ten mriki kados dirukyah. Sini ndok. Sing kaki yang kiri nggeh. Ndak ada penyakitnya narkoba, itu di tumit. Tirokno yo ndok, sirullah siri engsun dzatulloh zat engsun (7x). rasanya gimana, sakit yo. Berarti kamu ada penyakitnya. Kalau endak ada penyakit, ndak ada apa-apa. Ya sirulloh ya dzatulloh anggane Pengeran ya sirulloh ya dzatulloh manunggaling Pengeran "

Maksud dari kutipan tersebut adalah beliau melantunkan langgam jawa 'sirullah' dan 'dzatulloh' tersebut kepada residen sebanyak 7 kali. Residen biasanya akan berteriak-teriak karena merasa kesakitan saat ditekan jempol kaki kiri dan mendengarkan langgam tersebut.

Adapun eksistensi mengenai kegiatan rukyah dituturkan oleh Pak S pada Selasa, 18 Juni 2023 berikut,

"... Disitu rukyah. Ada pengajian sabtu malam "

Pak D selaku residen narkoba pada 23 Juli 2023 pun menguatkan temuan tersebut dengan kalima berikut,

"Kaleh mbahe didawuhi enggeh dirukyah, di asma, lan disiram, didongani ngoten. Akhire nggeh perlahan demi perlahan sadar diri. Tibak e stress mabuk niku mboten sae. Bukan menyelesaikan masalah tapi nambah masalah. Soale karena bar mabuk, ten griyo ngamuk-ngamuk teng bojo. Mergone mboten wonten duwet malih "

Pak H selaku residen narkoba juga menanggapi sebagai berikut,

"Mbah e niki macakne kulo rupine ayat-ayat Al-Qur'an"

Dari keterangan BNNK dan residen, menjelaskan jika padepokan benar-benar menerapkan metode konvensional berupa pijat dalam merehabilitasi residen. Kembali ke teknis pijat pada poin awal, alasan mengapa Pak A memijat jempol kiri terdapat pada kutipan dibawah ini,

"Nyangopo kok ampean sisih kiwo, ibarat e niku ibarate gadung ujure ngiwa jagate suwung kebak ning wiso ono jiwane ingsun. Krono manungso kuwi ana setan ono jin "

Arti dari kutipan tersebut adalah kaki kiri

digambarkan beliau bahwa bagian tubuh kiri adalah miniatur dari jiwa manusia. Dan di dalam jiwa manusia terdapat setan dan jin. Sehingga beliau bermaksud supaya setan dan jin yang ada dalam jiwa manusia menghilang. Adapun berapa lama rukyah dilakukan terdapat pada kutipan ini,

"*Enggeh biasane niku empat kali dirukyah teng mriki. Engko nanti diwehi asma. Sampean lak nggawe asma, toyane toya mentah, unine ora podo kaleh ruyah. Nopo kuwi mantrane, niku Al-Fatihah jowo. Kulo nyuwung maring gusti saking godane setan, utawi sekabehan puji iku maring Allah Pengeran kanga lam sedaya. Mulane fatimah lak diraoske, teng mriku lho*".

Pak A mengatakan jika rukyah juga bisa dilakukan pada air putih. Kemudian dibacakan Al-Fatihah Jawa dan residen dianjurkan meminum air tersebut. Hal itu bertujuan supaya *reaktif* terhadap tubuh residen yang terkena narkoba. Hal itu sesuai dengan *statement* (M. Irfangi, 2015) bahwa rehabilitasi residen narkoba pada Rumah Sakit Khusus Jiwa H. Mustajabah Purbalingga dilakukan dengan pemberian air putih yang dibacakan do'a. Setelah usia kegiatan doa bersama oleh jamaha tersebut, air tersebut langsung diminum oleh residen. Adapun rukyah lewat air tersebut dilaksanakan **Rabu dan Jum'at malam (Kliwon)**.

Rohman (2016) memiliki keterkaitan dengan metode tersebut. Dijelaskan bahwa untuk residen muslim dan terkena narkoba stadium 4 (biasanya tidak mau berbicara sama sekali), treatment yang dilakukan adalah metode *rajah* (menulis ayat di kertas, kemudian dikasih ke air). Adapun efek nya terasa tiga sampai tujuh hari. Jika residen non-muslim, maka sesuai dengan keyakinannya sendiri.

[Noegroho et al \(2018\)](#) menjelaskan bahwa panti Nurul Ichsan Al Islami dan An-Nur Purbalingga melakukan rukyah melalui media air rebus. Residen kemudian masuk ke gentong dengan air yang sudah diberi ramuan daun salam, daun kamijara, daun jambu biji, ragi dan doa untuk berendam. diberikan. Hal itu dilakukan salaam 10 sampai 25 menit, ba'da shalat Isya berjamaah. Adapun reaksinya, jika warna keringat merah menandakan residen menggunakan ganja dan jika warna putih menandakan residen heroin dan sabu-sabu. Selain itu, rukyah dilakukan dengan kungkum pada tiga aliran sungai yaitu di sungai Kaligintung,

sungai Klawing dan sungai Kalibanjuran pada tengah malam Jumat dan Selasa Kliwon.

Temuan pada aspek rukyah penelitian ini dengan teori RCET dalam Rajaei (2020) memiliki relevansi. Dalam sub-bab pijat, dijelaskan jika kekuatan tekanan pijatan akan menimbulkan reaksi pasien. Jempolan kaki kiri yang menjadi objek pemijatan oleh terapis padepokan bereaksi terhadap residen. Teori RCET berbeda penjelasan dengan Pak A yang menuturkan jika kaki kiri itu perlambang setan, jin, dan kejatahan. Teori RCET menjelaskan jika baik kaki kiri maupun kanan memiliki kesinambungan terhadap syaraf di banya bagian tubuh manusia (kepala, tangan, kaki, organ dalam, dan sebagainya). Sehingga, pijat dibarengi rukyah membenahi syaraf yang rusak akibat terpapar narkoba (Rajaei, 2020).

c. Rehabilitasi dengan Terapi Herbal

Setelah melakukan rukyah, maka berlanjut ke tahap terapi herbal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tentang terapi herbal, diperoleh temuan bahwa racikan/ramuan dari herbal terdiri dari daun kelor, daruh suruh, dan garam yang direbus. Hal itu disampaikan Pak A dengan hal berikut,

"... *Lak mriki herbal e narkoba nggeh nopo, suruh digodog ngoten niku. Ditumbuk kaleh sareng. Kaleh daun kelor, nggeh namung niku tok...*"

"... *Enggeh, nopo to kok suruh. Suruh niku matemu rose. Gini gitumbal rosone karo jatu pranane. Dadi bongso jiwane niku mau. Perdi senandi, yen dinulu sajik kelawan hee lamungo genawa gitumbal rosone, manunggal jatu pranane. Dadine bocah niku kenek narkoba diwehi suruh, kersa sadar atine. Ora ngamuk, ngoten*"

Dari kutipan tersebut, Pak A memberikan *statement* jika pemilihan tumbuhan tersebut ada filosofinya. Filosofi bahwa daun suruh itu diberikan kepada residen narkoba supaya sadar hatinya terlebih dahulu dan tidak menjadikan dia marah. Filosofi bahwa daun kelor itu biasanya digunakan untuk memAn orang meninggal. Artinya manusia itu sewaktu-waktu akan kembali kepada Penciptanya. Filosofi bahwa garam itu rasanya asin. Kenapa asin karena ada garam. Hal itu dikaitkan bahwa ada Al-Qur'an itu karena adanya agama Islam.

Terapi herbal tersebut juga disinggung pada penelitian terdahulu. Rohman (2016)

mengatakan jika terapi herbal efektif dalam detoksifikasi racun narkoba pada tubuh residen. Metode yang dilaksanakan adalah guruh (memasukkan air ke hidung) dengan madu dan minyak zaitun disertai doa dari terapisnya. Biasanya, pengunjung datang dan meminta doa dari terapisnya. Jika air guruh habis, maka harus meminta lagi ke terapisnya untuk didoakan. Adapun teknisnya adalah dengan dimasukkan ke hidug, hidung ditutup selama tiga menit. Reaksinya adalah keluar lender dari mata dan hidung. Lendir tersebut tidak boleh dipotong.

Noegroho et al (2018) memiliki relevansi dengan temuan tersebut. Dijelaskan jika proses rehabilitasi herbal menggunakan ramuan air kelapa muda, kurma Azwa, madu tawon, kunyit daun kapulaga, dan sirih wulung. Minuman tersebut dikhususkan untuk residen sakau dan meningkatkan vitalitas dan imunitas.

Kesehatan adalah hal yang berharga dan utama yang diinginkan tiap orang, pun pada diri residen narkoba. Artinya, residen menyesali mengkonsumsi narkoba dan memutuskan rehabilitasi di tempat beliau. Hal itu dikuatkan dengan keterangan Pak D berikut,

"Dados riang stress. Kakean mimik kae lo. Saya rasa kalau mimic nanti hilang rasa dan sadar diri. Dadi beban e ilang. Terus diaturi konco lak gak koyok ngono carane. Terus diajak teng mriki lan berobat "

Pak W pun menjelaskan sebagai berikut,

"Mergo mikir keluarga.

Pak H pun menjelaskan sebagai berikut,

"Alhamdulillah sak anak bojo mriki sedoyo. Sampi kulo ijabi, enggeh "

Pak A menguatkan Pak W, Pak D, dan Pak H dengan statement berikut,

"Enggeh, kaleh keluarga di aturi teng mriki "

Arti keterangan 4 residen adalah bahwa karena mereka kepala keluarga, maka ada tanggung jawab dan kesadaran untuk memenuhi nafkah keluarga. Dan secara perlahan, mereka diarahkan dan di ajak oleh keluarga atau teman mereka untuk rehabilitasi di padepokan. Sehingga, masalah narkoba pada residen dapat tertangani segera dan dengan baik.

Temuan tersebut kontras dengan Pak S sendiri pernah menyampaikan jika residen itu hampir tidak pernah datang ke BNN atas dasar kemauan sendiri.

Rata-rata ketika ada pihak yang menangkap mereka dan melakukan tes urine, mereka baru ke BNN dan direhabilitasi. Secara implisit, menunjukkan padepokan yang menggunakan afektif lebih efektif menarik minat residen untuk rehabilitasi dibanding BNN yang menggunakan pendekatan medis dan procedural.

Temuan pada aspek herbal penelitian ini dengan teori RCET dalam Rajaei (2020) memiliki relevansi. Pengobatan tradisional China berupa tanaman herbal, memiliki khasiat terhadap penyakit tertentu. Khasiat tersebut tidak instan seperti obat-obatan, melainkan berjangka waktu (cukup lama). Teori RCET memandang jika cara menyembuhkan penyakit adalah dengan kebiasaan, bukan dengan obat-obatan dan kemudian menjadi ketergantungan. Kebiasaan mengkonsumsi herbal meski tidak sedang sakit akan menjadi modal imunitas seseorang. Pada padepokan, diterapkan kebiasaan berupa konsumsi jamu, senam pagi, dan mandi dengan air yang sudah didoakan. Sehingga, aspek herbal sesuai dengan teori RCET.

SIMPULAN

a. Simpulan

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rehabilitasi residen narkoba pada Padepokan Purbo Kayun Bendosewu Talun Blitar berjalan dilakukan dengan tiga aspek. Yaitu seperti aspek mental (pembaiatan, pelaksanaan ibadah (shalat & zikir)), aspek rukyah (pembacaan rukyah sambil dipijat), dan aspek herbal (diberi minuman herbal berupa racikan daun kelor, daun suruh, dan garam). Berdasarkan analisis dan kajian dari teori sosial mengenai aspek mental, relevansinya berupa factor sosial berpengaruh dalam meningkatkan atau mengurangi tingkat penggunaan narkoba, bergantung jenis lingkungan disekitar residen. Berdasarkan analisis dan kajian dari teori RCET mengenai aspek rukyah, relevansinya berupa pemijatan bagian anggota tubuh kaki berdampak terhadap bagian tubuh lain residen. Sedangkan pada aspek herbal, relevansinya berupa salah satu kebiasaan seperti konsumsi tanaman herbal membantu proses rehabilitas. Kontribusi penelitian ini adalah mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan jika terapi konvensional dan keagamaan dapat membantu rehabilitasi residen narkoba,

disamping terapi medis. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan pemerintah dan masyarakat supaya tidak ragu membawa residen ke terapis konvensional, karena sudah ada bukti nyatanya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah lokasi yang diteliti adalah padepokan dan hanya menggunakan tiga aspek. Ada banyak lokasi lain (pondok pesantren, panti sosial, panti asuhan, dsb) dan aspek lain (musik, pengaruh teman sebaya, keluarga, dsb) yang dapat dijadikan penelitian selanjutnya.

b. Saran

Adapun saran yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pihak BNN, agar meningkatkan kinerja aparaturnya BNN dan kerja sama dengan berbagai pihak dalam upaya rehabilitasi narkoba. Salah satunya dengan mengadakan PKS atau MoU dengan lembaga non-medis seperti lembaga pesantren, yayasan, padepokan, dan lembaga sejenisnya.
2. Pihak Padepokan, agar meningkatkan dan memasifkan terapi keagamaan dan herbal guna menarik perhatian dari residen narkoba agar mau dan bersemangat dalam menjalani rehabilitasi.
3. Penelitian selanjutnya, agar memberikan sudut pandang dan aspek-aspek yang berbeda dari penelitian ini, supaya menambah khazanah pengetahuan dan kedalaman informasi tentang aspek-aspek kualitatif yang mempengaruhi keberhasilan rehabilitasi residen narkoba. [α]

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ahmad. (2017). Peranan Pondok Pesantren Rehabilitasi Mental Ash-Shiddiqi dalam Pembinaan Korban Narkoba (Studi Kasus di Pesantren Ash-Shiddiqi Kowel Pamekasan). *AL ULUM/ : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 4 (1), 43–58. <http://journal.uim.ac.id/index.php/alulum/article/view/329>
- Angin, S. H. B. P., & Suriadi, A. (2022). Efektivitas Asistensi Rehabilitasi Sosial Berbasis Residensial Terhadap Korban Penyalahgunaan NAPZA di Sentra “Insyaf” di Medan. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 308–311. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i2.590>
- Asror, A. K., Kusnawan, A., & Fajar, D. A. (2017). Rehabilitasi Korban Penyalahgunaan Narkoba melalui Terapi Religius di Yayasan Serba Bakti Pondok Pesantren Suryalaya Inabah XIV Garut. *Irsyad/ : Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, Dan Psikoterapi Islam*, 5(1), 21–38.
- Badan Nasional Narkotika. 2011-2022. *Laporan Akuntabilitas Kinerja Badan Narkotika Nasional Tahun 2011*. Badan Nasional Narkotika, Jakarta Timur.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). Handbook of Qualitative Research. *Pustaka Pelajar: Yogyakarta*, 1(1). <https://doi.org/10.35842/mr.v13i4.198>
- Herdinata, G. R. P., Aristyanto, A., & Setiawan, F. E. (2020). Model Therapeutic Community Dan Latihan Dasar Olahraga Beladiri Mixed Martial Arts (MMA) Untuk Meningkatkan Psychological Well-Being Pada Pasien Rehabilitasi Narkoba. *JSH: Journal of ...*, 2(1), 6–9. <http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/JSH/article/view/1513>
- Indriyani, I., Respationo, S., & Fadlan, F. (2022). Juridical Analysis Of Application Of Narcotic Rehabilitation Through Integrated Assessment Of Narcotics Abusers In The Riau Islands (Research Study At The National Narcotics Agency Of The Riau Islands Province). *International Journal of Research and Review, Law And Sosial Sciences (IJERLAS)*, 2(6), 847–854. <https://radjapublika.com/index.php/IJERLAS>
- Indonesia. *Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2020 tentang Rencana Aksi Nasional (RAN) Pencegahan & Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN) dan Prekursor Narkotika*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- _____. *Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 5 Tahun 2023*. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3671. Sekretariat Negara. Jakarta.
- _____. *Peraturan Pemerintah Nomor 40 Tahun 2013 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika*. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5419. Sekretariat Negara. Jakarta.
- _____. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika*. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3698. Sekretariat Negara. Jakarta.

- _____. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1997 tentang Psikotropika*. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3671. Sekretariat Negara. Jakarta.
- M. Irfangi. (2015). Implementasi Pendekatan Religius dalam Rehabilitasi Korban Penyalahgunaan Narkoba di Rumah Sakit Khusus Jiwa H. Mustajabah Purbalingga. *Jurnal Kependidikan*, III(2), 70–88.
- Ma'ruf, A. (2018). Pendekatan Studi Islam Dalam Rehabilitasi Penyalahguna Narkoba. *Jurnal Penelitian Agama*, 19 (2), 30–47. <https://doi.org/10.24090/jpa.v19i2.2018.pp30-47>
- Machsun, T. (2020). Model Pendidikan Agama Islam dalam Rehabilitasi Tetirah Dzikir Sleman Yogyakarta. *El-Banat: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 10 (1), 109–127.
- Mardiyah, A., Dupai, L., & Prasetya, F. (2018). Studi Kualitatif Kualitas Hidup Mantan Pecandu Narkoba Di Klinik Rehabilitasi Bnn (Badan Narkotika Nasional) Kota Kendari Tahun 2017. *Jimkesmas*, 3 (1), 1–8.
- Matos, L. C., Machado, J. P., Monteiro, F. J., & Greten, H. J. (2021). Understanding traditional chinese medicine therapeutics: An overview of the basics and clinical applications. *Healthcare (Switzerland)*, 9 (3). <https://doi.org/10.3390/healthcare9030257>
- Nazarudin, M., & Jumanah, J. (2019). Pendidikan Islam Sebagai Terapi Bagi Terpidana Pengguna Narkoba Yayasan Pusat Rehabilitasi Narkoba Ar-Rahman Palembang. *Ta'dib*, 22(2), 111. <https://doi.org/10.31958/jt.v22i2.1428>
- Noegroho, A., Sulaiman, A. I., Suswanto, B., & Suryanto, S. (2018). Pendekatan Spiritual Dan Herbal Sebagai Alternatif Rehabilitasi Non Medis Bagi Pecandu Narkoba. *Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian*, 13 (2), 143. <https://doi.org/10.31332/ai.v13i2.983>
- Hage, S. M. (2006). A closer look at the role of spirituality in psychology training programs. *Professional Psychology: Research and Practice*, 37(3), 303–310. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.37.3.303>
- Pargament, K. I., & Saunders, S. M. (2007). Introduction to the special issue on spirituality and psychotherapy. *Journal of Clinical Psychology*, 63(10), 903–907. <https://doi.org/10.1002/jclp.20405>
- Rahman, M. A. (2019). Model Konseling Islam untuk Rehabilitasi Korban Penyalahgunaan Narkoba. *Irsyad/ : Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, Dan Psikoterapi Islam*, 7(1), 81–100. <https://doi.org/10.15575/irsyad.v7i1.886>
- Rajaei, A. R. (2010). Religious cognitive-emotional therapy: a new form of psychotherapy. *Iranian Journal of Psychiatry*, 5 (3), 81–87. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22952497%0A>
<http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC3430504>
- Rianto, P. (2016). Modul Metode Penelitian. In *Metode penelitian* (Vol. 5, Issue July).
- Rohman, A. (2016). Kontribusi Pesantren Dalam Rehabilitasi Pecandu Narkoba (Studi Kasus di Pondok Pesantren Darun Najah Dawuhan Kidul Papan Kediri). *Spiritualis*, 6 (2), 1–23.
- Saefulloh, A. (2018). Rehabilitasi Eks-Pecandu Narkoba Melalui Pendekatan Agama Islam. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2 (1), 43. <https://doi.org/10.29240/jbk.v2i1.377>
- Sari, D. M., Fatah, M. Z., & Nurmala, I. (2021). Family's Role in Helping Drug Abuser Recovery Process. *Jurnal PROMKES*, 9 (1), 59. <https://doi.org/10.20473/jpk.v9.i1.2021.59-68>
- Smart, R. G. (1980). An availability-proneness theory of illicit drug abuse. *NIDA Research Monograph*, 30, 46– 49.8

EFFECT OF ENGLISH LEARNING PERCEPTION AND FOREIGN LANGUAGE ENJOYMENT ON STUDENTS' WELL-BEING AT STATE JUNIOR HIGH SCHOOL NUMBER 3 SATAP SEJANGKUNG

PENGARUH PERSEPSI BELAJAR BAHASA INGGRIS DAN KESENANGAN BERBAHASA ASING TERHADAP KESEJAHTERAAN SISWA SMP NEGERI 3 SATAP SEJANGKUNG

Afro' Desinta

Postgraduate Student at Tanjungpura university Pontianak, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2.447>

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of perception and enjoyment of learning a foreign language on the well-being of learning English. This study uses a quantitative approach. The respondents were class VII students (n = 47). The research location is at State Junior High School 3 Satap sejangkung, Sambas, Indonesia. The data collection technique uses a questionnaire. Data collection was carried out in September 2023. The perception measurement instrument was adopted and modified from Dhian Marita Sari and Muslem et al., enjoyment measurement from Dewaele & MacIntyre, well-being assessment from Lo & Lin and Zhu. Data analysis uses normality, linearity, correlation, and regression tests. The results show the influence of the perception of learning English (X1) on the welfare of learning English (Y), with a value (sig.) of $0.000 < 0.05$. Perception is strongly correlated with wellbeing (Y) and grades ($r = 0.633$). There is no influence of the enjoyment variable on English Learning Wellbeing (Y), value (sig.) $0.007 \hat{=} 0.05$. However, it is strongly related ($r = 0.709$).

Keywords: English Learning Perception, Foreign Language Enjoyment, Well-Being

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi dan kesenangan belajar Bahasa asing terhadap kesejahteraan belajar bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Respondennya adalah siswa kelas VII (n=47). Lokasi penelitian adalah di SMP Negeri 3 Satap sejangkung, Sambas, Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Pengumpulan data dilakukan pada bulan September 2023. Instrumen pengukuran persepsi diadopsi dan dimodifikasi dari Dhian Marita Sari dan Muslem dkk., pengukuran enjoyment dari Dewaele & MacIntyre, pengukuran kesejahteraan dari Lo & Lin dan Zhu. Analisis data menggunakan uji normalitas, linieritas, korelasi, dan regresi. Hasilnya terdapat pengaruh persepsi Belajar Bahasa Inggris (X1) terhadap Kesejahteraan Belajar Bahasa Inggris (Y), nilai (sig.) $0,000 < 0,05$. Persepsi berkorelasi kuat dengan wellbeing (Y) dengan nilai ($r = 0,633$). Tidak terdapat pengaruh variabel enjoyment terhadap Kesejahteraan Belajar Bahasa Inggris (Y), nilai (sig.) $0,007 \hat{=} 0,05$. Namun, berhubungan kuat ($r = 0,709$).

Kata Kunci: Kesejahteraan, Kesenangan Bahasa Asing, Persepsi Belajar Bahasa Inggris

INTRODUCTION

Enhancing student learning is contingent upon addressing health and wellbeing concerns. English has garnered significant international interest in recent times. As a result of its widespread implementation in the realm of education, it has now become a worldwide resource that has the potential to impact educational

achievements (Haidar & Fang, 2019). Numerous inquiries have been conducted to examine various facets pertaining to substandard or exemplary educational performance, with particular emphasis placed on the significance of well-being (Mercer, 2023).

The concept of well-being, which is central to positive psychology (PP), may be examined via the

lens of human complexity, as explored by (Wang et al., 2021). Additionally, the well-being of students has been identified as a crucial factor in their educational achievement, particularly among those with higher levels of education. Students who have good well-being tend to achieve higher academic achievements and are less likely to experience academic setbacks (Yang, 2021). Pleasure or well-being can be attributed to the active engagement of students and the introduction of existential life challenges as factors that influence motivation and behaviour, ultimately facilitating learning and adjustment within the educational setting. This phenomenon is commonly referred to as student involvement (Salmela-Aro et al., 2016).

There is a growing focus in the field of language education on a specific kind of positive emotion known as L2 learning delight, as proposed by (Jin & Zhang, 2019; Li et al., 2018). The concept of enjoyment aligns with the expanding domain of positive psychology (PP) as a whole, as well as its foundational ideas, including Broaden-and-Build Theory (Fredrickson, 2001) and Control-value Theory (Pekrun & Linnenbrink-Garcia, 2012). Drawing from prior research, it has been posited that the incorporation of enjoyment in language education enhances the fundamental framework, thereby positively impacting the advancement of an individual's perception (MacIntyre & Gregersen, 2012). Furthermore, aligning with recent theoretical perspectives, it is argued that enjoyment serves as a constructive emotion, fostering concentration on educational activities, consequently influencing students' attainment (Piniel & Albert, 2018). The experience of enjoyment is intricately connected to many emotions that stimulate the development of an individual's breadth of perspectives and behaviours, as well as the cultivation of emotional resilience, amongst other individual elements (Oxford, 2015).

The promotion of well-being is a fundamental need within the educational setting, and is seen as a key component of society's growing interest in positive psychology (PP) topics. These courses play a significant role in fostering students' emotional equilibrium and facilitating their overall growth and advancement. Similarly, it has been shown that learner engagement plays a crucial role in the field of education. Considerable focus has been dedicated

to the examination of this notion and its potential indicators due to its significance in shaping students' academic achievements. In recent discourse, self-efficacy has emerged as a prominent psychological construct that plays a crucial role in facilitating the educational process and academic performance. It exerts a profound influence on students' decision-making processes pertaining to their educational tasks, behavioural patterns, and cognitive and affective engagement with the educational domain (Jia, 2022).

This study investigate a connection between perception and well-being. Recent study has mostly focused on investigating the representation of conceptual knowledge by examining the link between language, perception, and action. A substantial corpus of scholarly works has surfaced, presenting a multitude of empirical evidence showcasing the intimate connection between language and perception (Klemfuss et al., 2012).

Moreover, there exists compelling evidence indicating that language plays a crucial role in shaping cognitive processes (Ervin-Tripp, 1967), impacting the perception of temporal and spatial notions (Boroditsky, 2001), and exerting an effect on memory (Loftus & Palmer, 1974). The intimate relationship between language and perception may be attributed to the ability to articulate our perceptual experiences. Moreover, it is common in several languages to use perceptual expressions that rely on spatial connections in the physical world, particularly motion, as a means of creating analogies to convey more abstract concepts, such as time. According (Pylyshyn, 1978) posits that the fundamental linkage between language and perception stems from the perceptual system serving as the basic mechanism through which language obtains its semantic content.

This research is a new study that investigates the variables of students' perceptions of learning English, enjoyment of learning English in class, and students' well-being in learning English at State Junior High School 3 Satap Sejangkung. This research aims to determine the influence of perceptions and enjoyment of learning a foreign language on the welfare of students at State Junior High School 3 Satap Sejangkung.

THEORITICAL REVIEW

English Learning Perception

Perception, as delineated in prior scholarly investigations, encompasses an individual's behavioural manifestations in articulating subjective viewpoints, attitudes, reactions, or perceptions about the occurrence of events, drawing upon personal encounters and pertinent empirical evidence (Lee & Drajadi, 2019; Nugroho & Mutiaraningrum, 2020). Consequently, individuals will ascribe distinct interpretations to one another, despite the same item under consideration. According to (Gibson et al., 2012), the subjective perception of a circumstance has more significance than the objective characteristics of the scenario itself. Perception, as defined by (Robbins & Judge, 2013), refers to the cognitive process by which humans organise and evaluate sensory inputs in order to derive meaning from their surrounding world. Perception refers to the process through which individuals receive and interpret information from their surroundings, which they then convey via different forms of communication.

In addition to linguistic processing, the perceptual system is responsible for the encoding and retention of perceptual representations, including objects and events. According to the idea of situated and embodied cognition, it is argued that the ability of human intelligence to make predictions is based on simulations that include the fundamental notions of knowledge (Barsalou, 2009). The present state of affairs triggers a cognitive process that creates predictions via mental simulation in the appropriate mode, relying on inference processes. While Barsalou's proposal presupposes the presence of multi-modal simulations that pertain to commonly encountered circumstances, the comprehensive examination of the incorporation of intra-linguistic and extra-linguistic (world-world) information is not thoroughly addressed. The precise mechanisms and hierarchical stages at which verbal and perceptual information are integrated, the temporal scale at which this integration occurs, and the relative dominance of either domain in this process remain subjects of ongoing scholarly debate. Furthermore, it is crucial to note that there is currently a notable absence of a complete theoretical framework pertaining to these interactions, as highlighted by

(Magnuson, 2019).

Enjoyment in L2 Learning

Enjoyment may be conceptualised as a kind of positive affect that is experienced in response to a sense of accomplishment or development (Pekrun, 2006). According to (Pekrun et al., 2007), students who experience a sense of happiness are able to comprehend the underlying mechanisms of the work at hand and see the outcomes of their efforts as remarkable. Class delight may be conceptualised as a cultivated inclination whereby students exhibit a positive disposition towards engaging with the course content (constructive evaluation) and possess a sense of competence in effectively navigating and fulfilling the assigned duties (control). Hence, the paramount significance of pleasure is attributed to the subsequent experiences of satisfaction, which aligns with educational achievement (Dewaele & Li, 2021; Piechurska-Kuciel, 2017). When examining the concept of pleasure from a multidimensional perspective, it encompasses five distinct mechanisms: emotional, intellectual, motivational, communicative, and physical (Elahi Shirvan & Taherian, 2022; Hagenauer & Hascher, 2014). However, the primary focus is placed on the emotional, intellectual, and motivational dimensions. In the context of foreign language acquisition, it is justifiable to contemplate that the emotional dimension of enjoyment pertains to the affective experiences of pleasure experienced during the process of language learning, whereas the intellectual dimension pertains to the cognitive evaluation of the contextual factors in which the language learner is engaged. Furthermore, the concept of class enjoyment may be defined as a spontaneous sense of excitement or pleasure resulting from participation in language-related activities that elicit emotional involvement, hence stimulating students' interest and capturing their attention on an intellectual level.

Hence, it is pragmatic to acknowledge that the incorporation of enjoyable activities in language classes can stimulate students' enthusiasm. This can potentially play a significant role in cognitive processes that impact learning, such as enhancing attention, retention, and problem-solving abilities (Fredrickson, 2004; Linnenbrink-Garcia & Pekrun, 2011).

Well-Being

The idea of well-being has been delineated by (M. E. P. Seligman, 2011) via the identification of five key components that contribute to a good psychological state. These components, together referred to as PERMA, include positive emotion, engagement, relationships, meaning, and accomplishment. Seligman's PERMA model (Seligman, 2011) has been integrated into the curriculum with the aim of enhancing the well-being of students and facilitating their personal growth and academic success. The PERMA model has garnered widespread acceptance and validation via several empirical research. Notably, this multidimensional framework offers a comprehensive understanding of respondents' well-being, hence enhancing the depth of information obtained.

The concept of well-being holds significant importance in the field of positive psychology (PP) due to its correlation with various educational and mental outcomes. These outcomes include reduced levels of stress, boredom, and burnout, as well as increased rates of success, constructive behavioural attitudes, and the ability to effectively navigate changes (Derakhshan et al., 2021). The primary objective of positive psychology, as articulated by (M. Seligman, 2018), is to advance the promotion of joy and subjective well-being. Positive psychologists strive to adopt a constructive perspective when evaluating measures of subjective well-being.

The research movement on well-being defines it as an enduring and sustainable attribute that fosters positive thinking and motivates people and collectives to strive and progress (Greenier et al., 2021). According to (Lo & Lin, 2020), The satisfaction level of students in their English learning may be attributed to factors such as their self-awareness, class activities, and instructional methodologies (Lo & Lin, 2020).

RESEARCH METHODS

The present study employs a quantitative research approach. The present study aims to adopt and adapt a questionnaire for the purpose of assessing students' opinions of English learning and their level of satisfaction, with a specific focus on their overall well-being. In order to assess the

degree of pleasure experienced by individuals learning a foreign language, scholars used a foreign language enjoyment scale comprising of eight items, which was originally devised by (J.-M. Dewaele & MacIntyre, 2014). According to (Mierzwa, 2019), the scale has a high level of internal consistency, with a Cronbach's alpha coefficient of about 0.88. Additionally, the dependability of the scale, as assessed by Cronbach's alpha, is reported to be 0.83.

The questionnaire on English language learning well-being has an inquiry about ownership (Lo & Lin, 2020; Zhu, 2010). The Cronbach's alpha coefficient for this measure is 0.85. The instrument has a high level of dependability. In addition, they specifically focus on English as a Foreign Language (EFL) learners. The study used a 5-point Likert scale to measure responses ranging from strong disagreement to strong agreement. According to (Lo & Lin, 2020; Zhu, 2010), the English learning well-being instrument has potential as a meticulously constructed outcome variable for future use. The construct dependability (CR) of the measure is reported to be 0.849 %.

The research centred on students enrolled in Class VII of Satap Semakuan Public Junior High School in Indonesia. The data was acquired using a questionnaire approach. The use of the WhatsApp application for the distribution of questionnaires. The sample size for questionnaires sent to respondents is $N = 47$, whereas the sample size for questionnaires with full and processable data is also $N = 47$. In September 2023, data collection was conducted. This research used three tests for data analysis: the normality test, the linearity test, and the basic regression test.

The present study posits a research hypothesis:

- H1: There is an influence of perceptions of English learning on students' well-being.
- H2: There is an influence of class enjoyment in learning English on students' well-being.

Based on an extensive examination of the existing literature and the development of research hypotheses, a research model may be presented, as shown in Figure 1.

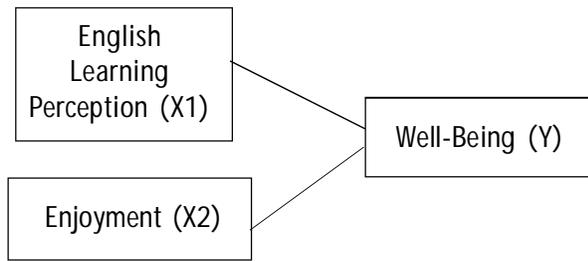


Figure 1. The Research Model

RESULTS AND DISCUSSION

Research Result

Participants in this study ($n = 47$). The score ($SD = 1.158$) obtained from the five questions of the English Learning Well-Being Questionnaire shows that the data follows a normal distribution. Data was obtained from the English Language Learning Perception Questionnaire, which consists of six questions with a normal distribution ($SD = 1.526$). Then, the score ($SD = 1.844$) from the eight FL Enjoyment Questionnaire questions shows that the data distribution follows a normal distribution.

Table 1 Descriptive Statistic Statistics

	X1Perception	X2Endoyment	YWellbeing
N	Valid	47	47
	Missing	0	0
Mean	26.62	35.77	22.47
Median	26.00	36.00	23.00
Mode	26	36	23
Std. Deviation	1.526	1.844	1.158
Skewness	.458	-.031	.125
Std. Error of Skewness	.347	.347	.347
Kurtosis	-.426	-.577	-.444
Std. Error of Kurtosis	.681	.681	.681
Sum	1251	1681	1056

Table 2. Score of Questionnaire

Aspect	Item	%
English Learning Perception (Dhian Marita Sari, 2022; Muslim et al., 2022)	I want to learn English	87.2
	I only learn English because its courses are compulsory in School	90.2
	Learning English is important to my future	86.8
	Learning English can help me find better job opportunities	89.3
	Learning English is essential for	

Aspect	Item	%
Foreign Language Enjoyment (J.-M. Dewaele & MacIntyre, 2014)	my high school and undergraduate studies	88.9
	I need English when I use social media	89.8
	Even if I am well prepared for FL class, I feel anxious about it	88.5
	I always feel that the other students speak the FL better than I do	90.2
	I can feel my heart pounding when I'm going to be called on in FL class	87.6
	I don't worry about making mistakes in FL class (reverse-coded)	89.3
	I feel confident when I speak in FL class (reverse-coded)	87.6
	I get nervous and confused when I am speaking in my FL class	88.9
	I start to panic when I have to speak without preparation in FL class	91.9
	It embarrasses me to volunteer answers in my FL class	91.0
Well-Being (Lo & Lin, 2020; Zhu, 2010)	I feel very happy to have English class every day.	87.6
	I am confident in learning English.	89.7
	I have no pressure to learn English.	92.3
	In English class, students really enjoy learning with the teacher.	90.6
	English teachers often help me solve my learning problems	88.9

Table 3 Normality Test Result One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Value	Predicted Value
N		47
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	22.4680851
	Std. Deviation	.81186348
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.102
	Negative	-.081
Test Statistic		.102
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.

The asymptotic significance value. The two-tailed significance level of 0.200^{cd} is shown to be larger than the conventional threshold of 0.05. According to the findings of the Kolmogorov-Smirnov normality test, it may be concluded that the residual data in the regression model has a normal distribution.

Table 4. Linerity Test Result Table X1-Y

		ANOVA Table				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
YWellbeing*	Between Groups (Combined)	26.702	6	4.450	5.086	.001
	Linearity	24.691	1	24.691	28.219	.000
	Deviation from Linearity	2.011	5	.402	.460	.804
X1Perception	Within Groups	35.000	40	.875		
	Total	61.702	46			

The linearity value in Table 4 shows a deviation of 0.804. The obtained results indicate a positive correlation between the Perception of Learning English variable and the Wellbeing variable Learning English, as shown by the statistical significance value of 0.804, which above the predetermined threshold of 0.05 (sig. = 0.804 > 0,05.)

YWellbeing* X2Enjoyment	Between Groups (Combined)	8.537	7	1.220	.895	.520
	Linearity	3.426	1	3.426	2.513	.121
	Deviation from Linearity	5.111	6	.852	.625	.709
X2Enjoyment	Within Groups	53.165	39	1.363		
	Total	61.702	46			

The linearity value in Table 5 shows a deviation of 0.709. The research results show that there is a linear correlation between the foreign language enjoyment variable and the well-being variable, which is indicated by a significance value of 0.709 which is above the threshold of 0.05 (sig. = 0.709 > 0.05.)

Table 6. Result of Correlation Analysis

		Correlations			
		X1Perception	X2Enjoyment	YWellbeing	
X1PERCEPTION	Pearson Correlation	1	.709**	.633**	
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	
	N	47	47	47	
X2ENJOYMENT	Pearson Correlation	.709**	1	.236	
	Sig. (2-tailed)	.000		.111	
	N	47	47	47	
YWELLBEING	Pearson Correlation	.633**	.236	1	
	Sig. (2-tailed)	.000	.111		
	N	47	47	47	

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

After analyzing the correlation between perception and well-being, it was discovered that the relationship was significant (p 0.005) and the two variables were strongly correlated (r = 0.633). Then, analyzing the correlation between enjoyment and well-being, it is known that the relationship is significant (p 0.005) and the two variables are strongly correlated (r= 0.907). (See table 6).

Table 7. Result of Regression Analysis

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	13.174	2.504		5.260	.000
X1Perception	.711	.116	.936	6.141	.000
X2Enjoyment	-.269	.096	-.428	-2.809	.007

Based on Table 7, it is known that the t value for the perception variable is 6.141, which is then compared with the t table value (1.67943) or the sig t value for the perception variable (0.000), which is smaller than alpha (0.05). From the results presented, it is known that $t_{count} > t_{table}$, namely $6.141 > 1.67943$, so H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that the English Learning Perception variable (X1) has a positive and significant influence on the Wellbeing variable (Y).

Based on Table 7, it is known that the t value for the enjoyment variable is -2.809, which is then compared with the t table value (1.67943) or the sig t value for the enjoyment variable (0.007), which is smaller than alpha (0.05). From the results presented, it is known that $t_{count} < t_{table}$, namely $-2.809 < 1.67943$, is accepted and H_a is rejected, which means that the foreign language enjoyment variable (X2) has a negative and insignificant influence on the well-being variable (Y).

Discussion

This research aims to determine the influence of the variables of perception of learning English and enjoyment on the variable of well-being in learning English at SMP 3 Satap Sejangkung. Based on correlation analysis, there is a relationship between the English learning perception variable and the English learning wellbeing variable, which is significant and positive (p < 0.05), as proven by a strong correlation (r = 0.633). Students who have a positive perception of English learning also have positive English learning well-being.

The results of the regression test found that the significance value (sig.) of 0.007 is smaller than the probability of 0.05, so it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected. This shows that there is an influence of the perception of learning English (X1) on the well-being variable learning English (Y). The well-being of students learning English can be influenced by their learning perceptions.

The results of this study align with previous research conducted by (Rina et al., 2022), which indicates a significant relationship between self-perception factors and variables related to happiness. Perception, as described by (Robbins & Judge, 2013), refers to the process by which individuals receive feedback from their surroundings and subsequently express it through various forms of expression. Students who possess a positive view of learning the English language are likely to have an impact on the manifestation of their overall well-being and emotional state.

Based on a statistical analysis, there is a substantial and positive association ($p < 0.05$) between the variable of enjoyment in English learning and the variable of welfare in English learning. This is supported by a strong correlation coefficient of 0.709. There exists a favorable correlation between students' delight of studying a foreign language and their enjoyment of learning English.

The results of this research are in accordance with the concept, for example (Pekrun et al., 2007), which explains that students who feel happy are able to understand the mechanisms underlying the work they do and see the results of their efforts. Classroom enjoyment can be conceptualized as a cultivated tendency in which students demonstrate a positive disposition toward engagement with course content (constructive evaluation). Therefore, the importance of enjoyment is linked to the subsequent experience of satisfaction, which is in line with educational attainment (Dewaele & Li, 2021; Piechurska-Kuciel, 2017).

The regression test results indicate that the significance value (sig.) of 0.007 exceeds the probability threshold of 0.05. Consequently, it can be inferred that the alternative hypothesis (H_a) is rejected, while the null hypothesis (H_0) is accepted. This finding suggests that there is no discernible impact of enjoyment in learning English (X_2) on the well-being variable of language acquisition. The learning satisfaction of pupils studying English does not have an impact on their overall well-being. Hence, it is pragmatic to acknowledge that the incorporation of enjoyable activities in language classes can stimulate student enthusiasm, which in turn can significantly

impact cognitive processes that facilitate learning. Specifically, these processes include language acquisition as well as other cognitive functions such as heightened attention, improved retention, and enhanced problem-solving abilities (Fredrickson, 2004; Linnenbrink-Garcia & Pekrun, 2011). Naturally, this discovery presents a contradiction to the notion of well-being.

The definition of well-being, as proposed by (Seligman, 2011), encompasses five key dimensions that collectively contribute to an individual's positive psychological state. These dimensions, known as positive emotions, participation, relationships, meaning, and achievement, are collectively referred to as PERMA and are situated within the positive continuum of psychological well-being.

The definition of well-being includes five main dimensions that collectively contribute to an individual's positive psychological state. These dimensions, known as positive emotions, participation, relationships, meaning, and achievement, are collectively referred to as PERMA and lie on the positive continuum of psychological well-being (M. E. P. Seligman, 2011).

This research is incongruous with prior studies, as exemplified by the findings of (Dewaele et al., 2019), which indicated that students exhibited a higher likelihood of experiencing enjoyment when their teachers offered increased levels of academic and emotional support, demonstrated interest and enthusiasm in their teaching, and endeavored to foster warm, enjoyable, and attentive relationships with them. The significant impact of teachers on students' foreign language education (FLE) was evident in a research conducted with a sample size of 210 English as a Foreign Language (EFL) students. The variable that had the highest predictive power for the occurrence of FLE was teacher friendliness, accounting for approximately 20 % of the observed variance. The aforementioned patterns were additionally validated by the study conducted by (J.-M. Dewaele & MacIntyre, 2019).

According to the results of the initial item, enjoyment, despite having prepared, students continue to experience anxiety in FL class. As stated, 88.5 %.

Additionally, students believe they are not proficient in speaking FL and that their peers are superior to them. Ninety-two percent of students expressed this sentiment. In addition, 87.6 % of pupils

reported experiencing tachycardia when they were summoned to the FL class. In addition to experiencing anxiety, 88.9 % of students reported feeling perplexed and anxious when speaking in FL class. In FL class, 91.9 % of students began to fret when they were required to speak without preparation. Additionally, in FL class, 91.0 % of students felt humiliated to provide voluntary responses.

The survey results showing displeasure with the various dimensions above are in line with (Elahi Shirvan & Taherian, 2022; Hagenauer & Hascher, 2014), which explains that pleasure includes emotional, intellectual, motivational, communicative, and physical. It is practical to recognize that fun language class activities can energize students. This may improve learning processes like attention, retention, and problem-solving (Fredrickson, 2004; Linnenbrink-Garcia & Pekrun, 2011).

The survey results also found that 89.3 % of students were not worried about making mistakes in FL class. This condition is good for students' psychological well-being. This is also supported by the finding that 87.6 % of students feel confident when speaking in FL class. This finding is supported by (Pekrun et al., 2007), according to which students who experience happiness are able to understand the mechanisms underlying the work they do and see the results of their efforts as something extraordinary.

CONCLUSION AND RECOMMENDATION

The present study has identified a noteworthy and statistically significant correlation between the variable "Perception of Learning English" and the

well-being associated with the process of acquiring proficiency in the English language. This study also identified a correlation between the perception of English language acquisition and the overall well-being of students learning English at State Junior High School Number 3 Satap Sejangkung, located in the 3T Indonesia-Malaysia region. The subsequent discovery indicates a direct correlation between the enjoyment of foreign language acquisition and the overall well-being of students in the process of learning the English language. Nevertheless, the present study has revealed that the perception of English language acquisition does not exert a favorable and statistically significant impact on the overall well-being of students engaged in English language learning at State Junior High School Number 3 Satap Sejangkung.

In order to provide effective guidance to English and school teachers, it is imperative to prioritize the assessment of students' level of satisfaction and overall welfare. Educational institutions should prioritize the incorporation of socialization elements into both the overall well-being of students and their learning experiences. Therefore, it is anticipated that pupils will possess conducive elements that contribute to their academic achievement. Alternatively, educators and students might devise and enforce minor policies aimed at enhancing the learning process. The central and regional governments express worry for students residing in the 3T area. The success of English language instruction is anticipated to be influenced by students' positive perception, enjoyment, and wellbeing. [α]

REFERENCES

- Barsalou, L. W. (2009). Simulation, situated conceptualization, and prediction. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 364 (1521), 1281–1289. <https://doi.org/10.1098/rstb.2008.0319>
- Boroditsky, L. (2001). Does Language Shape Thought?: Mandarin and English Speakers' Conceptions of Time. *Cognitive Psychology*, 43(1), 1–22. <https://doi.org/10.1006/cogp.2001.0748>
- Derakhshan, A., Kruk, M., Mehdizadeh, M., & Pawlak, M. (2021). Boredom in online classes in the Iranian EFL context: Sources and solutions. *System*, 101, 102556. <https://doi.org/10.1016/j.system.2021.102556>
- Dewaele, J.-M., & Li, C. (2021). Teacher enthusiasm and students' social-behavioral learning engagement: The mediating role of student enjoyment and boredom in Chinese EFL classes. *Language Teaching Research*, 25 (6), 922–945. <https://doi.org/10.1177/13621688211014538>
- Dewaele, J.-M., & MacIntyre, P. D. (2014). The two faces of Janus? Anxiety and enjoyment in the foreign language classroom. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 4(2), 237–274. <https://doi.org/10.14746/ssllt.2014.4.2.5>

- Dewaele, J.-M., & MacIntyre, P. D. (2019). The Predictive Power of Multicultural Personality Traits, Learner and Teacher Variables on Foreign Language Enjoyment and Anxiety. In *Evidence-Based Second Language Pedagogy* (pp. 263–286). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351190558-12>
- Dewaele, J. M., Magdalena, A. F., & Saito, K. (2019). The Effect of Perception of Teacher Characteristics on Spanish EFL Learners' Anxiety and Enjoyment. *The Modern Language Journal*, 103(2), 412–427. <https://doi.org/10.1111/modl.12555>
- Dhian Marita Sari. (2022). Islamic students' attitudes and perceptions toward learning English: a study from male-female students of STIT Madani Yogyakarta. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 3 (2), 62–76. <https://doi.org/10.51468/jpi.v3i2.76>
- Elahi Shirvan, M., & Taherian, T. (2022). Affordances of the Microsystem of the Classroom for Foreign Language Enjoyment. *Human Arenas*, 5 (2), 222–244. <https://doi.org/10.1007/s42087-020-00150-6>
- Ervin-Tripp, S. (1967). An Issei Learns English. *Journal of Social Issues*, 23(2), 78–90. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1967.tb00577.x>
- Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56 (3), 218–226. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.56.3.218>
- Fredrickson, B. L. (2004). The broaden-and-build theory of positive emotions. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences*, 359 (1449), 1367–1377. <https://doi.org/10.1098/rstb.2004.1512>
- Gibson, J. L., Ivancevich, J. M., & James H. Donnelly, Jr. Konopaske, R. (2012). *ORGANIZATIONS: BEHAVIOR, STRUCTURE, PROCESSES* (Fourteenth). McGraw-Hill.
- Greenier, V., Derakhshan, A., & Fathi, J. (2021). Emotion regulation and psychological well-being in teacher work engagement: A case of British and Iranian English language teachers. *System*, 97, 102446. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102446>
- Hagenauer, G., & Hascher, T. (2014). Early Adolescents' Enjoyment Experienced in Learning Situations at School and Its Relation to Student Achievement. *Journal of Education and Training Studies*, 2 (2). <https://doi.org/10.11114/jets.v2i2.254>
- Haidar, S., & Fang, F. (Gabriel). (2019). English language in education and globalization: a comparative analysis of the role of English in Pakistan and China. *Asia Pacific Journal of Education*, 39 (2), 165–176. <https://doi.org/10.1080/02188791.2019.1569892>
- Hovhannisyan, I. (2014). *Learners' Attitudes And Motivation To Learn English: English As A Foreign Or As An International Language?* [Aristotle University of Thessaloniki]. http://ikee.lib.auth.gr/record/135286/files/Iren_Hovhannisyan_Doctoral_Thesis_Final.pdf
- Jia, H. (2022). English as a Foreign Language Learners' Well-Being and Their Academic Engagement: The Mediating Role of English as a Foreign Language Learners' Self-Efficacy. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.882886>
- Jin, Y., & Zhang, L. J. (2019). A Comparative Study of Two Scales for Foreign Language Classroom Enjoyment. *Perceptual and Motor Skills*, 126(5), 1024–1041. <https://doi.org/10.1177/0031512519864471>
- Klemfuss, N., Prinzmetal, W., & Ivry, R. B. (2012). How Does Language Change Perception: A Cautionary Note. *Frontiers in Psychology*, 3. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2012.00078>
- Lee, J. S., & Drajeti, N. A. (2019). English as an international language beyond the ELT classroom. *ELT Journal*, 73 (4), 419–427. <https://doi.org/10.1093/elt/ccz018>
- Linnenbrink-Garcia, L., & Pekrun, R. (2011). Students' emotions and academic engagement: Introduction to the special issue. *Contemporary Educational Psychology*, 36 (1), 1–3. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2010.11.004>
- Lo, C.-F., & Lin, C.-H. (2020). The Impact of English Learning Motivation and Attitude on Well-Being: Cram School Students in Taiwan. *Future Internet*, 12(8), 131. <https://doi.org/10.3390/fi12080131>
- Loftus, E. F., & Palmer, J. C. (1974). Reconstruction of automobile destruction: An example of the interaction

- between language and memory. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 13 (5), 585–589. [https://doi.org/10.1016/S0022-5371\(74\)80011-3](https://doi.org/10.1016/S0022-5371(74)80011-3)
- MacIntyre, P., & Gregersen, T. (2012). Emotions that facilitate language learning: The positive-broadening power of the imagination. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 2 (2), 193. <https://doi.org/10.14746/ssl.t.2012.2.2.4>
- Magnuson, J. S. (2019). Fixations in the visual world paradigm: where, when, why? *Journal of Cultural Cognitive Science*, 3 (2), 113–139. <https://doi.org/10.1007/s41809-019-00035-3>
- Mercer, S. (2023). The wellbeing of language teachers in the private sector: An ecological perspective. *Language Teaching Research*, 27 (5), 1054–1077. <https://doi.org/10.1177/1362168820973510>
- Mierzwa, E. (2019). Foreign Language learning and teaching Enjoyment: Teachers' Perspectives. *Journal of Education Culture and Society*, 10(2), 170–188. <https://doi.org/10.15503/jecs20192.170.188>
- Muslem, A., Fata, I. A., & M.Nur, L. (2022). Analyzing Students' Perceptions of English Language Learning Through Online Learning Implementation. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11 (3), 437–447. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i3.45764>
- Nugroho, A., & Mutiaraningrum, I. (2020). EFL teachers' beliefs and practices about digital learning of English. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 5 (2), 304. <https://doi.org/10.30659/e.5.2.304-321>
- Oxford, R. L. (2015). Emotion as the amplifier and the primary motive: Some theories of emotion with relevance to language learning. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 5 (3), 371–393. <https://doi.org/10.14746/ssl.t.2015.5.3.2>
- Pekrun, R. (2006). The Control-Value Theory of Achievement Emotions: Assumptions, Corollaries, and Implications for Educational Research and Practice. *Educational Psychology Review*, 18 (4), 315–341. <https://doi.org/10.1007/s10648-006-9029-9>
- Pekrun, R., Frenzel, A. C., Goetz, T., & Perry, R. P. (2007). The Control-Value Theory of Achievement Emotions. In *Emotion in Education* (pp. 13–36). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-012372545-5/50003-4>
- Pekrun, R., & Linnenbrink-Garcia, L. (2012). Academic Emotions and Student Engagement. In *Handbook of Research on Student Engagement* (pp. 259–282). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-2018-7_12
- Piechurska-Kuciel, E. (2017). L2 or L3? Foreign Language Enjoyment and Proficiency. In and P. Z. GabryH-Barker, D. Gȧajda, A. Wojtaszek (Ed.), in *Multiculturalism, Multilingualism and the Self. Studies in Linguistics and Language Learning* (pp. 97–111). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-56892-8_7
- Piniel, K., & Albert, A. (2018). Advanced learners' foreign language-related emotions across the four skills. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 8 (1), 127–147. <https://doi.org/10.14746/ssl.t.2018.8.1.6>
- Pylyshyn, Z. W. (1978). What has language to do with perception? some speculations on the lingua mentis. *Proceedings of the 1978 Workshop on Theoretical Issues in Natural Language Processing* -, 172. <https://doi.org/10.3115/980262.980290>
- Rina, A. P., Pratikto, H., & Mart, R. A. (2022). Hubungan Antara Persepsi Diri Dengan Kebahagiaan Pada Remaja. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7 (2), 288. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i2.931>
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2013). *Organisational Behavior* (15th editi). Pearson.
- Salmela-Aro, K., Moeller, J., Schneider, B., Spicer, J., & Lavonen, J. (2016). Integrating the light and dark sides of student engagement using person-oriented and situation-specific approaches. *Learning and Instruction*, 43, 61–70. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2016.01.001>
- Seligman, M. (2018). PERMA and the building blocks of well-being. *The Journal of Positive Psychology*, 13 (4), 333–335. <https://doi.org/10.1080/17439760.2018.1437466>
- Seligman, M. E. P. (2011). *A visionary new understanding of happiness and wellbeing*. Random House Australia Pty Ltd. <https://scottbarrykaufman.com/wp-content/uploads/2015/01/Seligman-2011-Chapter-1.pdf>

- Wang, Y., Derakhshan, A., & Zhang, L. J. (2021). Researching and Practicing Positive Psychology in Second/ Foreign Language Learning and Teaching: The Past, Current Status and Future Directions. *Frontiers in Psychology, 12*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.731721>
- Yang, P. (2021). Exploring the Relationship Between Chinese EFL Students' Grit, Well-Being, and Classroom Enjoyment. *Frontiers in Psychology, 12*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.762945>
- Zhu, L. (2010). *Study on Strategies for Improving Students' Happiness in English Teaching at Oxford High School*.

PROJECT-BASED LEARNING IN SPEAKING SKILLS OF CLASS X MAN BATU CITY STUDENTS

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS X MAN KOTA BATU

Indah Rahmayanti¹, Munirul Abidin²

MAN Kota Batu Kemenag Kota Batu¹, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang²

ir7rahma77@gmail.com¹, munirul@bio.uin-malang.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2.453>

ABSTRACT

Learning Arabic speaking skills is very important in learning a foreign language because language is a communication tool. However, students experience difficulties in developing Arabic speaking skills. This is due to the lack of student motivation and practice in speaking Arabic. So a project-based learning strategy is used to overcome this problem. This learning process can make students more active and creative in learning to speak Arabic. This research was conducted to describe project-based learning strategies in speaking skills in the Arabic language learning process for class X MAN Batu City students. This research method uses descriptive qualitative, namely describing the data obtained. The data sources in this research are teachers and students of class X MAN Batu City. The data analysis technique used in this research describes the results of observations, interviews, student product results and student responses to the learning process. The findings of this research are that the project-based learning process for class X students' speaking skills at MAN Batu City can stimulate motivation and enthusiasm for learning. In conclusion, project-based learning aims to solve problems and teach students to think critically in the product completion process. The steps that teachers can use in the project-based learning process are: 1) determine the basic problem, 2) create a project plan, 3) work on the project, 4) present the product results, 5) assess, and 6) evaluate. The product results are used as a student portfolio to determine their learning progress. This learning strategy can be practiced by teachers in the process of learning Arabic or other foreign languages.

Keywords: *Arabic language, project-based learning, speaking skills*

ABSTRAK

Pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab sangat penting dalam belajar Bahasa asing karena Bahasa merupakan alat komunikasi. Namun siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berbicara Bahasa Arab. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi siswa dan praktik berbicara Bahasa Arab. Maka strategi pembelajaran berbasis proyek digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Proses pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar berbicara Bahasa Arab. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan strategi pembelajaran berbasis proyek dalam ketrampilan berbicara pada proses pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas X MAN Kota Batu. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh. Sumber data pada penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas X MAN Kota Batu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, hasil produk siswa dan respon siswa terhadap proses pembelajaran. Temuan hasil penelitian ini adalah proses pembelajaran berbasis proyek keterampilan berbicara siswa kelas X di MAN Kota Batu bisa memacu motivasi dan semangat belajar. Kesimpulannya pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk memecahkan masalah dan mengajarkan siswa berpikir kritis dalam proses penyelesaian produk. Langkah-langkah yang dapat dipakai guru dalam proses pembelajaran berbasis proyek adalah: 1) tentukan permasalahan yang mendasar, 2) membuat rencana proyek, 3) mengerjakan proyek, 4) mempresentasikan hasil produk, 5) menilai, dan 6) evaluasi. Hasil produk digunakan sebagai portofolio siswa untuk mengetahui perkembangan belajarnya. Strategi pembelajaran ini bisa dipraktikkan guru dalam proses belajar bahasa Arab atau bahasa asing lainnya.

Kata Kunci: bahasa Arab, keterampilan berbicara, pembelajaran berbasis proyek

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan pembelajaran penting dalam pendidikan di Indonesia, terutama di sekolah dibawah naungan Kementerian Agama atau sekolah islam. Begitu juga di Madrasah Aliyah Negeri kota Batu. Dalam dunia pendidikan atau pembelajaran bahasa asing, keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai. Empat keterampilan berbahasa Arab saling mendukung yaitu keterampilan menyimak (*maharah istma*), keterampilan berbicara (*maharah kalam*), keterampilan membaca (*maharah qira'ah*), dan keterampilan menulis (*maharah kiatabah*) (Qodir & Qomariyah, 2021).

Ketrampilan berbicara adalah salah satu kompetensi kunci yang perlu dikuasai oleh siswa dalam belajar bahasa asing. Namun, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam mengembangkan ketrampilan berbicara tersebut dengan baik. Beberapa tantangan dalam pembelajaran ketrampilan berbicara Bahasa Arab di MAN Kota Batu diantaranya kurangnya praktik berbicara aktif, siswa kurang memiliki kesempatan untuk berbicara Bahasa Arab secara aktif di luar ruang kelas, baik dalam interaksi sehari-hari maupun dalam lingkungan sosial. Hal ini mengakibatkan ketidakmampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan Bahasa Arab secara nyata. Kekhawatiran siswa terhadap kesalahan berbicara bahasa Arab ini menghambat perkembangan kemampuan berbicara mereka karena mereka lebih fokus pada ketepatan tata bahasa daripada berbicara dengan percaya diri.

Berdasarkan studi pendahulu yang telah dilakukan oleh Aisyah Hanun dan Herizal (2020), hanya 20% siswa yang mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari KKM (75) dalam keterampilan berbicara dikarenakan siswa kesulitan mengungkapkan ide dan pendapat yang dimiliki ke dalam bahasa lisan (Aisyatul Hanun & Herizal, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Asnita dan Khair (2020) juga mendapatkan hasil bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam keterampilan berbicara masih dalam kategori rendah dan kurang dari KKM yaitu 63,7, hal ini disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri dan kurangnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa (Asnita & Khair, 2020).

Untuk mengatasi permasalahan dalam keterampilan berbicara tersebut, penerapan model pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu dari sekian banyak pendekatan yang mungkin dilakukan. Yang dimaksud dengan "model pembelajaran" adalah proses belajar mengajar mulai dari awal kegiatan pembelajaran hingga selesainya. Penerapan suatu strategi, metode, dan teknik dalam pembelajaran termasuk dalam model pembelajaran (Asyrofi dan Pransiska, 2021).

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model yang dapat diterapkan pada kemampuan berbicara. Pendekatan pembelajaran baru dan mutakhir yang disebut pembelajaran berbasis proyek (PjBL) meningkatkan signifikansi pembelajaran (Astiar et al., 2020). Pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) menghadirkan tantangan-tantangan yang harus diselesaikan secara berkelompok kepada siswa, pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*/penugasan) merupakan salah satu metode untuk memperoleh pengalaman belajar (Mira Shodiqoh. M Mansyur, 2022). Siswa dapat dibentuk melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek untuk belajar secara bebas tanpa mengabaikan komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), menurut Purnomo dan Ilyas, merupakan pendekatan pendidikan mutakhir yang mengutamakan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang menantang (Purnomo & Ilyas, 2019).

Pembelajaran berbasis proyek akan menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif dalam menghasilkan produk. Hal ini didukung dalam penelitian Muslimati tahun 2023 menyimpulkan bahwa *project-based learning* menjadi model pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan mahasiswa dalam berbicara Bahasa arab (Muslimati et al., 2023). Metodologi pembelajaran berbasis proyek menurut hasil penelitian Hastang memungkinkan siswa untuk berlatih membuat kalimat, yang selanjutnya dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam menulis sejumlah kalimat (Hastang, 2019). Selain itu, berdasarkan temuan observasi, siswa biasanya terlibat aktif dalam melaksanakan dan menyelesaikan proyek. Hal ini menunjukkan bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat menginspirasi siswa untuk mempelajari *maharah kitabah* (Hastang, 2019).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pertimbangan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam kajian ini adalah bagaimana strategi pembelajaran berbasis proyek dalam ketrampilan berbicara bahasa Arab kelas X di MAN Kota Batu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pembelajaran berbasis proyek pada proses pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas X MAN Kota Batu dalam keterampilan berbicara Bahasa Arab.

D. Manfaat kajian

Hasil dari kajian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak diantaranya adalah:

1. Penggunaan dalam Teori

Temuan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang manfaat pengajaran berbasis proyek dalam ketrampilan berbicara bahasa Arab kepada siswa. Selain itu, kedepannya temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan penelitian teknik pembelajaran bahasa Arab di madrasah.

2. Kegunaan Praktis

Sebagai salah satu bahan alternatif dalam pemilihan strategi pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Arab yang menarik bagi guru Bahasa Arab se-Indonesia pada umumnya dan khususnya bagi guru Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu.

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan proses pembelajaran yang menghasilkan item/produk dalam jangka waktu tertentu (Wati & Zainurrahmah, 2022). Hal ini sejalan dengan definisi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu cara pembelajaran yang berbentuk proyek/kegiatan. Siswa mengamati, mengevaluasi, menafsirkan dan mensintesis informasi sehingga dapat dihasilkan berbagai hasil belajar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan kegiatan pembelajaran jangka panjang dimana siswa berpartisipasi aktif dalam perancangan, penciptaan, dan presentasi solusi terhadap permasalahan

dunia nyata.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran berbasis proyek menurut Tinenti (2018) mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perencanaan siswa merupakan langkah awal dalam proses pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Selama tahap perencanaan ini, siswa membuat pilihan dan mengembangkan kerangka kerja sehubungan dengan suatu tantangan yang belum diketahui jawabannya.
2. Siswa membuat metode yang hasilnya dapat dijelaskan di akhir pembelajaran.
3. Siswa melakukan penelitian dengan menggunakan prosedur yang telah dibuat untuk mengumpulkan dan mengorganisasikan materi, melakukan evaluasi berkelanjutan, dan meninjau semua pekerjaan yang telah dilakukan.
4. Siswa membuat laporan hasil berupa suatu item yang telah dinilai kualitasnya secara lisan dan tertulis (Tinenti : 2018).

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek ini membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Abdullah dan Ridwan: 2014). Model pembelajaran ini menitikberatkan pada kegiatan pembelajaran aktif, kritis, kolaboratif dan menitikberatkan pada pemecahan masalah (Murniarti, 2017). Definisi ini mengisyaratkan bahwa siswa merupakan pusat kegiatan belajar. Karena siswa berperan dalam kegiatan pembelajaran, Mereka bebas sepenuhnya menggunakan berbagai media untuk menghasilkan karya yang mempertimbangkan minat, bahasa ibu, latar belakang budaya, kemampuan, dan kesukaannya masing-masing (Wati & Zainurrahmah, 2022).

Mengacu pada beberapa uraian di atas, maka metode pembelajaran berbasis proyek, adalah proses yang berpusat pada peserta didik yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk meneliti, menafsirkan, dan mensintesis pertanyaan dan data yang relevan dengan situasi dunia nyata, kemudian merancang, memproduksi, dan menyajikan solusi untuk memecahkan pertanyaan tersebut (Wati & Zainurrahmah, 2022).

Model pembelajaran berbasis proyek menampilkan pertanyaan-pertanyaan bagi siswa untuk menjadikan pembelajaran lebih mendalam, menarik, dan relevan bagi mereka. Tantangan-tantangan ini

juga mengarah pada proses produk dan evaluasi yang berkelanjutan. Pembelajaran berbasis proyek, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis tugas, adalah jenis pembelajaran di mana siswa menggunakan tantangan sebagai titik awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan informasi baru berdasarkan pengalaman praktis (Hastang, 2019).

Berikut langkah-langkah mempraktekkan pembelajaran berbasis proyek di kelas sesuai Kemendikbud (2013):

1. Tentukan permasalahan yang mendasar.
Fokus fase ini adalah untuk memahami dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan apa yang dapat dilakukan siswa untuk membangun proyek, topik standar yang akan dibahas dalam proyek tersebut dan tingkat kemahiran bahasa yang diperlukan untuk pembelajaran. Kegiatan pembelajaran didasarkan pada mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan dan memilih topik yang dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.
2. Membuat rencana proyek
Bagian ini dilaksanakan melalui kesepakatan antara guru dan siswa, yang meliputi jawaban atas pertanyaan mendasar dan pemahaman materi apa yang dapat diakses dan digunakan dalam menyelesaikan proyek.
3. Tetapkan jadwal
Rencana tugas penyelesaian proyek, termasuk penetapan tenggat waktu dan jadwal penyelesaian, yang sedang disiapkan oleh siswa dan guru.
4. Menindaklanjuti kemajuan proyek dan siswa.
Pada titik ini, tugas guru adalah mengawasi aktivitas siswa setelah proyek selesai. Dengan melakukan ini, kami berharap dapat mempermudah siswa menyelesaikan proyek mereka di setiap level.
5. Penilaian hasil
Penilaian hasil dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur kemajuan dan perkembangan siswa dalam kaitannya dengan standar yang ditentukan. Hal ini juga memberi para guru wawasan tentang seberapa baik siswa mereka mempelajari pelajaran mereka dan membantu mereka merencanakan pertumbuhan di masa depan.
6. Evaluasi pengalaman
Guru dan siswa sama-sama merefleksikan proses kegiatan dan hasil proyek sebagai bagian dari

proses evaluasi. Baik pemikiran individu maupun kelompok terlibat. Menanyakan perasaan dan pengalaman siswa selama penyelesaian proyek adalah ide yang bagus. Guru dan siswa kemudian membuat diskusi untuk mengasah kemampuan saat belajar.

Adapun menurut Hastang (2019), tindakan berikut dapat dilakukan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek: 1] guru sebagai instruktur memperkenalkan topik yang akan dibahas beserta tujuan pembelajaran, faktor motivasi, dan kompetensi yang perlu dicapai. 2] Setelah membentuk kelompok, siswa mencari permasalahan atau pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang dipelajari, 3] Kelompok mengidentifikasi hambatan yang harus diatasi, menyusun rencana proyek untuk mengatasinya, memahami konsep atau prinsip panduan subjek, 4] menghasilkan proyek atau karya, dan 5] mempresentasikan proyek yang mereka hasilkan. (Hastang, 2019).

B. Ketrampilan Berbicara Bahasa Arab

Bahasa Arab diajarkan di semua Madrasah Aliyah di Indonesia sesuai dengan Pengajaran bahasa Arab dan pendidikan agama Islam yang diatur melalui Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 183 Tahun 2019 untuk Madrasah. Kurikulum ini memanfaatkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi dan sumber belajar tentang Islam.

Bahasa Arab digunakan di berbagai industri, termasuk bisnis, pariwisata, politik, dan aktivitas lain yang membantu keamanan internasional, karena perannya sebagai bahasa komunikasi. Keempat kemampuan berbahasa yaitu mendengarkan (*istima*), berbicara (*al-kalam*), membaca (*qiro'ah*), dan menulis (*kitabah*) dikuasai di madrasah agar bahasa dapat berfungsi sebagai media komunikasi (Direktorat KSKK Madrasah: 2019).

Salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai untuk belajar bahasa Arab adalah berbicara. Berbicara adalah metode komunikasi berbasis bahasa yang dilakukan secara dua arah. Latihan berbicara di kelas cukup menarik. Namun, terkadang siswa tidak dapat bereaksi karena kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki. Masalah ini dapat diatasi dengan sukses oleh guru jika mereka dapat membuat kelas lebih menarik, memilih taktik pengajaran yang sesuai dengan tingkat kompetensi siswa, dan menggunakan kreativitas saat mengembangkan rencana pembelajaran.

Faktor penting lainnya dalam latihan berbicara bahasa Arab adalah keberanian siswa dan tidak adanya rasa takut melakukan kesalahan. Oleh karena itu, guru harus mampu mendorong siswa untuk berbicara meskipun hal tersebut meningkatkan peluang mereka untuk melakukan kesalahan. Siswa perlu diingatkan bahwa takut salah dalam berbicara Bahasa Arab adalah salah. Secara umum, pembelajaran bahasa Arab pada tingkat MI, MTs, dan lanjutan MA diarahkan untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam komunikasi lisan yang tepat. Kemampuan mendengarkan, pemahaman kosa kata, dan keberanian berbicara merupakan langkah awal dalam latihan berbicara Bahasa Arab dengan baik.

Berbicara pada dasarnya adalah kemampuan untuk menghasilkan aliran suara yang berupaya mengkomunikasikan kehendak, perasaan, keinginan, dan keinginan seseorang kepada orang lain. Menyalurkan bahasa dapat digunakan untuk mencapai saling pengertian dan komunikasi melalui berbicara. Dua orang harus berbicara dan mendengarkan satu sama lain untuk berkomunikasi (Effendy: 2012).

Tujuan utama pengajaran bahasa adalah untuk mendidik siswa bagaimana berbicara bahasa kedua (asing) karena itu adalah alat komunikasi. Jika hanya guru yang berbicara dan siswa yang mendengarkan, maka mereka tidak dapat mempelajari ketrampilan ini (Thu'aimah: 1989). Artinya, kegiatan pembelajaran lisan di kelas harus mencakup dialog dua arah yang timbal balik dan tidak boleh terpusat pada guru.

Penting juga mengetahui tentang standar penilai kemahiran berbicara dalam bahasa asing. Effendy dalam Nurjannah menyatakan bahwa faktor penilaian linguistik dan non-linguistik harus diperhitungkan ketika mengevaluasi kemampuan berbicara bahasa Arab seseorang. Ciri-ciri kebahasaan antara lain: 1] pengucapan makhraj; 2] penempatan mad syiddah; 3] nada dan ritme; 4] pemilihan kata; 5] pemilihan ekspresi; 6] Struktur kalimat; dan 7] Variasi. Berikut contoh faktor nonlinguistik: 1] Kefasihan, 2] Penguasaan Topik, 3] Keterampilan, 4] Penalaran, 5] Keberanian, 6] Ketangkasan, 7] Ketertiban, 8] Keterampilan, dan 9] Kerjasama (Nurjannah, 2022). Standar evaluasi ini dapat diterapkan pada evaluasi individu dan kelompok. Selain itu, tidak semua item

penilaian digunakan, juga tidak digunakan sekaligus. Pengucapan makhraj, nada, dan irama digunakan sebagai ciri bahasa dalam penelitian ini, sedangkan keberanian dan kefasihan dianggap sebagai faktor non-linguistik.

Pada prakteknya, kemahiran berbicara ada pada setiap materi yang disajikan. Di kelas X tingkat MA terdapat 6 materi yaitu identitas diri أنا وأهلي , keluarga dan rumah أهلي وأهلي , sekolah dan lingkungannya مدرستي وبيوتنا , kehidupan sehari-hari أهلي وأهلي , hobi أهلي وأهلي , makanan dan minuman أهلي وأهلي . Sesuai dengan buku Bahasa Arab yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia tahun 2020 bahwa 3 tema pertama untuk semester ganjil dan 3 tema terakhir digunakan pada semester genap.

C. Kajian Penelitian Terdahulu

Pada penelitian sebelumnya diperoleh bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan cara untuk mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa (Muslimati et al., 2023). Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa Institut Studi Islam Muhammadiyah pacitan dari berbagai jurusan. Yaitu mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Agama Islam, ekonomi Syariah dan Pengembangan Masyarakat Islam. Pada penelitian ini youtube sebagai media satu-satunya yang digunakan untuk hasil proyek. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti saat ini, selain youtube media yang digunakan adalah instragram.

Pada tahapan praktik pembelajaran langkah-langkah strategi pebelajaran yang digunakan berbeda juga. Dalam penelitian sebelumnya urutan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dimulai dengan penentuan topik, kegiatan pra komunikatif meliputi guru mengucapkan salam dan daftar hadir, mengecek penguasaan kosakata mahasiswa, cakupan materi hari ini dan penilaian. Kemudian menyiapkan pertanyaan, merencanakan proyek, membuat jadwal, pelaksanaan, pengujian hasil dan refelksi hasil proyek (Muslimati et al., 2023).

Pada penelitian ini, kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan salam, sapa dan mengecek kehadiran siswa. Di lanjutkan dengan aprespsi dan kegiatan inti. Pada kegiatan inti sebelumnya siswa diperkenalkan tema pebelajaran

dan tujuan pembelajaran. Setelah itu siswa membentuk kelompok untuk merencanakan jadwal dan proses pembuatan video. Dilanjutkan dengan tahap penilaian dan evaluasi hasil proyek.

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran *project based learning* (berbasis proyek) dalam kemahiran berbicara (*maharah kalam*) Bahasa Arab siswa kelas X di MAN Kota Batu dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran yang tertulis pada table berikut:

Tabel 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Dari table tersebut, diketahui bahwa pembelajaran berbasis proyek ini dilaksanakan pada siswa kelas X. Alakosi waktu yang diperlukan 2jp x 45 menit x 3 kali pertemuan. Siswa harus menyiapkan alat dan bahan yaitu berupa buku panduan, kamus *offline* atau *online* yang ada di hp mereka. Dengan lebih jelas Langkah-langkah yang dilakukan guru sebagai berikut:

- 1] Guru memperkenalkan tema pembelajaran yang dipelajari yaitu tentang profesi, disertai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
Siswa membentuk kelompok dan mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan profesi. Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan tema.
Berdasarkan diskusi kelompok tersebut, ditentukan bahwa masalah utamanya pada tema yang dipelajari adalah kurangnya sumber video ber-

bahasa Arab untuk pembelajaran terkait tema dan menambah kosakata. Para siswa memutuskan untuk membuat video berbahasa Arab sebagai alat pembelajaran untuk mengatasi masalah ini. Video dalam bentuk dialog/drama.

- 2] Kelompok mengembangkan rencana proyek untuk mengatasi tantangan yang telah ditemukan, kelompok memahami konsep atau prinsip yang terkait dengan madrasah dalam bahasa Arab. Pada tahap ini siswa mengatur waktu dan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek dalam kelompok saat mereka merancang tahapan proyek dan membuat jadwal pelaksanaan. Menulis naskah, memilih lokasi, dan memutuskan peran setiap anggota kelompok adalah tindakan dalam tahap ini. Sambil diarahkan oleh guru, siswa bekerja dalam kelompok secara aktif mencari kosakata bahasa baru terkait dengan tema terkait.
Saat mereka membuat film atau naskah drama. Peserta didik kemudian berlatih membaca dan memerankan dialog dari naskah tersebut dengan bantuan guru. Siswa memiliki banyak kesempatan untuk meningkatkan kosa kata dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka dengan latihan ini.
- 3) Kelompok membuat proyek atau karya video sesuai dengan jadwal yang dibuat bersama kelompok. Guru dan siswa membuat kesepakatan untuk waktu pembuatan video selama 1 minggu.
- 4) Setelah video selesai dibuat. Guru meminta kelompok mempresentasikan hasil proyek yang telah dikerjakan dengan mengunggah di youtube atau IG atau diserahkan langsung ke guru berupa file untuk kelompok yang tidak memiliki akun media sosial.
- 5] Penilaian hasil proyek (video)
Pada pertemuan berikutnya. Hasil video dinilai oleh guru dan kelompok lain sebagai penilaian antar teman. Selain itu, masing-masing siswa melakukan penilaian diri sendiri. Penilaian meliputi kefasihan dalam dialog, ketepatan struktur kalimat, alur cerita, ekspresi tokoh dan kerjasama kelompok. Pada tahap ini guru juga akan mengetahui kemampuan berbicara siswa dapat meningkat dengan sering berlatihnya dialog.
Penilaian dilakukan sesuai dengan rubrik penilaian yang disediakan guru. Pada aspek Bahasa indicator yang dinilai adalah kefasihan dalam berbicara, ketepatan struktur gramatikal, intonasi dan

ekspresi yang tepat. Untuk hasil produk dinilai dari segi pengambilan gambar yang sesuai dengan cerita, editing yang tepat dan kualitas video. Pada penilaian sikap dilakukan pengamatan dengan menilai Kerjasama kelompok, kreativitas dan tanggung jawab dalam ketepatan pengumpulan hasil produk.

Rubrik penilaian yang disediakan berbentuk skala misal pada indikator siswa berdialog dengan stuktur yang tepat. Maka diberi pilihan rentang nilai 1-25, kefasihan 1-25, intonasi 1-25 dan ekspresi 1-25. Setelah itu di nilai jumlah dari seluruh indikator. Proses berikutnya setelah nilai terkumpul dari guru dan siswa, maka nilai di jumlah dan di rata-rata.

6) Evaluasi

Evaluasi, tahap terakhir pembelajaran berbasis proyek, dilakukan di kelas bersama secara keseluruhan. Terakhir, guru mempersilahkan siswa untuk mengungkapkan perasaan dan kesannya saat mengerjakan tugas proyek bersama kelompok.

Salah satu hasil proyek siswa kelas X MAN Kota Batu bisa dilihat pada channel youtube Indah Rahmayanti atau melalui link berikut ini <https://www.youtube.com/watch?v=Vwj5mHHxcmA> dan https://www.youtube.com/watch?v=Ehtrz7RTp_I. Sebagian ada yang diupload melalui instragram pribadi siswa atau kelas. Dari hasil observasi dan wawancara salah satu siswa kelas X, bahwa proses pembelajaran berbasis proyek bisa memacu motivasi belajar bahasa Arab, menambah banyak kosakata dengan membuat naskah dialog dan memperoleh pengalaman baru selama proses pembuatan video. Dalam membuat video selain belajar berbicara bahasa Arab mereka juga berlatih keterampilan mengambil gambar dan editing video dengan baik.

Peneliti juga memberikan kuesioner kepada 27 melalui *google form* dengan enam pernyataan untuk mengetahui respon siswa tentang pembelajaran berbasis produk. Pada pernyataan pertama memperoleh hasil berikut ini.

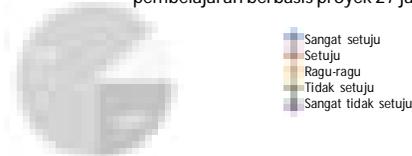
Pembelajaran bahasa Arab berbasis proyek menyenangkan 27 jawaban



Gambar 1 Diagram Hasil Respon Pembelajaran Bahasa Arab Menyenangkan

Pada diagram tersebut, bisa disimpulkan bahwa 59,3 % dari responden menyatakan setuju dengan pernyataan itu. Sedangkan 40,7 % menyatakan sangat setuju. Hal ini bisa dinyatakan bahwa proses pembelajaran Bahasa arab berbasis proyek menyenangkan bagi siswa.

Anda termotivasi dan semangat untuk belajar bahasa Arab melalui pembelajaran berbasis proyek 27 jawaban



Gambar 2. Diagram Hasil Respon Motivasi dan Semangat Belajar Bahasa Arab

Pada gambar diatas, diketahui bahwa hasil respon siswa 63 % dari responden menyatakan setuju dengan pembelajaran berbasis proyek bisa memotivasi dan menyemangati belajar Bahasa Arab. 25,9 % menyatakan setuju dan 11,1 % responden masih ragu-ragu. Dengan hasil persentase ini maka bisa dikatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek bisa memotivasi dan membuat siswa lebih semangat belajar Bahasa Arab.

Anda merasa mudah untuk belajar bahasa Arab melalui pembelajaran berbasis proyek 27 jawaban



Gambar 3. Diagram Hasil Respon Pembelajaran Bahasa Arab Mudah

Pada gambar 3, didapatkan hasil respon siswa bahwa 70,4 % menyatakan setuju dengan belajar lebih mudah dengan pembelajaran berbasis proyek. Bahkan dikuatkan dengan 22,2 % menyatakan sangat setuju. Sedangkan sisanya 7,4 % masih ragu-ragu dengan kemudahan dalam belajar Bahasa Arab menggunakan Pembelajaran berbasis proyek. Dengan hasil tersebut maka bisa di simpulkan bahwa mayoritas siswa lebih mudah belajar Bahasa Arab melalui proses pembelajaran tersebut.

Anda bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab melalui pembelajaran berbasis proyek 27 jawaban



Gambar 4 Diagram Hasil Respon Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab

Pada diagram diatas, dapat diketahui bahwa 51,9 % memberikan respon setuju dengan keaktifan siswa dalam bertanya kepada guru. Didukung juga dengan 33,3 % menyatakan sangat setuju. Sedangkan 11,1 % masih ragu-ragu dan 3,7 % memberikan pernyataan tidak setuju. Dari hasil tersebut bisa dikatakan siswa aktif bertanya kepada guru dengan total suara setuju dan sangat setuju 85,2 %.

Kemampuan bahasa Arab anda meningkat selama proses pembelajaran berbasis proyek 27 jawaban



Gambar 5 Diagram Hasil Respon Kemampuan Bahasa Arab Siswa Meningkat

Pada diagram tersebut diatas, bisa diketahui tentang respon siswa terhadap peningkatan kemampuan Bahasa Arab melalui proses pembelajaran berbasis proyek. Yaitu 59,3 % memberikan respon setuju, 18,5 % sangat setuju dan 22,2 % dari responden masih ragu-ragu. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa mayoritas kemampuan siswa dalam Bahasa Arab meningkat dengan jumlah persentase respon setuju dan sangat setuju 77,8 %.

Pembelajaran berbasis proyek video sesuai diterapkan sebagai hasil produk pembelajaran bahasa Arab 27 jawaban



Gambar 6 Diagram Hasil Respon Pembelajaran Berbasis Proyek Sesuai untuk Bahasa Arab

Pada gambar 6, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek sesuai diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan hasil respon 59,3 % dari responden menyatakan setuju. Didukung dengan 33,3 % responden menyatakan sangat setuju. Sedangkan 7,4 % memberikan respon ragu-ragu.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dalam ketrampilan berbicara Bahasa Arab dapat memberikan motivasi dan semangat belajar siswa. Mereka juga merasa senang, lebih mudah dan dapat

meningkatkan kemampuan berbahasa Arab. Keaktifan dalam bertanya kepada guru juga makin bertambah untuk menambah koskata baru. Bahkan pembelajaran berbasis proyek sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Hal ini selaras dengan hasil peneitian Murniati (2017) menyatakan bahwa ketika siswa memiliki motivasi tinggi, merasa terlibat dalam proses pembelajaran mereka, dan menciptakan peluang pekerjaan, pembelajaran berbasis proyek berhasil (Murniarti, 2017). Berikut adalah beberapa manfaat dari pendekatan pembelajaran berbasis proyek:

- 1] Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, membiarkan mereka memilih apa yang akan dipelajari berdasarkan minatnya, dan memberi kesempatan kepada mereka untuk bertanya dan mengambil keputusan.
- 2] Menawarkan kesempatan untuk belajar lintas disiplin ilmu.
- 3] Mendukung pengembangan keterampilan praktis dan hubungan dengan kehidupan di luar kelas.
- 4] Memberikan kemungkinan khusus bagi pendidik untuk berinteraksi dengan siswa peserta dan bertindak sebagai rekan pelatih, fasilitator, dan pembelajar di samping mereka.
- 5] Memberikan peluang untuk menjalin hubungan dengan komunitas besar.
- 6] Mendorong siswa untuk memecahkan masalah yang kompleks secara aktif dan berhasil.
- 7] Mendorong siswa untuk melatih dan memperkuat kemampuan komunikasinya.
- 8] Memberikan siswa pengalaman dalam perencanaan tugas, manajemen waktu, dan mengalokasikan sumber daya lain, seperti peralatan, untuk menyelesaikan suatu tugas.
- 9] Menawarkan kesempatan dan pengalaman belajar kepada siswa yang dirancang secara cermat dan berkembang sejalan dengan dunia nyata.
- 10] Menjadikan kelas menyenangkan sehingga baik siswa maupun guru menyukai kegiatan yang menyertai pembelajaran (Murniarti, 2017).

Meskipun pembelajaran berbasis proyek memiliki banyak kelebihan, terdapat pula kelemahannya. Banyak pendidik yang lebih menyukai kelas tradisional, dimana guru menjadi pusat perhatian di kelas, membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan produk, membutuhkan biaya yang besar bila tidak bisa mengoperasikan peralatan sendiri, dan berpotensi

mengalami kegagalan. Beberapa siswa kehilangan minat ketika materi yang dibagikan ke masing-masing kelompok bervariasi, sehingga menimbulkan kekhawatiran bahwa mereka mungkin tidak dapat memahami materi secara memadai (Murniarti, 2017).

PENUTUP

A. Simpulan

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* adalah jenis model kegiatan pembelajaran yang bisa dipakai di semua tingkat sekolah akademik. Dalam strategi metode pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator para siswa. Selain membantu siswa memahami gagasan pemecahan masalah dan pengembangan kemampuan berpikir kritis, pembelajaran berbasis proyek berupaya untuk mengatasi masalah. Siswa memeriksa situasi aktual dalam kelompok sambil bekerja sama untuk menguasai konsep dan keterampilan berpikir kritis. Untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan matang maka akan terjadi interaksi antar anggota kelompok yang bersifat saling memberi

dan menerima. Penyelesaian permasalahan dunia nyata, kerjasama tim, diskusi, berfikir kreatif, presentasi, penilaian dan evaluasi merupakan komponen utama pada pembelajaran ini. Langkah tindakan yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran berbasis proyek yaitu 1] menentukan permasalahan, 2] membuat rencana, 3] mengerjakan, 4] mempresentasikan hasil, 5] menilai, dan 6] evaluasi. Dari proses pembelajaran berbasis proyek dalam bahasa Arab ini diketahui bahwa siswa merasa termotivasi lagi belajar bahasa Arab, memperoleh banyak kosakata baru ketika membuat teks dialog dan mendapat pengalaman baru saat proses produk video. Khususnya siswa mempraktekkan langsung ilmu pengambilan video dan editing. Mereka juga makin dekat dengan teman se-kelas.

B. Rekomendasi

Pembelajaran berbasis proyek memerlukan peran guru sebagai fasilitator yang baik dalam pembelajaran, sehingga diharapkan guru dapat memantau aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas secara langsung dengan isi yang lebih besar atau dengan subjek yang berbeda diperlukan untuk kajian lebih lanjut. [α]

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Sani Ridwan. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asyrofi, A., & Pransiska, T. (2021). *Teori-Teori Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Direktorat KSKK Madrasah, (2019). Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Keputusan Menteri Agama Nomor 138 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Effendy, Ahmad Fuad. (2012). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Aisyatul Hanun, & Herizal, H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Permainan Bahasa Isyruna Sualan. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1 (1), 26–32. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.573>
- Asnita, A., & Khair, U. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *ESTETIK/ : Jurnal Bahasa Indonesia*, 3 (1), 53. <https://doi.org/10.29240/estetik.v3i1.1501>
- Astiar, F. A., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2020). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Project Based Learning. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (5), 672–679. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i5.8029>
- Hastang, H. (2019). Upaya Optimalisasi Maharah Kitabah Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Al-Jumlah. *Didaktika*, 12 (1), 62. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.176>
- Mira Shodiqoh, M Mansyur. (2022). Reaktualisasi Project Based Learning Model Dalam Pembelajaran Pembelajaran Bahasa Arab. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*, 1 (03), 144–155. <https://doi.org/10.36420/tanfidziya.v1i03.134>
- Murniarti, E. (2017). Penerapan Metode Project Based Learning. *Journal of Education*, 3 (2), 369–380.
- Muslimati, I., Mifta, D., Alfansa, F., & Nur, A. (2023). Optimalisasi pembelajaran bahasa arab berbasis proyek pada mahasiswa. *Arabic Language in Focus*, 1 (1), 26–31.

- Nurjannah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Time Token Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Pada Peserta Didik. *Ranah Research/ : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5 (1), 61–70. <https://doi.org/10.38035/rrj.v5i1.756>
- Purnomo, H., & Ilyas, Y. (2019). *Tutorial Pembelajaran*.
- Odir, A., & Qomariyah, L. (2021). Pembelajaran Maharah Kitabah di Kelas 5 MI Ghozaliyah Sumbermulyo Jogoroto Jombang. *SAINSTEKNOPAK*, 5 (1).
- Wati, W. R., & Zainurrakhmah, Z. (2022). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Maharah Kalam. *Borneo Journal of Language and Education*, 2 (1), 59–70.
- Thu'aimah, Rusydi Ahmad, (1989). *Ta'lim al-Lughoh al-Arabiyah Lighoiri an-Nathiqina Biha: Manahijuhu Wa Asalibuhu*. Mesir: Mansyurah al-Munaddzomah al-Islamiyah li at-Tarbiyah wa al-'Ulum wa ats-Tsaqafah.
- Tinenti, Yanti Rosinda. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya dalam Pembelajaran Dikelas*. Yogyakarta: Deepublish.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THINK PAIR SHARE*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MATERI LIMIT FUNGSI
ALJABAR DI KELAS XI IIS 1**

***APPLICATION OF THE THINK PAIR SHARE TYPE COOPERATIVE LEARNING
MODEL TO INCREASE STUDENTS' LEARNING ACTIVITY ON ALGEBRA FUNCTION
LIMITS MATERIAL IN CLASS XI IIS 1***

Retno Wulandari

MAN 1 Pasuruan

noretnowulandari@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2.438>

ABSTRACT

The Think Pair Share type learning model was chosen for reasons, namely based on daily observations in the previous material as well as a lack of interest in learning Mathematics because the mindset towards Mathematics is abstract, then this learning model has never been practiced either by researchers or students in class XI. IIS 1. Based on this background, the research objective was obtained, namely to explain the results of the application of Think Pair Share to increase active learning in Mathematics and to describe the application of Think Pair Share to increase active learning in Mathematics on Algebra Function Limit material in class XI IIS 1 MAN 1 Pasuruan. This classroom action research (PTK) was carried out in class as well as learning outcomes tests to find data about learning outcomes. Descriptive data analysis of all data from cycles 1 and 2, both non-test (qualitative) and test (quantitative) data. The results of the research show that the steps of the Think Pair Share (TPS) type cooperative learning model can 100% increase the learning activeness of class then the indicators of success in the cognitive and psychomotor aspects of > 80% are met properly.

Keywords: *Functions, Limits of Algebraic, liveliness, Think pair share strategy*

ABSTRAK

Model Pembelajaran tipe *Think Pair Share* dipilih dengan alasan, yaitu berdasarkan pengamatan sehari-hari di materi yang sebelumnya serta kurangnya minat akan belajar Matematika dikarenakan mindset akan ilmu Matematika adalah abstrak, kemudian model pembelajaran ini belum pernah dipraktikkan baik oleh peneliti dan peserta didik di kelas XI IIS 1. Berdasar latar belakang tersebut didapat tujuan penelitian yaitu untuk menjelaskan hasil penerapan *Think Pair Share* untuk meningkatkan keaktifan belajar Matematika serta untuk mendeskripsikan penerapan *Think Pair Share* untuk meningkatkan keaktifan belajar Matematika materi Limit Fungsi Aljabar di kelas XI IIS 1 MAN 1 Pasuruan. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di kelas XI IIS 1 MAN 1 Pasuruan dengan jumlah siswa 28 siswa (terdiri dari 9 siswa laki – laki dan 19 siswa perempuan), teknik pengumpulan data berupa lembar pengamatan dengan menggunakan rubrik observasi untuk mencari data keaktifan siswa serta tes hasil belajar untuk mencari data tentang hasil belajar. Analisis data secara deskriptif dari seluruh data dari siklus 1 dan 2 baik data non tes (kualitatif) maupun tes (kuantitatif). Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) 100% dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IIS 1 MAN 1 Pasuruan kemudian indikator keberhasilan pada aspek kognitif dan psikomotorik sebesar > 80% terpenuhi dengan baik.

Kata Kunci: keaktifan, Limit Fungsi Aljabar, Strategi *think pair share*

PENDAHULUAN

Dalam Matematika terdapat cabang ilmu yaitu Kalkulus. Di kalkulus kita akan mempelajari materi Limit, Turunan, Integral dan deret tak terhingga (Palopo, 2020) Limit menjadi pusat di berbagai masalah fisika dan teknologi. Sartono Wirodikromo 2007:204, kegunaan dari materi limit sering kita kenal di berbagai aspek kehidupan. Penggunaan limit diberbagai bidang antara lain: pada bidang Ekonomi yaitu mencari biaya rata-rata serta suku bunga, kemudian Fisika yaitu untuk menghitung suatu kecepatan. Dalam bahasa matematika, limit bermakna mendekati, sehingga nilai limit bermakna nilai pendekatan. Nilai limit dapat terdefinisi jika didekati dengan titik-titik tertentu (Santoso, 2017).

Menurut Hudojo Matematika merupakan ilmu yang memiliki objek penelaahan yang abstrak, yaitu pada hakekatnya matematika hanya terdapat pada pikiran manusia. Keabstrakan objek inilah yang membuat matematika sulit dipahami. Mengingat pentingnya matematika pada setiap jenjang sekolah, maka keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan tujuan yang ingin dicapai (Hudojo, 2005). Menurut Winkel keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dikelola oleh guru (Winkel, 1989). Guru perlu merencanakan pembelajaran yang disusun dengan baik yang nantinya akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran yang baik (Arifin, 1999).

Dalam merencanakan pembelajaran, guru harus mampu menentukan contoh pembelajaran sinkron dengan materi yang akan diajarkan dengan karakter peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat pada pembelajaran Matematika terutama materi Limit yang merupakan materi baru di tingkat MA akan berpengaruh pada minat siswa, siswa cenderung jenuh, membosankan sehingga akan berakibat pada daya serap dan nilai siswa yang pasti akan berada dibawah KKM.

Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif, dimana model pembelajaran ini membuat siswa dalam memperdalam pemahaman materi serta meningkatkan sikap positif siswa sehingga dengan bekerja sama antar anggota kelompok akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar

(Raharjo, 2009). Aktivitas pembelajaran kooperatif menekankan pada kesadaran siswa agar belajar dalam proses pembelajaran, berdiskusi dengan siswa yang lain dan menghargai pendapat teman.

Model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* adalah salah satu model pembelajaran yang sangat baik dipergunakan guru yang memulai pembelajaran kooperatif. *Think-Pair-Share* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Frank Lyman dari Universitas Maryland pada tahun 1985. *Think-Pair-Share* memberikan kepada para siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Penggunaan strategi ini mengupayakan siswa mampu menyelesaikan masalah secara berkelompok dan memahami kelompok satu dengan yang lain.

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran tipe *Think-Pair-Share* pada kelas XI IIS 1 di MAN 1 Pasuruan berlatar belakang yaitu : [1] berdasarkan pengamatan sehari-hari di materi yang sebelumnya hingga penelitian ini dilakukan, peserta didik di kelas XI IIS 1 ketercapaian hasil belajar tergolong rendah serta kurangnya minat akan belajar Matematika dikarenakan mindset akan ilmu Matematika adalah abstrak, dan [2] model pembelajaran *Think-Pair-Share* ini belum pernah dipraktikkan dan dilakukan baik oleh peneliti sebagai pendidik dan oleh peserta didik di kelas XI IIS 1 maka dengan menerapkannya pada penelitian kali ini diharapkan dapat menumbuhkan keaktifan akan belajar Matematika sebagaimana hasil penelitian di atas.

Penerapan model pembelajaran tipe *think pair share* telah banyak dilakukan di berbagai bidang studi. Seperti yang dilakukan Afif Hidayatullah (Hidayatullah, 2017) pada jurnal yang ditulisnya pada bidang studi matematika kelas VIII Mts dengan berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, hasil penelitian dalam bidang matematika dengan materi Limit Fungsi Aljabar akan dipaparkan. Menurut Nur Laili (Rahmawati, 2015) dengan mata pelajaran Akuntansi melakukan penelitian menyatakan bahwa strategi *think pair share* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas X AK 2.

Penelitian ini sudah pernah dilakukan oleh Herry (Prakoso, 2017). Herry dalam penelitiannya di kelas XI juga mendapatkan hasil yang sama bahwa strategi *think pair share* ini dapat meningkat-

kan hasil belajar siswa. Hingga laporan PTK ini disusun, peneliti masih belum menemukan penelitian yang dilakukan dengan pendekatan PTK untuk jenjang SMA/SMK/MA pada mata pelajaran matematika dengan materi Limit dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal inilah yang menjadi unsur kebaruan dari PTK ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana model pembelajaran tipe *Think-Pair-Share* dipraktikkan dalam meningkatkan keaktifan belajar Matematika materi Limit Fungsi Aljabar di kelas XI IIS 1 MAN 1 Pasuruan?
2. Apakah model pembelajaran tipe *Think-Pair-Share* dapat meningkatkan keaktifan belajar Matematika materi Limit Fungsi Aljabar di kelas XI IIS 1 MAN 1 Pasuruan?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan penerapan strategi *Think-Pair-Share* meningkatkan keaktifan belajar Matematika materi Limit fungsi Aljabar di kelas XI IIS 1 MAN 1 Pasuruan
2. Untuk menjelaskan hasil penerapan strategi *Think-Pair-Share* meningkatkan keaktifan belajar Matematika materi Limit fungsi Aljabar di kelas XI IIS 1 MAN 1 Pasuruan

Manfaat penelitian berupa manfaat akademis, praktis, dan pribadi.

1. Secara akademis, hasil penelitian ini bisa menambah referensi bagi pendidik di mana pun berada yang ingin melakukan PTK pada bidang yang sama atau yang berbeda mata pelajaran.
2. Secara praktis, untuk lembaga MAN 1 Pasuruan dan Kementerian Agama Kabupaten Pasuruan—sebagai salah satu karya ilmiah hasil dari adanya pembinaan pendidik dalam proses Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.
3. Secara pribadi, hasil penelitian ini juga menjadi penyemangat dan motivasi diri untuk senantiasa meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogik sebagai pendidik.

KAJIAN TEORI

Menurut (Sardirman, 2011), aktivitas belajar merupakan kegiatan yang mencakup 2 hal yaitu melakukan tindakan serta melakukan analisis masalah. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip yang

sangat penting dalam proses pembelajaran.

Keaktifan peserta didik sangat berpengaruh pada kegiatan belajar Matematika sehingga dapat berjalan dengan efektif dan matematika bisa menjadi mata pelajaran yang menyenangkan serta mudah untuk dipahami.

Menurut (Sudjana, 2011) beberapa indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari :

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
2. Terlibat dalam pemecahan masalah
3. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis
8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Indikator tersebut dapat dipakai data keaktifan belajar peserta didik pada waktu penelitian hingga memperoleh nilai keaktifan siswa belajar Matematika, telaah dari (Rahmawati, 2015).

Suatu limit fungsi bermakna mendekati hampir, sedikit lagi, atau harga batas. Suatu limit $f(x)$ dikatakan mendekati a $\{f(x) \rightarrow a\}$ menjadi suatu limit, apabila x mendekati a dengan $\{x \rightarrow a\}$ maka dinotasikan menggunakan $\lim_{x \rightarrow a} f(x) = a$

Mengutip dari (Fardian, 2020) Langkah awal dalam menentukan nilai $\lim_{x \rightarrow a} f(x)$ adalah dengan cara mensubstitusi $x = a$ ke $f(x)$. Jika $f(a)$ hasilnya terdefinisi maka $f(a)$ adalah nilai limit yang dicari. Tetapi sebaliknya, apabila $f(a)$ menghasilkan bentuk tak tentu seperti $\frac{0}{0}$, $\frac{\infty}{\infty}$ dan $\frac{0}{\infty}$ maka perhitungan nilai limit dilakukan dengan cara lain yaitu pempfaktoran, L'Hospital atau perkalian sekawan.

Menurut buku (Anna Yuni astuti, 2021) misalkan k konstanta, a, b bilangan real, serta f dan g fungsi-fungsi yang mempunyai limit di a , serta n adalah bilangan bulat positif maka berlaku teorema-teorema limit.

Menurut (Rahmahwati, 2015) tahapan dari model pembelajaran tipe *Think Pair Share* yaitu :

1] Berpikir (*Think*)

Pada langkah ini siswa diharuskan berpikir dari masalah yang diberikan oleh guru, kemudian diberikan waktu menyelesaikan permasalahan tersebut.

2] Berpasangan (*Pair*)

Pada tahap ini 2 siswa pasangan dengan untuk berdiskusi dengan berbagai jawaban dari hasil pemikiran dari tahap pertama.

3] Berdiskusi (*Share*)

Di tahap ini 2 siswa (pasangan) untuk mempresentasikan hasil dari tahap kedua tadi. Hal ini menunjukkan ketrampilan siswa dalam menunjukkan hasil diskusi kelompok.

Anita Lie mengungkapkan bahwa "Metode *Think Pair Share* (TPS) memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain (Lie, 2008). Keunggulan lain dari metode ini adalah optimalisasi partisipasi siswa". Langkah-langkah dari model pembelajaran *Think Pair Share* adalah:

1. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai
2. Siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru
3. Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing
4. Guru memimpin pleno diskusi kecil, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
5. Berawal dari kegiatan tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa
6. Guru memberi kesimpulan
7. Penutup

Menurut Lyman dalam Sherman menyatakan manfaat pembelajaran *Think Pair Share* yaitu peserta didik memiliki waktu setidaknya untuk berfikir sampai mereka menemukan jawabannya sebelum pertanyaan itu dijawab dan diskusi berjalan (Sherman, 1991). Peserta didik berlatih merespon secara mental, dan berbicara dengan temannya sebelum diminta untuk mendiskusikannya secara klasikal. Semua peserta didik mempunyai kesempatan untuk berbagi pemikiran mereka dengan sedikitnya satu peserta didik lainnya, dengan demikian

meningkatkan pemikiran dan keterlibatan mereka.

(Hartinah, 2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Siswa menentukan permasalahan dari materi yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa akan terbiasa menggunakan konsep dari hasil diskusi dengan siswa lainnya sehingga memperoleh penyelesaian secara berkelompok dalam menyelesaikan masalah.
3. Siswa lebih aktif dalam proses belajar karena mendiskusikan masalah dalam kelompoknya.
4. Siswa mendapat kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya ke seluruh siswa.
5. Guru lebih banyak mengamati siswa dalam proses pembelajaran.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif strategi TPS (*Think Pair Share*) diungkapkan oleh (Hartinah, 2018) yaitu sulit digunakan di sekolah dengan rata-rata kemampuan siswa kurang dan waktu sedikit, sedang banyaknya kelompok banyak. (Lie, 2008) juga mengungkapkan kelemahan pada kelompok berpasangan sebagai berikut: a) Banyaknya kelompok yang diamati b) Sedikitnya gagasan siswa c) Adanya perbedaan pendapat sulit untuk menjadi penengah.

Untuk mengatasi kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* yaitu dengan mengubah pairs yang semula berpasangan 2 siswa menjadi 4 siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dengan pendekatan kuantitatif serta kualitatif dilakukan di MAN 1 Pasuruan yang beralamat di jalan Balai Desa Glanggang No. 3A, Kecamatan Beji, Kabupaten Pasuruan, Provinsi Jawa Timur. Peneliti bersama guru kolaborator telah merencanakan dan melaksanakan penelitian dari Januari 2023 hingga Maret 2023. Kelas XI IIS 1 yang dipilih sebagai objek dari penelitian ini terdiri dari 28 peserta didik (9 laki-laki dan 19 perempuan).

Data dari penelitian ini adalah data tentang proses pembelajaran kooperatif TPS (*Think Pair Share*) yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta data mengenai hasil belajar siswa yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran kooperatif TPS (*Think Pair Share*).

Nilai keterampilan mencakup nilai kognitif (pengetahuan) dan nilai psikomotorik (keterampilan). Data pada penelitian ini berasal dari hasil belajar siswa dengan instrumennya adalah soal tes yang dilaksanakan pada akhir siklus. Sedangkan sumber data berasal dari guru dan siswa. Sumber data yang berasal dari guru adalah hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran kooperatif *Think Pair Share*.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan PTK dengan dua siklus. Berikut rincian kegiatan pada tiap-tiap siklusnya.



Gambar 1 Desain Siklus PTK

Gambar desain siklus PTK tersebut bersumber dari buku Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas, 2010). Peneliti menggunakan dua siklus dengan empat kali pertemuan untuk tiap siklus. Pada desain siklus PTK tersebut terdapat tanda tanya " ? " yang bermakna bahwa setelah pelaksanaan siklus 2 siklusnya berlanjut atau tidak tergantung dari hasil siklus 2. Berikut rincian kegiatan pada tiap siklusnya yaitu pada Perencanaan peneliti menyiapkan bahan ajar, RPP, instrumen penilaian serta lembar observasi. Pada Pelaksanaan yaitu melaksanakan proses pembelajaran. Untuk Pengamatan, peneliti melakukan pengamatan bersama guru kolaborator. Pada Refleksi peneliti menganalisis hasil pengamatan selama penelitian.

Pada siklus pertama tahap perencanaan peneliti menyusun perencanaan tindakan berdasarkan tujuan penelitian yakni menyiapkan bahan ajar, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP dibuat untuk setiap pertemuan berdasarkan materi Limit dengan alokasi waktu 2x45 menit, menyiapkan lembar observasi, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan instrumen tes/kuis. Menurut

telaah (Prakoso, 2017) LKPD menjadi fasilitas untuk kegiatan mengamati, menanya, dan menggali informasi pada tahap *think*. Kemudian mengasosiasi dalam tahap *pair*. Dan mengkomunikasikan dalam tahap *Share*.

Pada tahap pelaksanaan, penelitian dilakukan di kelas XI IIS-1 karena berdasarkan identifikasi masalah, di kelas tersebut memiliki permasalahan, yaitu hasil belajar siswa rendah serta kurangnya minat belajar Matematika. Pada tahap tindakan ini, peneliti merencanakan 3 kali pertemuan pembelajaran dengan alokasi waktu masing-masing 2 x 45 menit dan 1 pertemuan tes dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Setiap pertemuan disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selama tahap pelaksanaan proses pembelajaran, peneliti berkolaborasi dengan guru kolaborator untuk melakukan pengamatan di kelas dan membuat catatan penting di lembar yang telah disiapkan oleh guru.

Tahap refleksi yaitu menganalisis data yang dihasilkan pada akhir siklus. Tahap refleksi ini terdiri dari memahami, menjelaskan lalu menyimpulkan data. Refleksi dilakukan setelah pembelajaran dengan 1 siklus berlangsung. Peneliti mengkaji tindakan sebagai bahan pertimbangan mengenai keberhasilan penelitian pada pertemuan tersebut sudah tercapai apa belum. Jika hasil tes siswa belum mencapai 75% yang mencapai KKM yaitu nilai 70, peneliti akan memperbaiki model yang digunakan dan menerapkannya dalam perencanaan pada pembelajaran dalam siklus selanjutnya. Pada tahap ini, peneliti dan guru kolaborator melakukan analisis hasil pengamatan mengenai keaktifan siswa, hasil kegiatan kelompok, dan hasil tes/kuis individu peserta didik yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan kegiatan pada siklus kedua dilakukan sebagaimana pada siklus pertama. Namun, sebelumnya harus didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus pertama. Hal ini dilakukan untuk mengurangi berbagai kelemahan yang muncul di siklus pertama. Selain itu, agar strategi *think pair share* dapat lebih dikembangkan lagi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa sehingga indikator keberhasilan dapat meningkat di siklus kedua.

Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain.

- a. Lembar pengamatan pelaksanaan strategi *think pair share*
- b. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)
- c. Tes/kuis pada tiap-tiap siklus

Kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu

1. Model pembelajaran tipe *think pair share* dipraktikkan sepenuhnya (100 %)
2. Hasil Analisis dari hasil tes pada akhir siklus. Siswa mencapai ketuntasan secara individual jika ia memperoleh nilai tuntas belajar minimal (KKM) 70 (aspek kognitif)
3. Nilai keaktifan belajar siswa dari rubrik penilaian observasi > 80 (aspek psikomotorik)

Berikut ini teknik pengumpulan data dari sumber data penelitian ini.

1. Data tentang pelaksanaan model *think pair share* diperoleh dari lembar pengamatan yang diberikan oleh guru kolaborator. Hasil observasi pada lembaran ini digunakan untuk mengetahui terlaksananya model ini di RPP dan di dalam proses pembelajaran di kelas. Data yang diperoleh merupakan data non-tes.
2. Data hasil belajar peserta didik yang mengukur adanya peningkatan nilai kognitif diperoleh dari hasil tes tulis. Data yang diperoleh merupakan data tes.
3. Data hasil belajar peserta didik yang mengukur adanya peningkatan nilai psikomotorik diperoleh dari hasil rubrik penilaian observasi. Data yang diperoleh merupakan data non-tes.

Semua data yang diperoleh dari siklus 1 dan 2, baik data kualitatif (non-tes) yang diperoleh dari lembar pengamatan (rubrik penilaian observasi) maupun kuantitatif (tes), dianalisis secara deskriptif untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Pertanyaan pertama mendeskripsikan semua kegiatan pendidik dan siswa ketika ikut aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *think pair share*. Jawaban dari pertanyaan ini diperoleh dari kesimpulan data non-tes (isian lembar pengamatan atau rubrik penilaian observasi). Pertanyaan kedua mendeskripsikan hasil dari penilaian kuis/tes dan penilaian presentasi dari peserta didik. Jawaban diperoleh setelah membandingkan hasil tes dan hasil presentasi dari siklus 1 dan siklus 2.

HASIL dan PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada pelaksanaan pembelajaran untuk siklus pertama terbagi dalam 3 pertemuan dengan 1 kali tes akhir siklus. Pelaksanaan pembelajaran pertemuan ke-1 yaitu pada hari Rabu tanggal 15 Februari 2023 yang berlangsung selama 2 jam pelajaran dengan durasi waktu 2 x 45 menit. Pada awal pembelajaran dimulai dengan membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian dilanjutkan apersepsi kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari yaitu tentang Limit Fungsi Aljabar kemudian penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan metode tanya jawab. Setelah menjelaskan apersepsi kemudian guru memberitahukan bahwa kita akan belajar dengan menggunakan model yang berbeda yaitu dengan menggunakan model *Think Pair Share* (TPS) dengan materi yaitu definisi limit dan menentukan limit fungsi aljabar dengan metode substitusi.

Pada pertemuan pertama yaitu pada tahap pertama adalah *Think (berpikir)* yaitu guru mengarahkan setiap kelompok untuk mengumpulkan informasi terkait materi Limit Fungsi Aljabar yang ada di LKPD. Dengan anggota kelompok teman sebangku, siswa mengerjakan LKPD 1 bagian ayo berpikir yang terdiri dari mengamati, menanya dan menggali informasi. Dalam aspek mengamati, siswa diberikan suatu narasi dalam hal ini kegiatan literasi. Dalam aspek menanya, siswa disuruh menuliskan pertanyaan apa yang muncul dari narasi pada kegiatan mengamati. Kemudian siswa mengerjakan bagian menggali informasi dengan diskusi kelompok kecil dan juga bimbingan guru. Berikut adalah contoh pekerjaan siswa dalam menggali informasi

Untuk tahap kedua adalah *Pair* (berpasangan), siswa berkelompok dengan beranggotakan 4 siswa yang terdiri dari 2 bangku untuk membahas apa yang mereka kerjakan pada bagian menggali informasi dan mengerjakan LKPD bagian menalar. Dalam berdiskusi, siswa terlihat aktif untuk memadukan jawaban-jawaban dari kelompok kecil.

Kemudian tahap ketiga adalah *Share* (berbagi) yakni salah satu kelompok menjelaskan hasil di depan kelas. Setelah itu peneliti meminta setiap kelompok untuk menanggapi.

Peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan pada hari ini

dengan metode tanya jawab. Setelah melakukan dialog kecil pada akhir pembelajaran, peneliti memberitahu siswa bahwa pembelajaran selanjutnya kita akan membahas mengenai materi berikutnya.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan ke-2 yaitu pada hari Rabu tanggal 22 Februari 2023 yang berlangsung selama 2 jam pelajaran dengan durasi waktu 2 x 45 menit. Pada kegiatan inti, guru mulai menerapkan model *Think Pair Share*. Guru membagikan LKPD 2 kepada siswa dengan tiap LKPD untuk 2 orang siswa sebagai kelompok kecil. Kemudian guru mengarahkan setiap kelompok untuk mengumpulkan informasi terkait materi persamaan lingkaran yang ada di LKPD. Dengan anggota kelompok teman sebangku, siswa mengerjakan LKPD bagian Ayo Berpikir (mengamati, menanya dan menggali informasi).

Pada pertemuan kedua ini ada 3 tahapan juga seperti pertemuan pertama yaitu *Think, Pair* lalu *Share* tetapi dengan materi yang berbeda dari pertemuan pertama. Disini membahas materi penentuan nilai limit fungsi aljabar dengan pefaktorasi.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan ke-3 yaitu pada hari Sabtu tanggal 25 Februari 2023 yang berlangsung selama 2 jam pelajaran dengan durasi waktu 2 x 45 menit. Selanjutnya pada kegiatan inti, guru mulai menerapkan model *Think Pair Share*. Guru membagikan LKPD 3 kepada siswa dengan tiap LKPD untuk 2 orang siswa sebagai kelompok kecil. Kemudian guru mengarahkan setiap kelompok untuk mengumpulkan informasi terkait materi persamaan lingkaran yang ada di LKPD. Dengan anggota kelompok teman sebangku, siswa mengerjakan LKPD bagian ayo berpikir yang terdiri dari mengamati, menanya dan menggali informasi.

Pada pertemuan ketiga ini ada 2 kegiatan yaitu mendiskusikan LKPD 3 lalu mempresentasikan dan tes tulis. Pada kegiatan membahas materi ada 3 tahapan juga seperti pertemuan pertama dan kedua yaitu *Think, Pair* lalu *Share* tetapi dengan materi yang berbeda dari pertemuan sebelumnya. Disini membahas materi menentukan nilai limit fungsi aljabar dengan cara perkalian sekawan.

Setelah selesai pertemuan ketiga, peneliti bersama guru kolaborator melakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran tipe *think Pair Share* secara keseluruhan, baik RPP, LKPD, lembar pengamatan,

maupun lembar tes/kuis. Hasil refleksi dituangkan dalam lembar refleksi siklus 1. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dan guru kolaborator merekomendasikan bahwa penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus 2. Oleh karena itu, peneliti melakukan persiapan atau perencanaan untuk siklus 2 sebagaimana siklus 1.

Siklus kedua terbagi dalam 3 pertemuan dengan 1 kali tes akhir siklus. Pada siklus kedua ini peneliti tetap melakukan kaidah dari model pembelajaran tipe *Think Pair Share* dengan berkelompok berpasangan terlebih dahulu dengan teman sebangku kemudian berkelompok 4 atau 5 orang.

Pertemuan pertama yang dilaksanakan pada 1 Maret 2023 ini berdurasi 2 x 45 menit. Dalam waktu 90 menit ini, tiap kelompok menerima satu LKPD untuk didiskusikan. Bahan isian LKPD 1 yang diberikan di siklus ini memiliki bobot yang lebih tinggi dibanding dari siklus 1. Pada pertemuan pertama ini peserta didik mendiskusikan LKPD 1, membahas lalu mempresentasikan.

Pertemuan pertama yang dilaksanakan pada 4 Maret 2023 ini berdurasi 2 x 45 menit. Dalam waktu 90 menit ini, tiap kelompok menerima satu LKPD untuk didiskusikan. Bahan isian LKPD 2 yang diberikan di siklus ini memiliki bobot yang lebih tinggi dibanding dari siklus 1. Pada pertemuan pertama ini peserta didik mendiskusikan LKPD 2, membahas dengan kelompok masing-masing lalu mempresentasikan per kelompok.

Pertemuan terakhir pada siklus ini dilakukan pada tanggal 15 Maret 2023 dengan durasi waktu sama seperti pada pertemuan pertama, yaitu 90 menit atau 2 jam pelajaran. Peneliti memberikan tes/kuis yang tentunya berkaitan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan di awal sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media Google Form. Adapun hasil dari tes/kuis ini akan menjadi penilaian pada aspek kognitif yang nanti akan dibabarkan pada bagian hasil pembelajaran di bawah ini.

Hasil pembelajaran di siklus 1 dan siklus 2 akan dipaparkan dampak penerapan model pembelajaran tipe *think pair share* terhadap aspek kognitif (pengetahuan) dan aspek psikomotorik (keterampilan). Pendidik memberikan penilaian proses pembelajaran untuk aspek psikomotorik (keterampilan) dan penilaian di akhir pembelajaran

untuk aspek kognitif (pengetahuan).

Pada aspek pengetahuan siklus 1, peneliti memberikan penilaian di akhir pembelajaran melalui tes/kuis. Pada tes/kuis ini diikuti oleh 28 peserta didik yang diberikan pada pertemuan ketiga. Berikut ini tabel hasil penilaian tes/kuisnya.

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Tes Akhir Siklus 1

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100	1	3,6 %	40,5
2	90-94			
3	85-89			
4	80-84	1	3,6 %	
5	75-79			
6	70-74	1	3,6 %	
7	<69	25	89,2 %	
Jumlah		28	100 %	

Berdasarkan tabel di atas, 25 peserta didik masih mendapatkan nilai kurang dari 69, 1 peserta didik mendapatkan nilai 70, kemudian 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 80 dan hanya 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 90. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang kedua, maka rerata nilai tes/kuis untuk aspek pengetahuan (kognitif) peserta didik masih belum tercapai. Hal ini menjadi bahan evaluasi yang penting untuk perbaikan di siklus 2.

Pada aspek keterampilan siklus 1 ini, peneliti memberikan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan diskusi peserta didik secara berpasangan dengan melengkapi LKPD 1-3 menjadi sumber data bagi peneliti untuk memberikan nilai pada lembar pengamatan (rubrik penilaian observasi).

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 1

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100			74,6
2	90-94			
3	85-89			
4	80-84	10	35,7 %	
5	75-79	10	35,7 %	
6	70-74	6	21,4 %	
7	<69	2	7,1 %	
Jumlah		28	100 %	

Berdasarkan tabel di atas, 10 peserta didik mendapatkan nilai 80, 10 peserta didik memperoleh nilai 75, 6 peserta didik yang mendapatkan nilai 70, dan 2 peserta didik yang mendapatkan nilai 60. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang

ketiga, maka rerata nilai proses pembelajaran untuk aspek keterampilan (psikomotorik) peserta didik belum tercapai.

Seperti halnya di siklus 1, pada aspek pengetahuan di siklus 2 ini, peneliti memberikan penilaian di akhir pembelajaran melalui tes/kuis. Pada tes/kuis ini juga diikuti oleh 28 peserta didik yang diberikan pada pertemuan ketiga. Berikut ini tabel hasil penilaian tes/kuisnya.

Tabel 4. 3 Hasil Tes Akhir Siklus 2

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100	22	78,5 %	94,8
2	90-94	3	10,7 %	
3	85-89	1	3,6 %	
4	80-84			
5	75-79	1	3,6 %	
6	70-74			
7	<69	1	3,6 %	
Jumlah		28	100 %	

Berdasarkan tabel di atas, 22 peserta didik berhasil memperoleh rentang nilai 95 - 100 , 3 peserta didik memperoleh nilai 90, 1 peserta didik mendapat nilai 85, 1 peserta didik memperoleh nilai 75, dan hanya 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 65. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang kedua, maka rerata nilai tes/kuis untuk aspek pengetahuan (kognitif) peserta didik sudah tercapai. Pada aspek keterampilan pada siklus 2 ini, peneliti memberikan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan diskusi peserta didik secara berpasangan dengan melengkapi LKPD 1-3 menjadi sumber data bagi peneliti untuk memberikan nilai pada lembar pengamatan (rubrik penilaian observasi)

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 2

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	95-100			80,2
2	90-94			
3	85-89	7	25 %	
4	80-84	17	60,7 %	
5	75-79	2	7,1 %	
6	70-74	2	7,1 %	
7	<69			
Jumlah		28	100 %	

Berdasarkan tabel di atas, 7 peserta didik mendapatkan nilai 85, 17 peserta didik memperoleh nilai 80, 2 peserta didik yang mendapatkan nilai 75, dan 2 peserta didik yang mendapatkan nilai 70. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang

ketiga, maka rerata nilai proses pembelajaran untuk aspek keterampilan (psikomotorik) peserta didik sudah tercapai.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini, siklus 1 peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan 3 tahapan dan peserta didik mendiskusikan, mengerjakan dan mempresentasikan hasil dari LKPD 1 – 3 (Aminah, 2016). Pada siklus 2, peserta didik yang mempraktikkan strategi ini secara keseluruhan dan melengkapi LKPD 1 – 3 dengan tingkat soal yang lebih tinggi daripada LKPD pada siklus 1. Semua peserta didik terlihat telah memahami strategi ini dengan baik. Setelah pelaksanaan 2 siklus, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran ini berdampak positif terhadap keterampilan memahami masalah sehari – hari terkait kegunaan materi Limit Fungsi Aljabar. Keterampilan memahami dalam hal berliterasi narasi pada LKPD kemudian keaktifan dalam berdiskusi dan mempresentasikan hasil LKPD. Hal ini tertulis pada hasil pengerjaan LKPD 1 – 3 oleh peserta didik.

Setelah siklus 2, peneliti melihat juga bahwa peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih paham dan aktif dengan berpedoman pada LKPD 1-3 di tiap siklusnya. Pada siklus 1 dan 2, peserta didik menerapkan model pembelajaran *think pair share* secara berpasangan lalu berkelompok. Hasil penyelesaian LKPD di siklus 2 terlihat lebih kompleks daripada di siklus 1, dikarenakan peserta didik lebih aktif dan lebih paham dalam mendiskusikan LKPD, hal ini juga diungkapkan oleh (Nila Asrika, 2020)

Hasil pembelajaran pada aspek pengetahuan di siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan di siklus 1. Hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus 1 yaitu berupa menganalisis data dari siklus 1 dengan mengkaji tingkat keberhasilan penelitian sudah tercapai dengan hasil tes siswa sudah mencapai 75 % yang mencapai KKM yaitu nilai 70 berdampak positif pada hasil pembelajaran di siklus 2. Berikut tabel perbandingan hasil penilaian tes/kuis antara siklus 1 dan 2.

Tabel 4. 5 Perbandingan Hasil Penilaian Kuis Siklus 1 dan 2

Siklus	Rerata	Jumlah Nilai Di Atas Indikator Keberhasilan	Jumlah Nilai Di Bawah Indikator Keberhasilan
1	40,5	3	25
2	90,8	27	1

Adanya peningkatan nilai rata-rata serta jumlah nilai berdasarkan indikator keberhasilan dari siklus 1 ke siklus 2 disebabkan beberapa hal. Pertama, peneliti menyebutkan bahwa hal tersebut terjadi karena adanya penguatan materi pembelajaran pada pertemuan di siklus 2 sehingga adanya penguatan ini sangat penting dilakukan oleh pendidik, meskipun penguatan yang diberikan hanya satu kali pertemuan. Kedua, bentuk dan bobot soal yang diberikan pada siklus 2 berbeda yang diberikan saat siklus 1. Peneliti mengubah bentuk soal dan meningkatkan jumlah soal dikarenakan hasil penilaian di siklus 1 ternyata sangat jauh dari indikator keberhasilan yang ditetapkan sejak awal penelitian. Ketiga, siswa menjadi lebih antusias pada pelaksanaan siklus 2. Ketiga hal di atas menjadi rekomendasi yang penting bagi pendidik di mana pun berada bahwa ketika hasil penilaian pada aspek pengetahuan (kognitif) tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, maka pendidik perlu menerapkan penguatan materi dan pemberian soal yang setara seperti apa yang diungkapkan oleh (Arky Ismail, 2017).

Hasil pembelajaran pada aspek keterampilan di siklus 2 juga mengalami peningkatan dibandingkan di siklus 1 meskipun tidak terlalu signifikan sebagaimana pada aspek pengetahuan. Hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus 1 juga berdampak positif pada hasil pembelajaran di siklus 2. Berikut tabel perbandingan hasil penilaian unjuk kerja antara siklus 1 dan 2.

Tabel 4. 6 Perbandingan Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 1 dan 2

Siklus	Rerata	Jumlah Nilai Di Atas Indikator Keberhasilan	Jumlah Nilai Di Bawah Indikator Keberhasilan
1	74,6	10	18
2	80,2	24	4

Peningkatan signifikan nilai rata - rata dan jumlah nilai berdasarkan indikator keberhasilan

dari siklus 1 ke siklus 2 juga disebabkan beberapa hal. Pertama, peneliti menyimpulkan bahwa hal tersebut terjadi karena adanya penguatan materi dan pemberian soal yang lebih signifikan di siklus 2. Hal ini ternyata mampu meningkatkan kreatifitas berfikir, berdiskusi dalam membahas soal yang ada dalam LKPD semakin baik. Kedua, pemberian kesempatan untuk presentasi di depan kelas ternyata mampu membuat peserta didik semakin percaya diri dalam mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Ketiga, Guru dapat mengelola kelas dengan baik yaitu penguatan materi sebelumnya kemudian siswa aktif bertanya ketika berdiskusi jika dalam mengalami kesulitan dalam pembahasan soal yang ada di LKPD. Ketiga hal di atas juga menjadi rekomendasi yang penting bagi pendidik di mana pun berada bahwa berdiskusi dengan berpasangan kemudian berkelompok mampu meningkatkan kreatifitas dan keaktifan yang hendak ditulis atau dikemukakan ke semua orang. Dari uraian tersebut maka rumusan masalah yang pertama dapat dipastikan bahwa model pembelajaran tipe *think pair share* dapat sepenuhnya dipraktikkan dengan baik oleh pendidik dan peserta didik pada semua siklus seperti yang diungkapkan oleh (Azizah, 2017)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dapat meningkatkan

keaktifan belajar serta hasil belajar matematika siswa kelas XI IIS 1 pada materi Limit Fungsi Aljabar.

Pada bagian pembahasan juga dijelaskan bahwa nilai akhir siklus 1 siswa yang sudah memenuhi Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) hanya 10,7 % kemudian dilakukan siklus 2 yang hasilnya mengalami peningkatan yang sangat signifikan menjadi 96,4 % dari 28 siswa (aspek kognitif). Indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu hanya 1 siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM dari keseluruhan siswa. Peningkatan nilai rata – rata keaktifan siswa juga terjadi. Pada siklus 1 siswa tidak pernah menjalani strategi *Think Pair Share* yang membuat siswa masih sedikit kebingungan. Guru juga memuat pembelajaran lebih efektif, sudah lebih baik manajemen waktunya. [α]

Rekomendasi

Berikut beberapa saran dari peneliti terkait tindak lanjut dari hasil penelitian ini.

1. Penerapan strategi *think pair share* sangat baik digunakan untuk mata pelajaran matematika karena dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika tetapi harus memilih materi apa yang tepat untuk strategi ini.
2. Dalam pembelajaran kooperatif, perlu ditambahkan beberapa latihan soal yang mendukung untuk memahami materi yang diberikan agar siswa bisa menyelesaikan suatu permasalahan dalam permasalahan matematika
3. Perlu penelitian lanjutan terkait strategi *think pair share* untuk mata pelajaran lain.

REFERENSI

- Aminah, R. W. (2016). *Pembelajaran Matematika Model Kooperatif dengan tipe Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa*. Jurnal Pendidikan Universitas AL Muslim, Biereun, 6-7.
- Anna Yuni Astuti, M. d. (2021). *Buku Interaktif Matematika untuk SMA/MA Mata Pelajaran Wajib Kelas XI Semester 2*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Arifin, Z. (1999). *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Yogyakarta: Rosda Karya
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arky Ismail, B. K. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar*. Jurnal Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 976.
- Azizah, D. (2017). *Penerapan Pendekatan Struktural Metode Think Pair Share (TPS) Pada Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 188-193.
- Fardian, Y. (2020, April). *perpustakaan.gunungsitolikota.go.id*. Retrieved April 2020, from perpustakaan.gunungsitolikota.go.id: https://perpustakaan.gunungsitolikota.go.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/YTcwOTYxNmUONzEwNTEyMzRlZjUOMTU3NzNkYmRhNDgyOTg5Nzk1NA==.pdf
- Hamidah, H., Nirwansyah, Anggraeni, R., & Puspita, R. A. (2021). *Modul Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Seameo Qitep in Language.

- Hartinah, A. S. (2018). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Strategi Kooperatif Tipe Think Pair And Share Pada Mata Pelajaran IPA Materi Energi Alternatif Dan Penggunaannya Di Kelas IV MIS Madinatussalam Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.
- Hidayatullah, A. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Persamaan Garis Lurus Siswa Kelas VIII C MTs Almaarif 01 Singosari*. Jurnal Universitas Negeri Malang, 7.
- Hudojo, H. (2005). *Teori Belajar untuk Pengajaran Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Indriyastuti, R. A. (2019). *Perspektif Matematika untuk Kelas XI SMA dan MA Kelompok Mata Pelajaran Wajib*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Nila Asrika, E. H. (2020). *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Matematika, 7-8.
- Palopo, M. (2020). *Kalkulus*.
- Prakoso, H. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lawang Pada Materi Lingkaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Raharjo, E. S. (2009). *Cooperative learning : Analisis Model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, N. L. (2015). *Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas X AK 2SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santoso, N. E. (2017). *Efektivitas pemanfaatan web log (Blog) sebagai media pembelajaran pada materi limit fungsi di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 6 Yogyakarta tahun ajaran 2016 2017*. Yogyakarta: Universitas Sanatha Dharma.
- Sardirman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sherman, L. W. (1991). *Think Pair Share. (TPS)*, 29.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winkel. (1989). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

THE DEVELOPMENT OF ONLINE LEARNING WEBSITE BASED ON CMS JCOW AS A HISTORY LERNING MEDIA

PENGEMBANGAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS *CMS JCOW* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Muhammad Rofiul Alim

MAN Kota Batu

muhammadrofiulalim@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v.17i2.445>

ABSTRACT

The utilization of technology in the world of education is an innovation and is considered to provide new experiences. One of the technology-based learning media is an online learning website. Creating an online learning website for history learning as an innovation in accessibility media learning. This type of study uses research and development (R&D) methods. The subject of the test is history education students. Data collection and analysis uses a questionnaire with qualitative and quantitative data types. The results of questionnaires from 20 respondents showed that online learning websites are useful. The use of online learning websites in one week is quite frequent which requires an online learning websites. Based on research carried out in small and large classes, the following conclusions were obtained. First, online learning websites are a relatively new innovation for history learning. In general, online learning websites are general and not specific to history learning. Second, proper hosting and domain provide maximum view when using an online learning website. Hosting and domain in premium category provide access for learning websites with velocity access, server disruptions, website hacking and backup are overcome. The result of media and material validation obtained very feasible result, while the small and large class trials also obtained very decent results.

Keywords: history education, learning website, learning media

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai inovasi serta dinilai menghadirkan pengalaman baru. Media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya berbentuk *website* pembelajaran *online*. Pembuatan *website* pembelajaran *online* untuk pembelajaran sejarah sebagai bentuk inovasi dalam media pembelajaran yang aksesibilitas. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek uji coba yakni peserta didik jurusan pendidikan sejarah. Pengambilan dan analisis data menggunakan kuesioner dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari kuesioner/angket dari 20 responden menunjukkan bahwa *website* pembelajaran *online* bermanfaat. Penggunaan *website* pembelajaran *online* dalam satu minggu cukup sering yang mana membutuhkan *website* pembelajaran *online*. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelas kecil dan besar, diperoleh kesimpulan sebagai berikut, Pertama *website* pembelajaran *online* menjadi sebuah inovasi yang tergolong baru untuk pembelajaran sejarah, pada umumnya *website* pembelajaran *online* bersifat umum dan tidak spesifik pada pembelajaran sejarah. Kedua, hosting dan domain yang layak memberikan tampilan maksimal dalam menggunakan *website* pembelajaran *online*. Hosting dan domain dalam kategori premium membuat akses *website* pembelajaran dari segi kecepatan akses, gangguan *server*, *hacking website* dan *back up* dapat diatasi. Hasil validasi media dan materi mendapatkan hasil sangat layak. Hasil uji coba kelas kecil dan kelas besar juga mendapatkan hasil sangat layak.

Kata Kunci: media pembelajaran, pendidikan Sejarah, *website* pembelajaran

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi dirasakan manfaatnya oleh semua lapisan masyarakat. Teknologi informasi dan komunikasi seakan menghilangkan batasan antar ruang dan waktu. Kemajuan ini mempermudah dan mendukung kegiatan manusia. Penggunaan teknologi dalam setiap aspek kehidupan menjadi salah satu identitas era digital (Alami, 2020). Kehadiran teknologi memasuki dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan memiliki potensi dan tantangan yang tidak dapat dipisahkan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan mampu memperbaiki kualitas, kuantitas, dan jangkauan persebaran. Teknologi menjadi penunjang proses belajar pembelajaran guru dan peserta didik (Rahmatullah & Suparno, 2020). Perkembangan zaman menuntut penyesuaian dan pengembangan teknologi dalam pembelajaran (Dakhi, et al., 2020). Penggunaan *website* sebagai media pembelajaran bagian pemanfaatan teknologi sebagai solusi proses pembelajaran yang aksesibilitas. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar pembelajaran menjadi kebutuhan mutlak di era modern (Rijal & Jaya, 2020). *Website* pembelajaran idealnya menyajikan halaman informasi yang memuat materi, tempat diskusi, tugas, dan evaluasi yang dapat diakses secara *online*. *Website* pembelajaran *online* diharapkan tidak hanya menyediakan materi tetapi sebagai tempat diskusi dan evaluasi. Banyaknya *website* pembelajaran *online* kurang efisien untuk pembelajaran dan hanya bersifat komersial. *Website* pembelajaran *online* dengan konsep yang jelas akan membuat *website* pembelajaran *online* tersebut lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan data observasi dan kuesioner yang dilakukan pada tanggal 4-5 April 2016, tentang pemanfaatan dan pentingnya *website* pembelajaran *online* dengan 20 peserta didik pendidikan sejarah sebagai responden. Hasil menunjukkan bahwa *website* pembelajaran *online* bermanfaat dengan nilai rata-rata 82,5 %. Intensitas penggunaan *website* pembelajaran *online* dalam satu minggu menunjukkan rata-rata nilai 52 % sebagai *hybrid learning* dan 87,5 % membutuhkan *website* sebagai media pembelajaran. Permasalahan peserta didik tentang *website* pembelajaran *online* yang disebabkan kesulitan dalam menjalankan navigasi dan tampilan kurang *compatible* dengan perangkat *smartphone*. Kedua, *website* pembelajaran *online*

diharapkan menyediakan forum diskusi. Permasalahan yang ditemukan menunjukkan terdapat potensi dibutuhkannya *website* pembelajaran *online* yang memuat petunjuk pembelajaran, materi, evaluasi dan forum diskusi. Penggunaan teknologi diharapkan mampu mengemas materi dengan interaktif dan menarik bagi peserta didik (Muttaqin, et al., 2021).

Penelitian penggunaan dan pengembangan *website* dengan judul Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan *Website* (Megawaty, 2020). Sistem monitoring akademik peserta didik dapat membantu guru dan orang tua dalam proses monitoring kegiatan peserta didik. Hasil dari sistem monitoring akademik dengan hasil 100%. Penelitian lain penggunaan *website* dengan judul Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren An-Ahl Berbasis *Website* (Ronaldo & Pasha, 2021). Hasil pengembangan data pondok yang memiliki fitur seperti profil, data santri, pengumuman dan setoran hafalan santri/wati. Penelitian pengembangan *website* dalam pembelajaran dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati (Zega, et al., 2022). Hasil penelitian media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *website* menunjukkan valid untuk diimplementasikan. Analisis kepraktisan dan keefektifan menunjukkan layak dengan persentase 90,6 % dan 90,91 %.

Pengembangan *website* pembelajaran *online* sebagai solusi dan inovasi pembelajaran harus dikembangkan dengan baik dan benar melalui penelitian dan pengembangan yang sesuai metodologi. Pengembangan dalam dunia pendidikan diharapkan memperbaiki dan inovasi pembelajaran. Produk-produk dalam pendidikan yang sering dikembangkan diantaranya modul, strategi pembelajaran, model pendidikan, buku ajar, media pembelajaran dan sumber belajar. Pembuatan *website* pembelajaran *online* yang mengadopsi model sosial media menjadikan lebih menarik. Perencanaan dan pengembangan *website* dapat menggunakan *contend management system*. *Website* memiliki otoritas untuk memperbarui, mengelola konten dan pengguna serta kontribusi. *CMS JCow* adalah salah satu *contend management system* menjadi pilihan untuk mengembangkan *website* pembelajaran *online* sejarah. Pemilihan *contend management system* tersebut dikarenakan lebih mudah dalam pengelolaan dan terdapat forum diskusi sebagaimana potensi

dari permasalahan. Pembelajaran era digital tidak harus pembelajaran tatap muka dan bersifat aksesibilitas. Oleh karena itu dibutuhkan *website* pembelajaran *online* yang berisikan petunjuk pembelajaran, materi, forum diskusi dan evaluasi. *Website* sudah banyak digunakan dan dinilai lebih meningkatkan kreatifitas dan meningkatkan hasil belajar (Rijal dan jaya, 2020; Rilanty dan Juwitaningsih, 2020). Tujuan utama pengembangan media pembelajaran berbasis *website* sebagai inovasi dan solusi problematika pembelajaran sejarah berdasarkan potensi dan permasalahannya.

KAJIAN TEORI

A. Belajar

Belajar sebuah proses yang dialami oleh semua orang sepanjang hidupnya. Waktu belajar tidak memiliki jangka waktu yang jelas, karena belajar tidak terbatas. Rasa ingin tau untuk belajar dan menginginkan kesempurnaan melahirkan penemuan dan pembaharuan. Belajar sebuah proses yang penting bagi setiap insan untuk menjadi dewasa secara fisik dan psikis (Musfiqon, 2012). Belajar juga dapat diartikan suatu proses kompleks yang berlangsung selama seumur hidup (Sadirman, 2005; Siregar & Nara, 2015). Kegagalan dan keberhasilan dalam proses belajar menjadikan pembelajaran kompleks. Belajar tidak hanya tentang pelajaran tetapi skill, minat, persepsi dan kebiasaan yang sering dilakukan (Muliani & Arusman, 2022).

Teori belajar secara umum dibagi menjadi empat yaitu, 1] Teori belajar behavioristik adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. 2] Teori belajar kognitivistik adalah proses belajar yang menekankan pada proses belajar dari pada hasil belajar, karena dalam belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. 3] Teori belajar humanistik adalah proses belajar yang harus berhulu dan bermuara pada manusia, dengan kata lain memanusiakan manusia. 4] Teori belajar konstruktivistik adalah proses belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh orang yang belajar itu sendiri (Siregar dan Nara, 2015). Terdapat tiga unsur belajar yaitu motif belajar, tujuan yang akan dicapai, dan situasi yang mempengaruhi (Munthe & Lase, 2022).

B. Media Pembelajaran

Proses belajar pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk memberikan alat bantu, inovasi, motivasi dan memudahkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu belajar, alat komunikasi, alat untuk menumbuhkan ciptaan baru (Andrew et al., 2020). Media pembelajaran merupakan semua yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan materi sehingga mendorong perhatian, minat, pikiran dan perasaan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Khanifatul, 2013). Hakikat media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2006). Media pembelajaran sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan (Fitria, et al., 2023).

Jenis media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dibagi menjadi empat yakni, 1] Media teknologi cetak, 2] Media teknologi audio visual, 3] Media teknologi komputer, 4] Media gabungan (Arsyad, 2011). Tujuan media pembelajaran juga sebagai sarana proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar (Purba, 2020). Pemilihan jenis media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, guru, dan fasilitas sekolah. Pemilihan media pembelajaran yang tepat membantu pemahaman peserta didik dalam proses belajar pembelajaran (Wulandari, et al., 2023).

C. Website

Website adalah *hypertext* untuk menampilkan data yang terdiri dari teks, gambar, bunyi, animasi dan multimedia lainnya yang saling terhubung satu dengan lain (Baco, et al., 2012). *Website* pembelajaran *online* dapat diartikan sebagai halaman berisikan petunjuk pembelajaran, materi, evaluasi, dan forum diskusi untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *website* pembelajaran adalah upaya membuat peserta didik menjadi lebih mandiri (Budi et al., 2019). Belajar mandiri dapat terwujud dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang dapat menampilkan data berupa teks, gambar, bunyi, dan multimedia lainnya (Baco, et al., 2012).

Keunggulan *website* sebagai media pembelajaran mempermudah peserta didik untuk mengakses secara fleksibel (Arsyaf, et al., 2022). Media pembelajaran berbasis *website* dinilai lebih

memudahkan peserta didik belajar secara mandiri (Audie, 2019).

D. JCow

JCow merupakan sebuah sistem manajemen konten dari Jcow yang berbentuk *script* bertipe PHP untuk mengembangkan sosial media, forum dan *website*. Jcow menyediakan dua pilihan program *free* yang dapat diunduh dengan gratis dan program *pro* yang berbayar.

E. Historia Book

Historia book merupakan *website* pembelajaran *online* yang dibangun dengan *script PHP* dari CMS JCow. PHP (*Hypertext Preprocessor*) yaitu merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat situs web dan dapat dijalankan bersamaan dengan HTML (*Hyper Text Markup Language*). Konsep *website* dinilai dapat mengurangi keterbatasan pelajaran sejarah. Peserta didik kurang mendapatkan gambaran yang jelas tentang materi sejarah yang dipelajari (Worang, et al., 2022).

Historia book memiliki tujuan awal dikembangkan sebagai media pembelajaran dan forum diskusi pada mata pelajaran sejarah. Media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran (Worang, et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pemilihan dan pengembangan media pembelajaran melalui proses sistematis dan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dan karakteristik pelajaran. Pengembangan produk untuk pelajaran sejarah tepat sasaran, karena hakikat media yang diharapkan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi (Sugiyono, 2013). Media pembelajaran dinyatakan layak digunakan harus melalui 1] identifikasi masalah, 2] pengumpulan data, 3] desain produk, 4] validasi desain, 5] revisi desain, 6] uji coba produk, 7] revisi produk, 8] uji coba pemakaian, 9] revisi produk, dan 10] produksi akhir. Media pembelajaran tidak bisa ditentukan dan dipilih oleh sesuka hati guru (Djamarah & Zain, 2006).

Metode pengumpulan data penelitian dan pengembangan kuesioner dengan tujuan mengetahui tingkat validitas media berdasarkan

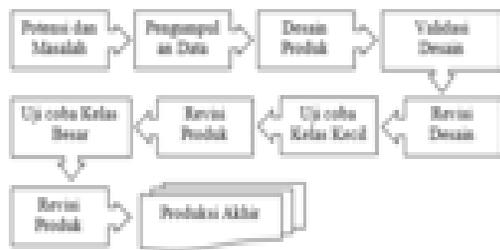
uji coba lapangan. Kuesioner dinilai efektif dan efisien sebagai instrumen pengumpulan data dengan mengikuti prosedur-prosedur yang ada dalam penelitian (Arikunto, 2013). Kuesioner yang digunakan untuk menilai *website* pembelajaran online terdiri dari dua model yakni terbuka dan tertutup. Tujuan model tertutup untuk mengukur aspek-aspek media secara akurat dan model terbuka untuk memperoleh saran, kritik dan masukan. Uji coba perlu dilakukan pada produk sehingga berfungsi dengan baik (Winarni, 2018). Uji coba sebagai validasi dilakukan ahli media oleh Bapak Mashuri, M.Pd dan ahli materi oleh Bapak Ismail Lutfi, M.A. Subjek coba kelas kecil dan besar adalah peserta didik pendidikan sejarah. Berikut kisi-kisi instrumen ahli media, ahli materi, dan subjek coba.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	No Butir
Tampilan	Kemenarikan tampilan	1
	Kesesuaian tampilan warna	2
	Ketepatan tata letak gambar	3
Tulisan	Ketepatan jenis huruf	4
	Ketepatan ukuran huruf	5
Navigasi Website	Ketepatan letak navigasi <i>website</i>	6
	Kesesuaian navigasi dengan kebutuhan	7
Kemudahan	Kemudahan registrasi	8
	Kemudahan pengoperasian	9
Lain-lain	Ketepatan pemilihan hosting & domain	10

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Butir
Pembelajaran	Kesesuaian materi	1
	Kejelasan petunjuk pembelajaran	2
	Media melibatkan keaktifan peserta didik	3
Materi	Memberikan latihan untuk pemahaman	4
	Kebenaran materi	5
	Keterkinian materi	6
	Kedalaman materi	7
	Keruntutan penyampaian materi	8
	Kemarikan materi yang disajikan	9
	Kemudahan bahasa materi	10



Gambar 1 Prosedur Penelitian R & D

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Subjek Coba

Aspek	Indikator	No Butir
Kemenarikan	Kemenarikan <i>website</i>	1
	Kesesuaian tampilan (warna, huruf dan tata letak)	2
	Kualitas tampilan desain	3
Kemudahan	Kemudahan registrasi	4
	Kemudahan pengoperasian	5
	Kemudahan navigasi	6
	Kemudahan memahami materi	7
	Kemudahan dalam belajar mandiri	8
Kemanfaatan	Menambah pilihan media belajar	9
	Membantu proses belajar & diskusi <i>online</i>	10

Skala pengukuran pada angket validasi produk dalam penelitian menggunakan skala *likert*. Skala *linkert* dapat digunakan untuk mengukur aspek sikap, pendapat, dan persepsi dari responden. Opsi jawaban dari setiap instrumen memiliki tingkatan dari sangat positif sampai sangat negatif. Penggunaan skor dalam instrumen bertujuan untuk membantu analisis kuantitatif yang akurat (Sugiyono, 2008). Data kuantitatif dari setiap item instrumen dihitung dengan menggunakan teknik analisis nilai rata-rata. Penghitungan dilakukan dari jumlah nilai dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab kuesioner tersebut. Berdasarkan kebutuhan tersebut dirumuskan penghitungan nilai rata-rata sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100 \%$$

Keterangan :

p : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden

$\sum x1$: Total jawaban nilai keseluruhan

Hasil analisis dari nilai rata-rata memiliki kriteria sehingga dapat dilihat kualifikasi dan tidak lanjut yang perlu diambil. Pengukuran memiliki jenjang kriteria validasi untuk mengukur dan mengetahui layak atau tidaknya produk yang dikembangkan.

Kriteria validasi terdiri dari sangat layak dengan tindak lanjut implementasi, layak dengan tindak lanjut

implementasi, cukup layak dengan tindak lanjut revisi, dan kurang layak dengan tindak lanjut diganti. Berikut kriteria validasi produk.

Tabel 4 Kriteria Validasi Produk

No	Persentase	Kualifikasi	T. Lanjut
1	85 %-100 %	Sangat Layak	Implementasi
2	74 %-84 %	Layak	Implementasi
3	55 %-74 %	Cukup Layak	Revisi
4	< 55 %	Kurang Layak	Diganti

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli

No	Validasi Ahli	Persentase	Kualifikasi
1	Validasi Media	92.50 %	Sangat Layak
2	Validasi Materi	95.00 %	Sangat Layak

Tabel 6 Persentase Hasil Uji Coba

No	Aspek	Kelas Kecil	Kelas Besar
1	Kemenarikan	93.30 %	94.40 %
2	Kemudahan	92.50 %	76.96 %
3	Kemanfaatan	92.50 %	91.65 %

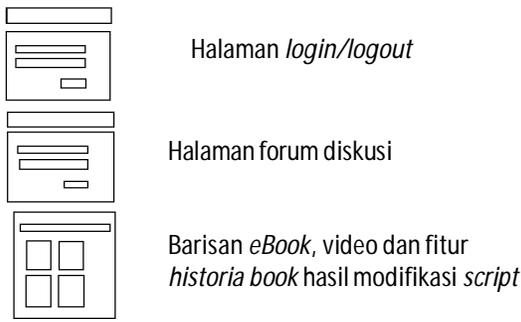
B. Pembahasan

1. Desain

Desain produk sebagai langkah penelitian yang bertujuan pengembangan media sesuai analisis kebutuhan. Desain yang baik dan unik memberikan kesan dan daya tarik (Suari, et al., 2019). *Website historia book* di desain dengan konsep *learning management system*. *Script* dikembangkan dari *CMS JCow* yang di sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang memuat petunjuk pembelajaran, materi, evaluasi dan forum diskusi. Desain media pembelajaran membantu implementasi secara baik. Sehingga media pembelajaran mendorong peserta didik untuk berfikir dalam proses belajar pembelajaran (Kuswanto, 2020).

Tabel 7 Storyboard Desain

Gambar	Keterangan
	Halaman depan <i>website</i>
	Halaman dalam <i>website</i> (profil, beranda & fitur)



1. Uji Coba Kelas Kecil

Uji coba kelas kecil dilakukan dengan subjek coba populasi kecil atau terbatas. Langkah ini untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan media pembelajaran. Uji coba dilaksanakan untuk memperoleh tanggapan dan komentar atas pengamatan dan penggunaan media pembelajaran secara langsung (Maydiantoro, 2021). Uji coba kelas kecil terdiri dari 10 peserta didik. Uji coba kelas kecil dilaksanakan di kelas A sejumlah 10 subjek coba. Subjek coba menilai bahwa *website* pembelajaran pada kategori baik, menarik, dan mudah dioperasikan. Kemudahan dalam menggunakan *website* oleh subjek coba kecil dikarenakan sudah menggunakan beberapa *platform website* sebagai media pembelajaran. Terdapat catatan di aspek kemenarikan yang perlu disesuaikan warna dan *font* dari *website*. Berikut data analisis dari uji coba kelas kecil dalam beberapa aspek.

Tabel 8 Persentase Uji Coba Kelas Kecil

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kemenarikan	93.30 %	Sangat Baik
2	Kemudahan	92.50 %	Sangat Baik
3	Kemanfaatan	92.50 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5 persentase uji coba kelas kecil menunjukkan tiga aspek masuk pada kategori sangat baik. Pertama, aspek kemenarikan memperlihatkan kategori sangat baik dengan nilai persentase 93.30 %. Media pembelajaran *historia book* dinilai sangat menarik karena menjadi media pembelajaran sejarah berbasis *online* yang memiliki banyak fitur-fitur yang dibutuhkan dan mendukung proses belajar dan pembelajaran. Kemenarikan media sangat penting bertujuan menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Khanifatul, 2013).

Kedua, aspek kemudahan masuk dalam kategori sangat baik dengan nilai persentase

92.50 %. Aspek kemudahan media pembelajaran *historia book* karena tampilan mudah juga didukung pengalaman subjek coba kelas kecil yang sudah menggunakan berbagai macam *platform website* pembelajaran. Kemudahan media memiliki dampak pada pemahaman dan penerimaan materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang baik membuat peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas (Musfiqon, 2012).

Ketiga, aspek kemanfaatan masuk dalam kategori sangat baik dengan nilai persentase 92.50 %. Aspek kemanfaatan media pembelajaran *historia book* dirasa sangat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran *synchronus* dan *asynchronus*. Penggunaan teknologi dalam proses belajar pembelajaran mendukung terwujudnya pembelajaran berdiferensiasi pada konten, proses, dan produk. *Website* pembelajaran yang baik yakni mudah digunakan dan membantu mencapai tujuan pembelajaran (Sumarna, et al., 2020).

Berdasarkan analisis kuantitatif dan kualitatif terhadap data dan temuan uji coba kelas kecil tidak menunjukkan revisi yang signifikan. Hal ini dikarenakan subjek coba memiliki pengalaman di beberapa *platform website* pembelajaran yang berbeda-beda. Namun terdapat catatan perbaikan untuk mengembangkan media pada *layout website* yang *responsive* untuk menyesuaikan tampilan sesuai perangkat *smartphone* dan desktop.

1. Uji Coba Kelas Besar

Revisi pada media pembelajaran dilakukan berdasarkan analisis hasil uji coba kelas kecil. Hasil revisi uji coba kelompok kecil menjadi produk yang disiapkan untuk uji coba kelompok besar. Uji coba kelas besar dilaksanakan dengan subjek coba sebanyak 30 peserta didik di kelas B. Uji coba dilaksanakan secara *online* dan di luar pembelajaran dengan memanfaatkan media *platform youtube* dan *google form*. Subjek uji coba kelas besar memiliki karakteristik berbeda dengan kelas kecil yang sudah berpengalaman tentang *website* pembelajaran. Terdapat kendala pada aspek kemudahan. Hal ini dikarenakan penggunaan *website historia book* belum pernah digunakan sebelumnya. Kendala pada uji coba lapangan juga memperlihatkan adanya kesulitan dalam registrasi dan pengoperasian.

Berdasarkan data kuesioner terdapat temuan dari *layout*, navigasi, dan registrasi. Aspek kemudahan terutama menunjukkan nilai kurang maksimal dengan persentase umum 76.96 %. Khusus pada point

registrasi masuk dalam kriteria cukup layak. Hal ini dikarenakan belum terbiasa menggunakan *website historia book* yang masih baru. Pengetahuan dan pengalaman subjek uji coba tentang berbagai *platform website* pembelajaran memiliki pengaruh. Sehingga perlu adanya panduan tentang pengoperasian berbentuk *ebook* dan video. Pemahaman tentang literasi digital menjadikan pengguna lebih cepat beradaptasi. Efektifitas media pembelajaran berbasis teknologi juga dipengaruhi oleh kemampuan pengguna (Astuti & Prestiadi, 2020).

Kendala dan temuan pada uji coba kelas besar yang menghambat pada saat registrasi. Fungsi registrasi untuk memiliki *username* dan *password* media *historia book*. Kesulitan penggunaan media menunjukkan bahwa subjek coba belum terbiasa dan belum memahami panduan penggunaan *website* secara keseluruhan. Analisis data menunjukkan perbedaan dan tidak konsisten subjek coba. Subjek coba memiliki kecenderungan mengisi angket tertutup dengan kriteria sesuai/baik/bagus dan kurang sesuai/kurang baik/kurang bagus. Namun pada angket terbuka komentar, kritik, dan saran tidak menyebutkan dan menguraikan kekurangannya.

Penurunan terjadi pada uji coba kelas besar di semua aspek dari uji coba kelas kecil. Namun aspek kemenarikan dan kemanfaatan masih masuk dalam kategori sangat layak serta kemudahan masuk kategori baik. Persamaan ditemukan pada kedua kelompok uji coba secara umum menginginkan adanya inovasi pada media pembelajaran sejarah berbasis digital dan/atau *online*. Perbedaan dari kedua subjek coba pada pengalaman menggunakan berbagai *platform website* pembelajaran. Berikut data analisis dari uji coba kelas besar dalam beberapa aspek.

Tabel 9 Persentase Uji Coba Kelas Besar

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kemenarikan	94.40 %	Sangat Baik
2	Kemudahan	76.96 %	Baik
3	Kemanfaatan	91.65 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 6 persentase uji coba kelas besar menunjukkan aspek kemenarikan dengan nilai persentase 94.40 % dan kemanfaatan dengan nilai persentase 91.65 % yang keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Pertama, pada aspek kemenarikan *historia book* di nilai menjadi media pembelajaran sejarah yang inovatif dan kreatif

untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman (Arsyad, 2011). Hasil uji coba menunjukkan kategori sangat layak pada media dikarenakan adanya fitur seperti video, buku dan forum pada *website*. Konsep *historia book* sebagai media pembelajaran yang mengadaptasi *learning management system* dan media sosial dinilai menarik dan tidak membosankan. *Historia book* menjadi media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan digital (Arsyad, 2011).

Kedua, aspek kemudahan masuk dalam kategori baik dengan nilai persentase 76.96 %. Hal ini menunjukkan terdapat kendala yakni kesulitan dalam menjalankan navigasi *website*. Penggunaan *website* pembelajaran yang belum terbiasa dan baru membuat kesulitan subjek coba. Penguasaan teknologi memiliki pengaruh terhadap pemahaman dalam pembelajaran (Hakim & Mulyapradana, 2020). Perlunya perbaikan dalam media pembelajaran untuk memudahkan penggunaan dalam proses belajar pembelajaran yang efektif dan efisien. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran sejarah sebagai upaya menjawab problematika pembelajaran sejarah (Alim, 2022).

Ketiga, aspek kemanfaatan masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase nilai 91.65 %. Aspek kemanfaatan sangat baik karena menjadi pilihan media pembelajaran sejarah. Fungsi lain dari media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar peserta didik yang baik berpengaruh terhadap hasil belajar (Wena, 2016). Media pembelajaran juga harus melibatkan peserta didik baik mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi dengan baik (Arsyad, 2011).

Berdasarkan kedua tabel analisis uji kelas kecil dan besar menunjukkan bahwa media pembelajaran *historia book* layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *online*. *Historia book* sebagai media pembelajaran sejarah sebagai upaya mengurangi penilaian pelajaran sejarah sebagai pelajaran hafalan (Alim, 2021). Berdasarkan temuan kendala di lapangan perlu dilakukan revisi. Hal ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran yang valid dan layak untuk diimplementasikan. Bagian paling signifikan pada *website* terdapat pada tampilan *home page*, tampilan *ebook*, tampilan *video*, tampilan profil pengguna, tampilan forum diskusi, tampilan kelas baru, tampilan daftar anggota, dan penambahan kamus besar bahasa

Indonesia. Berikut adalah revisi media *historia book* sebelum produksi akhir.

Langkah lain perlunya adanya sosialisasi dan petunjuk penggunaan. Penguasaan teknologi yang baik pada peserta didik dan guru mendukung kelancaran proses belajar pembelajaran. Penguasaan teknologi dengan baik mendukung produktivitas yang tinggi (Yani, et al., 2021). Penggunaan secara optimal pada teknologi dengan baik dapat meningkatkan kualitas. Pembelajaran yang berkualitas diharapkan untuk menciptakan *developmentally appropriate practice* dan pengalaman belajar peserta didik secara optimal melalui standart proses *learning, deepening, application, and measuring* (Puspitasari, 2021).

Tabel 10 Revisi Media *Historia Book*

Tampilan *home page* dari *website* pembelajaran *historia book*



Tampilan menu *ebook* pada *website historia book*.



Tampilan menu *video* pada *website historia book*.



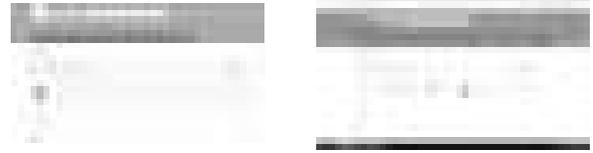
Tampilan *halam forum diskusi online* pada *website historia book*.



Tampilan *membuat kelas baru* untuk menu *kelas online* pada *website historia book*.



Tampilan *daftar atau anggota* pada *website historia book*.



Menu *tambahan* yaitu *KBBI online* pada *website historia book*.



Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *historia book* sebagai *website* pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan *historia book* membantu peserta didik belajar secara mandiri, berfisat aksesibel dan fleksibel.
2. Konsep *historia book* mendukung terlaksananya pembelajaran *hybrid learning* dan *blended learning*.
3. Hasil uji dinyatakan valid dan dapat diimplementasikan. Hasil uji coba kelas kecil menunjukkan kategori sangat baik pada aspek kemenarikan dengan nilai 93.30 %, aspek kemudahan dengan nilai 92.50 %, dan aspek kemanfaatan dengan nilai 92.50 %. Hasil uji coba kelas besar menunjukkan kategori sangat baik pada aspek kemenarikan dengan nilai 94.40 % dan aspek kemanfaatan dengan nilai 91.65 % serta kategori baik pada aspek kemudahan dengan nilai 76.96 %.
4. Keterbatasan penelitian dan pengembangan *historia book* sebagai media pembelajaran membutuhkan *database* yang besar dan pembaharuan *learning management system* yang *responsive*.

Rekomendasi

Pengembangan *website* pembelajaran *online* direkomendasikan menggunakan *database* ukuran besar. Konsep *website* harus menggunakan *learning management system* yang *responsive* sehingga *compatible* berbagai perangkat peserta didik. [α]

REFERENSI

- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)*, 2(1), 49–56. <https://ejournal.staisyamsululum.ac.id/index.php/jtt/article/view/71>
- Alim, M. R. (2021). Distory: pengembangan kamus digital sejarah berbasis visual basic pada materi kerajaan tarumanegara. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 73-85.
- Alim, M. R. (2022). Pengembangan Media Galeri Visual Sejarah (GVS) berbasis Website pada Materi Candi-Candi di Malang Raya. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5 (2), 167-176.
- Andrew, F., Dewi, P. Y. A., & Arin, T. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim (Ed.); Vol. 4, Issue 5). Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo
- Arsyaf, F., Usman, H., Aunurrahim, M., & Yulianingsih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Flashcard Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 349-357.
- Astuti, A. D., & Prestiadi, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring Ditengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 129–135
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2(1), 586–595
- Baco, S., Swandi, M., & Amal, A. R. (2012). Rancangan sistem informasi jurnal ilmu teknik berbasis web universitas Islam Makassar. *Jurnal Iltek*, 7(13), 938-43.
- Budi, S. P., Suprpti, Danang, & Febryantahanuji. (2019). Media Pembelajaran E-Learning Dengan Metode Parsing Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Sekolah Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Sistem Komputer*, 1 (2), 105–115.
- Dakhi, O., Irfan, D., Jama, J., Ambiyar, A., Simatupang, W., Sukardi, S., & Zagoto, M. M. (2022). Blended Learning And Its Implications For Learning Outcomes Computer And Basic Networks For Vocational High School Students In The Era Of COVID-19 Pandemic. *International Journal of Health Sciences*, 6(S4).
- Djamarah, S.B dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03).
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 4(2), 154–160.
- Puspitasari, I. N. N. (2021). Combination of synchronous and asynchronous models in online learning. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(2), 198-217.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruza
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 6(2), 78-84.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98-101.
- Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Munthe, M., & Lase, F. (2022). Faktor-Faktor Dominan Yang Mempengaruhi Kegiatan Belajar Mahasiswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 216-225.
- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613

- Purba, R. A. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 1–12.
- Rahmatullah, R., & Suparno, S. (2020). The Development of Experimental Absorption Based on Arduino-Uno and Labview on Light Radiation by Colourful Surface. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 16(1), 41-46.
- Rijal, A. S., & Jaya, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Rilanty, N., & Juwitaningsih, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia (Journal Of Innovation in Chemistry Education)*, 2(1), 36-40.
- Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 2(1), 17-20.
- Sadirman, A.S. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa
- Siregar, Eveline & Nara, Hartini. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Suari, M. T. Y., Telagawathi, N. L. W. S., & Yulianthini, N. N. (2019). Pengaruh kualitas produk dan desain produk terhadap keputusan pembelian. *Bisma: Jurnal Manajemen*, 5(1), 26-33.
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuatintatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuatintatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarna, N., Kansil, Y. E., & Hamid, R. (2020). The influence of online learning platform models during the COVID-19 outbreak on college student satisfaction levels in Southeast Sulawesi. *Proceeding Umsurabaya*.
- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan R&D*. Jakarta: Bumi Aksara
- Worang, S. K., Erandaru, E., & Cahyadi, J. (2022). Perancangan Game Interaktif Berbasis Website Tentang Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 10.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yani, Y., Darwis, A., & Riany, Y. E. (2021). Pengaruh Penguasaan Teknologi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Guru dengan Produktivitas sebagai Variabel Intervening pada Sekolah XXX. *Syntax Idea*, 3(6), 1494-1512.
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430-439.

THE RELATION BETWEEN PROJECT-BASED LEARNING AND SPEAKING SKILL IN ENGLISH CLASS FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

HUBUNGAN ANTARA PROJECT-BASED LEARNING DAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)

Arjunina Maqbulin

MAN 2 Nganjuk

arjunina.aa@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2.457>

ABSTRACT

Nowadays, students are taught to achieve the skills that will help them to survive in the 21st century. The important skills that students should master to face the 21st century are critical thinking, problem-solving, communication, and collaboration. One of the models that can be used to prepare the students to face it is Project-based learning. While for teaching English, this model can be used especially for productive skills such as writing and speaking. In project-based learning, students work in groups to finish the project, while in improving speaking skill, students will also learn better when they practice in a group because students will speak better when they enjoy the activity. As both Project-based learning and speaking ability are applied better in the group, that is why it is important to correlate between project-based learning and students' speaking ability. This research aims to answer the research question of whether there is the relationship between Project-based learning and Students' speaking ability. Therefore, correlational research is used. The sample used in this research is the students of the eleventh science 1 grade, that consists of 36 students. The instruments to collect the data are a questionnaire to know the grade of Project-based learning and a speaking test to know the students' speaking ability. This research shows that the Pearson correlation value between Project-based learning and speaking skill is 0,107, which means there is a very weak correlation between project-based learning and speaking skills. In addition, the result also means that there is no statistically significance value between project-based learning and speaking skills as the significance value is 0,534 which is bigger than 0,05 ($0,534 > 0,05$).

Key Words: Relation, Speaking skill, Project-based learning

ABSTRAK

Saat ini, siswa diajarkan untuk mencapai keterampilan yang akan membantu mereka bertahan hidup di abad ke-21. Keterampilan penting yang harus dikuasai siswa untuk menghadapi abad 21 adalah berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi. Salah satu model yang dapat digunakan untuk mempersiapkan siswa menghadapi hal tersebut adalah pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan untuk pengajaran bahasa Inggris, model ini dapat digunakan khususnya untuk keterampilan produktif seperti menulis dan berbicara. Dalam pembelajaran berbasis proyek siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek, sedangkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara, siswa juga akan belajar lebih baik jika berlatih dalam kelompok karena siswa akan berbicara lebih baik jika menikmati kegiatan tersebut. Karena pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan berbicara diterapkan lebih baik dalam kelompok, itulah mengapa penting untuk menghubungkan antara pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan berbicara siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian apakah ada hubungan antara pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, digunakan penelitian korelasional. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 yang berjumlah 36 siswa. Instrumen untuk mengumpulkan data adalah angket untuk mengetahui nilai pembelajaran berbasis proyek dan tes berbicara untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai korelasi Pearson antara pembelajaran berbasis proyek dengan

keterampilan berbicara adalah sebesar 0,107 yang berarti terdapat hubungan yang sangat lemah antara pembelajaran berbasis proyek dengan keterampilan berbicara. Selain itu, hasil tersebut juga berarti bahwa tidak ada nilai signifikansi statistik antara pembelajaran berbasis proyek dan keterampilan Berbicara karena nilai signifikansinya adalah 0,534 yang berarti lebih besar dari 0,05 ($0,534 > 0,05$).

Kata Kunci : Hubungan, Kemampuan berbicara, *Project-based learning*

BACKGROUND

One of the goals of learning English is to make the students able to communicate in the form of oral or written, that is why training the students' communicative competence plays an important role in enhancing students' abilities. One of the communicative competencies that should be achieved by students of EFL learners is speaking ability (Hymes, 1972). However, many teachers still focus their teaching for preparing their students to be able to do written examination whether in the form of daily test or final semester test or even school final test (Farooq, 2015). This also effected that many students do not practice on oral or written communication well in English class (Brooks, 2018) Thus resulted that many of the students who graduates from school are lack of ability in oral and written communication (Karyawati & Ashadi, 2018) that is why in teaching English teacher should not only focus on grammar material but also on real communicative competence (Zaidi, 2014). Therefore, training the students with more real communicative exercises should be applied by teachers.

In addition, many students also have problems in doing communication, especially in speaking. In teaching speaking, there are two main problems faced by students, they are psychological problem (not feel confidence and afraid to make mistake) and linguistic problem (vocabulary and grammar) (Fitriani et al., 2015; Mido, 2019; SOREH et al., 2022) this is because among the four skill in English, speaking is the most difficult skill that should be mastered by the students (Andini et al., 2020). Therefore, it is important for teacher to use the proper model that can motivate the students to use the English for communication (Zaidi, 2014).

Furthermore, nowadays, students are prepared to face the 21st century, thus students are taught to achieve the skills that will help them to survive in this century (Karyawati & Ashadi, 2018). The important skills that should be mastered by the

students to face 21st century are critical thinking, problem solving, communication, and collaboration (AMA, 2013). From that statement, it is clear that communication is also one of the skills that should be mastered by the students to be able to compete in today's world (Nwabueze & Mileski, 2018; Sumaiya et al., 2022). As language is a means of communication (Goyal, 2017; Sirbu, 2015) it is important for teachers to use model that can make the students achieve communicative competence. One of the models that can be used is Project-based learning (PjBL). This model is also appropriate to be used for teaching English, especially for productive skills such as writing and speaking (Karyawati & Ashadi, 2018; Sukerti, 2019; Susilawati et al., 2017). Especially on speaking, learning speaking also will be done better in group discussions (Andini et al., 2020). Moreover, in teaching speaking students will learn better by practicing the language in enjoyable situations (Rahimi & Keng Wee Ong, 2023). That is why project-based learning is appropriate to be used for teaching this skill, because in PjBL students do the project independently in a group work (Gai Mali, 2016; Reeder, 2005; Sumarni et al., 2016). In their group students will learn speaking better because they can learn to speak with their friend in enjoyable situation. In addition, in planning PjBL the product can be in the form speaking project, therefore the focus of the students' activity is in improving students speaking ability and one of the products of the project is making a video that asks them to practice speaking. In this way, speaking ability can be conducted in PjBL.

Project Based Learning is a model of teaching that uses a sequence of time and work to produce a new thing. To make the students able to achieve those skills, especially those soft skills, teachers should use appropriate strategy to teach the students. Project-based learning is student-centered learning (Gai Mali, 2016; Karyawati & Ashadi, 2018) teacher is not the center of the learning process but he/she has a role as facilitator (Guo et

al., 2020; Ramdhani, 2022). In addition, PjBL allows students to participate in real problem-solving and knowledge construction in a real-life context (Guo et al., 2020; Poonpon, 2017; Zaidi, 2014). Furthermore, at first this model is used for science subjects (Krajcik & Shin, 2014) however, nowadays this strategy can be applied for any subjects such as Social, art, and English classes (Krajcik & Shin, 2014). The important point in implementing this model is by students center, students autonomy, collaborative learning, and learning with tasks (Gai Mali, 2016; Reeder, 2005; Sumarni et al., 2016) especially for English class, in PjBL students can design the project, choose the material, the source and apply the project, those activities make the students learn independently in a groupwork (Asfihana, 2021; Ngadiso et al., 2021) as many activities done by the students, therefore when using this model teacher should also consider about the time, as this model takes much time (Guo et al., 2020; Karyawati & Ashadi, 2018). That is why it is important to know when teacher apply this model whether it also relates with students communicative competence especially in speaking skill. Because when this model is used students work in group and in this way, teacher should facilitate the students to communicate effectively (Asfihana, 2021) to finish the project. Therefore, correlational research is used as the purpose of correlational research is to investigate the degree of correlation (Latief, 2017a) between two variables. And in this research the variables are project-based learning and students speaking skill.

This kind of research is used as PjBL is a student center, therefore students are actively working in their group (Asfihana, 2021), they work with their friends in conducting PjBL to produce a product, and it is important to see the content/product produced in the project and the skills mastered by the students. As in teaching speaking, the popular model that are usually used by teacher is role play, and group discussion (Andini et al., 2020) therefore in PjBL students are actively work in group (Ngadiso et al., 2021). In addition, learning speaking also will be done better in group discussion (Andini et al., 2020) moreover, in teaching speaking students will learn better by practicing the language in enjoyable situation (Rahimi & Keng Wee Ong, 2023). As students speak better in the

enjoyable condition that is found in a group discussion, and students also will be more active in conducting the project in group where they can construct the knowledge and practice better, then the researcher wants to see whether they both are related to each other.

Based on the description above it is important to find the relationship between PjBL and students oral communication competence. Some previous research also suggest teacher to use PjBL to teach speaking (Karyawati & Ashadi, 2018; Sukerti, 2019).

From the background above the researcher formulates the research questions as follow: is there a relationship between Project-based learning and Students speaking ability? While the purpose of this study is to know whether Project Based Learning has correlation with students speaking skill or not.

REVIEW OF RELATED LITERATURES

Project Based Learning (PjBL)

Project-based Learning is a model of learning that is used basically to help students to face 21st century (Krajcik & Shin, 2014). This model makes the students study by practicing, to share ideas communicatively and allow the student to deal with the real world (Krajcik & Shin, 2014; Tsiplakides & Fragoulis, 2009; Zaidi, 2014). There are some positive sides of this project. They are students work in group, therefore they learn about how to make effective communication with their friends when conducting the project as this model also can improve students communicative competence, especially in speaking (Sukerti, 2019; Tsiplakides & Fragoulis, 2009), another skills that also improved are the skills needed for the 21st century, they are critical thinking, collaborative, and problem solving (Karyawati & Ashadi, 2018; Kokotsaki et al., 2016). This model suggests the students to construct the knowledge (Guo et al., 2020) it means that students are not only learning the materials but also learn why they have to learn (Barron et al., 1998), then they will love to learn. Because students are free to design the project which means that they also should decide what kind of knowledge and skill that they have to achieve by doing the project (Ngadiso et al., 2021).

This model also put the academic purpose and the soft skills in equal position (Sukandari, 2013), therefore the learning goal should be defined clearly before the project begins (Guo et al., 2020) When

practicing this model there are some steps that should be done, the first is choosing the topic, then, designing the project, conducting the project, and evaluation (Tsiplakides & Fragoulis, 2009). In addition, there are also steps in conducting project-based learning, they are the driving question, then focus on goal of learning, the participant activities, collaboration, the use of technology, and producing a product (Guo et al., 2020).

Speaking ability

English as an international language (Andini et al., 2020) is a means of communication in the global world (Farooq, 2015), that is why English become a compulsory subject taught in high schools in Indonesia. There are four skills taught in English subjects, they are listening, speaking, reading, and writing. As language is a means of communication, there are two types of communication, they are oral and verbal communication (Puspa et al., 2020) one type of communication is oral communication because this communication is one of the most important skills that should be mastered by students (Brooks, 2018). Moreover, in this 21st century, communicative competence is also very important in language learning (Puspa et al., 2020). One of the communicative competencies that is taught to be very important is speaking, because when people speak fluently, they will be able to deliver their ideas (Andini et al., 2020). In teaching this skill teachers should give more opportunities for the students to practice (Poonpon, 2017; Rahimi & Keng Wee Ong, 2023).

Research Model

As this research is correlational research which belongs to quantitative, therefore the statistical data was used. Correlational research is kind of research that find the relationship between two variables not to find a cause of the change of another variable (J. Privitera, 2019). While one of the characteristics of correlational research is using statistical data to see the relationship among variables (Heath, 2021). One of the advantages in using this kind of research is that the data from one variable can be used to predict another variable (Latief, 2017a). The data used in this research is the score of project based learning which is obtained from questionnaire that is used as exit ticket. While the speaking score is got from the speaking test

after the students working in their project based learning.

Because the data used is in the form of interval or ratio then, Pearson correlation is used to analyzed the data (J. Privitera, 2019) Then the data is proceed by using Spss 16 to see their relationship. The formula used for computing the data is Pearson correlation coefficient as the data used in this research is interval or ratio data or the score of project based learning and the students score (J. Privitera, 2019)

The population of this research is the students of MAN 2 Nganjuk on academic year 2023/2024 that consist of 859 students. After the population is determined, then the writer chooses the sample. In choosing the sample, the writer uses cluster random sampling. This kind of sample is used because we can choose the sample from the group that already exist from a large population (Latief, 2017b). Then, the sample of this research is the students of the eleventh science 1 class that consist of 36 students. In this research, this class is chosen by the lottery, and this class also represents the whole class in MAN 2 nganjuk that consists of about 36 students in each class. The questionnaire is used to get the data about project-based learning. The researcher used a close-ended questionnaire with a 5 Likert scale choices, they are strongly agree [5], agree [4], neutral [3], disagree [2], strongly disagree [1]. There are 13 questions in it. The questionnaire is given after the students have finish their project as the exit ticket. While for students speaking ability, the researcher used the test after the project.

Finding

In this research to measure project based learning the researcher used a questionnaire to measure the affective outcome (Guo et al., 2020). In this questionnaire, 13 close-ended questions are given to the sample of the research. The questionnaire consist of the questions about planning the project, conducting the project that deals with speaking skill and soft skills such as communicative, collaborative, creative and problem solving, and the last part is the problem in conducting this project. Those questions are given to the students as the questionnaire and also as exit tickets. The questionnaire is shared by using google form. In addition, to measure students' speaking skill, a

speaking test is conducted. The score of the speaking test is made based on the rubrics. Based on the data analyzed, the descriptive result is presented in the table below:

Table 1

	Mean	Standart Deviation	N
PjBL	48,72	3,57	36
Speaking	80,88	3,23	36

From the table above the grade of project-based learning and the student's speaking score are found.

Before the data is analyzed by using Pearson correlation in SPSS, the normality is checked first. The result of the normality test of the data is presented below.

Table 2
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Predicted Value
N		36
Normal Parameters	Mean	80.8888889
	Std. Deviation	.36117560
Most Extreme Differences	Absolute	.107
	Positive	.107
	Negative	-.088
Kolmogorov-Smirnov Z		.640
Asymp. Sig. (2-tailed)		.808
Monte Carlo Sig. Sig. (2-tailed)		.768c
	99 % Confidence Lower Bound	.757
	Upper Bound	.778

- a. Test distribution is Normal.
- c. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

From the table above it shows that sig. value is 0,768, which is above 0,05 which meant that data is normally distributed. After the data shows its normality then the correlation Pearson product moment is used. The result is shown below.

Table 3
Criteria the strength of correlation (Yee et al., 2015)

0,01-0,30	very low correlation
0,31-0,50	Low correlation
0,51-0,70	medium correlation
0,71-0,90	Strong correlation
0,91 – 1,0	very strong correlation

Table 4
Correlations

		Pjbl	Speaking
Pjbl	Pearson Correlation	1	.107
	Sig. (2-tailed)		.534
	N	36	36
Speaking	Pearson Correlation	.107	1
	Sig. (2-tailed)	.534	
	N	36	36

The Pearson correlation value indicates the strong the relationship between two variables. In this research the Pearson correlation value between Project based learning and speaking skill is 0,107 which meant that there is very weak correlation between PjBL and Speaking skill.

In addition, the result from the table above also shows that there is no statistically significance between project based learning and Speaking skill as the significance value is 0.534 which is bigger than 0,05 (0,534 > 0,05).

Discussion

This research is designed to find the relationship between Project Based Learning and speaking skill. Then the result shows that there is no statistically significant correlation between PjBL and Speaking skill. Speaking skill is one of the skills that ask the students to practice a lot (Brooks, 2018), while when teachers use project-based learning in speaking class, it will facilitate the students to practice more because students will feel more confident to practice speaking with their friends (Zaidi, 2014). However, the result of this research is different with those concepts. In PjBL students construct the knowledge (Guo et al., 2020) they start the class with selecting the subject, planning, getting information dealing with the subject, conducting, presenting and evaluating the project (Gai Mali, 2016) that is why students should be independent and have good initiative so the project can run well (Asfihana, 2021), this affected that by using this model students can learn the soft skills that should be achieved to face 21st century such as communicative, collaborative, problem solving and critical thinking (Karyawati & Ashadi, 2018). In conducting project based

learning, students were active in working in group, they make the schedule of the project, finding the materials dealing with the topic, learning together in group, and working together to finish the project. The product of this project is short movie. The students work in a group of four, they play the role of the character in narrative text, then act in that movie. When doing this project the students already practice the skills needed to face 21st century such as communicative, collaborative, and critical thinking when conducting the project. But some of the students miss the content of material that should be mastered.

Moreover, some students are not really ready yet to be independent, they already accustomed to get the brief explanation from the teacher (Maqbulin, 2021) therefore when the teacher asked them to make the project some students are not really doing the steps to improve the English skills or the content of the material. Because in a group there are some students who love to work in a team, while the other love to work independently (Rezaei, 2020). The students who are active can get benefit from the project, while the students who get used to be passive will not take a part to participate to solve the group problem, even though during the project teacher was active to guide the students to make the schedule and to be responsible for their role in the groupwork, also facilitate them by giving

the rubrics for peer assessment. Furthermore, according to some students, based on the questionnaire, they feel hard to practice speaking because of the less vocabulary that they master and also the pronunciation problem. These problems make them feel better if the teacher trains the vocabulary first before asking them to conduct the project.

Conclusion

This research is held to answer the research question whether there is relationship between Project-based learning (PjBL) and Students speaking ability. Then, the result of this research shows that the Pearson correlation value between Project based learning and speaking skill is 0,107 which meant that there is very weak correlation between PjBL and Speaking skill. In addition, there is no statistically significance value between PjBL and Speaking skill as the significance value is 0,534 which is bigger than 0,05 ($0,534 > 0,05$). From this result it can be concluded that the students are not ready yet to be independent. It is also hard to construct their own knowledge because they already accustomed to get the brief explanation from the teacher (Maqbulin, 2021) therefore students still rely a lot to the teacher to get the material. In addition, more experimental research should be done to see the effect of project based learning towards students speaking ability.

References

- AMA. (2013). AMA 2012 Critical Skills Survey. American Management Association, 10.
- Andini, T. N., Eun, L. Y., Khranova, A., & Ok, A. (2020). ELT Comparison: Increasing Students Speaking Ability in Indonesia, South Korea, Russia, and Poland. *English Language in Focus (ELIF)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.24853/elif.2.2.131-140>
- Asfihana, R. (2021). LECTURER ' S DESIGN IN ENACTING PROJECT -BASED LEARNING. 179–189.
- Barron, B. J. S., Schwartz, D. L., Vye, N. J., Moore, A., Petrosino, A., Zech, L., & Bransford, J. D. (1998). Doing with Understanding: Lessons from Research on Problem- and Project-Based Learning. *Journal of the Learning Sciences*, 7(3–4), 271–311. <https://doi.org/10.1080/10508406.1998.9672056>
- Brooks, G. (2018). Using oral presentations to improve students ' English language skills Using Oral Presentations to Improve Students ' English Language Skills. 19(January 2015), 199–212.
- Farooq, M. U. (2015). Creating a communicative language teaching environment for improving students' communicative competence at EFL/EAP University level. *International Education Studies*, 8(4), 179–191. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n4p179>
- Fitriani, D. A., Apriliawati, R., & Wardah. (2015). A study on student's English speaking problems in speaking performance. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 4(9), 1–13. <https://tinyurl.com/3f5dftab>
- Gai Mali, Y. C. (2016). Project-Based Learning in Indonesian EFL Classrooms: from Theory to Practice. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 3(1), 89–105. <https://doi.org/10.15408/ijee.v3i1.2651>

- Goyal, H. (2017). Language as a Means of Communication. *Smart Moves Journal IJELLH*, V(11), 842–847. <file:///D:/Users/mtc/Downloads/ijellh.pdf>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102(May), 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Heath, W. (2021). Correlational Research. *Psychology Research Models*, 134–156. <https://doi.org/10.1017/9781316105566.007>
- Hymes, D. (1972). On Communicative Competence In: J.B. Pride and J. Holmes. (Eds) *Sociolinguistics. Selected Readings*, 269–293.
- J. Privitera, G. (2019). *Research Models for the Behavioral Sciences* (pp. 225–260).
- Karyawati, A., & Ashadi, A. (2018). Innovation in the classroom: Engaging English as a foreign learning students using project-based learning. *LingTera*, 5(1), 61–67. <https://doi.org/10.21831/lt.v5i1.17067>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Krajcik, J. S., & Shin, N. (2014). Project-Based Learning. *The Cambridge Handbook of the Learning. The Cambridge Handbook of the Learning Sciences, Second Edition*, 275–297.
- Latief, M. (2017a). *Research Models on Language Learning An Introduction*. Universitas Negeri Malang.
- Latief, M. (2017b). Sources of Educational Research Data. In *Research Models on Language Learning An Introduction* (p. 199).
- Maqbulin, A. (2021). Problems With Online Learning During The Corona Pandemic In The Perceptions Of Students. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1), 1–13.
- Mido, L. (2019). Students' Problem in Speaking English At Second Grade of Sma Negeri 1 Siompu Barat. *English Education Journal*, 76–82. <https://doi.org/10.55340/e2j.v5i2.275>
- Ngadiso, N., Sarosa, T., Asrori, M., Drajadi, N. A., & Handayani, A. (2021). Project-based Learning (PBL) in EFL learning: Lesson from Indonesia. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1114–1122. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.558>
- Nwabueze, U., & Mileski, J. (2018). Achieving competitive advantage through effective communication in a global environment. *Journal of International Studies*, 11(1), 50–66. <https://doi.org/10.14254/2071-8330.2018/11-1/4>
- Poonpon, K. (2017). Enhancing English Skills Through Project-. *The English Teacher*, XL(October), 1–10. <http://journals.melta.org.my/index.php/tet/article/view/258>
- Puspa, A., Imamyartha, D., Asjhari, E. S. S., & Hudori, R. F. A. (2020). Students' journey on learning: EFL students' communicative competences. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012088>
- Rahimi, M., & Keng Wee Ong, K. (2023). Exploring expert teachers' cognitions and practices of teaching English speaking and their students' experiences and engagement. *System*, 115(May), 103064. <https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103064>
- Ramdhani, G. (2022). Mengenal Implementasi Project Based Learning pada Kurikulum Merdeka, Solusi Pendidikan Pascapandemi. <https://www.liputan6.com/news/read/5107368/mengenal-implementasi-project-based-learning-pada-kurikulum-merdeka-solusi-pendidikan-pascapandemi>
- Reeder, E. (2005). Instructional Module Project Based Learning. *Edutopia*, 1–5. <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>
- Rezaei, A. (2020). Groupwork in Active Learning Classrooms: Recommendations for Users. *Journal of Learning Spaces*, 9(2), 1–21.
- Sirbu, A. (2015). The significant of language as a tool of communication. *Scientific Bulletin "Mircea Cel Batran" Naval Academy*, 18(2), 405–406. <https://doi.org/10.21279/1454-864X>
- SOREH, R., PELENKAHU, N., & MUNTUUNTU, M. (2022). PROBLEMS ENCOUNTERED BY THE STUDENTS' IN SPEAKING ENGLISH AT TWELVETH GRADE OF SMAN 2 GEMEH. 1(5), 576–587.
- Sukandari, B. (2013). *PROS_Beni Sukandari_Assessment in Project Based_fulltext.pdf*.

- Sukerti, G. N. A. (2019). Fostering Students' Presentation Skill Using Infographic: the Implementation of Project-Based Learning in English for Specific Purposes. *IJET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 3(2), 227–239. <https://doi.org/10.24071/ijet.v3i2.1940>
- Sumaiya, B., Srivastava, S., Jain, V., & Prakash, V. (2022). The Role of Effective Communication Skills in Professional Life. *World Journal of English Language*, 12(3), 134–140. <https://doi.org/10.5430/wjel.v12n3p134>
- Sumarni, W., Wardani, S., Sudarmin, S., & Gupitasari, D. N. (2016). Project based learning (PBL) to improve psychomotoric skills: A classroom action research. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5(2), 157–163. <https://doi.org/10.15294/jpii.v5i2.4402>
- Susilawati, A., Hernani, H., & Sinaga, P. (2017). the Application of Project-Based Learning Using Mind Maps To Improve Students' Environmental Attitudes Towards Waste Management in Junior High Schools. *International Journal of Education*, 9(2), 120. <https://doi.org/10.17509/ije.v9i2.5466>
- Tsiplakides, I., & Fragoulis, I. (2009). Project-based learning in the teaching of English as a foreign language in Greek primary schools: from theory to practice. *English Language Teaching*, 2(3), 113–119. <https://doi.org/10.5539/elt.v2n3p113>
- Yee, M. H., Yunos, J. M., Othman, W., Hassan, R., Tee, T. K., & Mohamad, M. M. (2015). Disparity of Learning Styles and Higher Order Thinking Skills among Technical Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 204(November), 143–152. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.127>
- Zaidi, S. F. (2014). Project-Based English Language Instruction: A Study of Secondary School Learners in India. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.26858/eltww.v1i1.840>