

---

## Motivasi Guru dalam Prestasi Lomba Cipta Syair (Puisi) Siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kudus

Adi Zainal Abidin, Nur Fajrie, dan Khamdun

Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: adizainalabidin95@gmail.com

---

Info Artikel	Abstract
<p><b>Sejarah Artikel:</b> Diserahkan 16 Februari 2023 Direvisi 28 Mei 2023 Disetujui 29 Mei 2023</p>	<p><i>This research is a qualitative research with the aim of finding out the application of the learning process for writing poetry and the efforts made by the teacher to inspire kids' success in the primary school poetry competition for Elementary School 1 Students in the Bakalan Krapyak Kudus.</i></p> <p><i>This type of research is the use of a case study approach with a descriptive method. Collecting data in this study werw interviews, observations, and documentation of checking the validity of the data using, transferability, dependability, and confirmability. Data analisis techniques used in this study data analysis Miles dan Huberman include data reduction, data presentation and drawing conclusions.</i></p> <p><i>The results of this study indicate that: poetry writing was established at SD 1 Bakalan Krapyak, Kudus Regency as an extracurricular activity to supplement curricular activities. The utilization of educational materials and assessments complements the teacher's personal approach to encouraging copyright competition success</i></p>

---

**Keywords:**

*Teachers motivation,  
poetry competition,  
elementary school*

---

---

### Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui implementasi cipta syair dan usaha-usaha guru untuk membangkitkan prestasi lomba cipta syair siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kudus.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif menggunakan pendekatan studi kasus dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi pengecekan keabsahan data menggunakan kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data Miles dan Huberman diantaranya adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi cipta syair di SD 1 Bakalan Krapyak Kabupaten Kudus diterapkanebagai kegiatan yang berada di luar progam dan digunakan untuk menunjang intrakulikuler dan usaha-usaha guru untuk memotivasi prestasi lomba cipta berupa usaha pendekatan personal, penggunaan media pembelajaran dan penilaian.

© 2023 Universitas Muria Kudus

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen yang sangat penting bagi setiap bangsa untuk meningkatkan daya saingnya dalam peraturan politik, ekonomi, hukum, budaya dan pertahanan pada tata kehidupan masyarakat dunia global dan hak itu, negara maju sekalipun selalu membangun dunia pendidikannya tanpa henti-hentinya. Bahkan ada kecenderungan yang amat jelas bahwa negara maju semakin intensif melakukan investasi dalam dunia pendidikan, semakin meningkat daya saing mereka. Hal ini terjadi karena peningkatan daya saing bangsa memerlukan kualitas sumber daya manusia yang prima.

Keberhasilan implementasi kurikulum sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru yang akan menerapkan dan mengaktualisasikan kurikulum tersebut (Majid, 2005). Guru merupakan faktor kunci sebab guru berinteraksi secara langsung terhadap peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Peranan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan memang besar, hal tersebut dapat dipahami dari hakikat guru sebagai pendidik. Oleh sebab itu, sebagai pendidik guru harus kreatif, profesional dan menyenangkan untuk membangkitkan nafsu belajar peserta didik.

Salah satu upaya meningkatkan hasil belajar tersebut bisa dicapai dengan memotivasi siswa yang berperan dalam penguatan belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Mustafa (2001) bahwa motivasi memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran karena belajar merupakan suatu kegiatan yang aktif, menuntut usaha yang disengaja dan, dilakukan dengan penuh kesadaran. Sehingga seorang siswa yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Namun sebaliknya, apabila siswa kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka siswa tidak akan tahan lama dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Nafsiah et al. (2022) bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari diri siswa untuk melakukan kegiatan.

Motivasi tersebut harus dimiliki oleh siswa, sedangkan guru dituntut untuk memperkuat motivasi belajar tersebut (Astuti, 2017). Pentingnya motivasi belajar lebih jauh lagi diuraikan (Dimiyati, 2006) sebagai berikut; bagi siswa motivasi berperan untuk menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhirnya. Tidak berhenti sampai disitu, motivasi menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar siswa, mengarahkan kegiatan belajar, membesarkan semangat belajar serta

menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar yang berkesinambungan.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Dalam kegiatan belajar diperlukan motivasi yang mendukung belajar siswa. Belajar yang dilandasi oleh motivasi yang kuat akan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Menurut pendapat N. Z. Sari et al. (2022) tumbuhnya motivasi anak untuk belajar didasari oleh ketertarikan terhadap materi yang dipelajari dan cara guru mengajar; faktor waktu, suasana, dan lingkungan belajar; adanya keinginan menjadi yang terbaik dengan atau tanpa penghargaan; serta adanya dukungan hangat dari orang tua.

Belajar membawa perubahan perilaku. Perubahan tersebut bukan dalam arti perubahan dari segi kelelahan fisik, penggunaan obat, penyakit parah atau trauma fisik ataupun pertumbuhan jasmani. Tetapi berupa perubahan tingkah laku yang secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil usaha belajar (Muhammad, 2016: 90).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa-siswi di SD Negeri 1 Bakalan Krpyak, penulis melihat banyak piala-piala khususnya piala lomba cipta syair (puisi) yang dipajang di depan ruang guru SD Negeri 1 Bakalan Krpyak dan melihat siswa-siswanya yang tenang serta antusias pada saat mengikuti pelajaran. Dari hasil observasi tersebut mereka secara tidak langsung sudah termotivasi usaha-usaha oleh guru dalam pembelajaran sehingga meningkatkan prestasi para siswa khususnya prestasi di bidang puisi.

Setiap siswa memiliki kebutuhan terkait dengan tingkah laku belajarnya sehingga tujuan belajar pun akan dicapai siswa dalam rangka memenuhi kebutuhannya tersebut. Dengan kata lain bahwa harapan siswa akan pemenuhan kebutuhannya yang dapat diperoleh dari pencapaian tujuan tingkah laku belajarnya dapat mendorong dirinya untuk menunjukkan tingkah laku belajar atau melakukan usaha-usaha pencapaian tujuan belajar tersebut.

Para pendidik perlu mengidentifikasi kebutuhan siswa tersebut terkait dengan konsekuensi atas pencapaian tujuan belajar tersebut. Misalnya, pencapaian tujuan belajar adalah diperolehnya pemahaman atas suatu ilmu. Konsekuensi atas pemerolehan ini dapat bermacam-macam, antara lain: menjadi orang yang berpengetahuan agar dapat berkarya dibidang ilmunya, mendapatkan ranking di kelas sehingga membanggakan dirinya atau orang tua, mendapatkan ranking di kelas sehingga dapat memperoleh hadiah yang dijanjikan guru atau

orang tua, mendapatkan ranking di kelas sehingga gengsi diri meningkat.

Konsekuensi ini mengindikasikan kebutuhan anak didik/siswa tersebut, mengenai jenis motivasi, maka dapat dikatakan bahwa bila siswa menunjukkan tingkah laku belajar karena ingin memperoleh pemahaman yang lebih dalam atas ilmu tertentu sehingga menjadi siswa terdidik, dan kebutuhan itu hanya dapat dipenuhi hanya dengan belajar dan tidak ada cara lain selain belajar, maka tingkah laku belajarnya akan disertai dengan minat dan perasaan senang.

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan, dengan membaca materi berulang-ulang sampai bisa memahami dan menggunakan strategi belajar yang mendukung karna rasa ingin tahunya yang begitu tinggi. Sehingga peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan tergantung pada aktivitas yang memiliki isi yang menarik atau proses yang menyenangkan. Semangat untuk belajar bisa diterapkan dengan kedisiplinan dan kerapian. Oleh karena itu, motivasi sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah SD N 1 Bakalan mengadakan kegiatan ekstrakurikuler cipta syair (puisi) diterapkan bertujuan untuk menunjang kegiatan intrakurikuler bagi anak-anak yang belum bisa cipta syair (puisi) dengan baik. Dengan tolak ukur dan target yang dicapai tidak hanya mampu membaca tapi diharapkan dapat memahami dan mengekspresikannya senada dengan gestur wajah dan tubuh. Selain itu, juga mampu mengembangkan bakat minat dan bakat siswa terutama dalam menulis puisi. Karya puisi merupakan karya sastra yang muatan materinya tercantum dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi cipta syair dan usaha-usaha guru untuk membangkitkan prestasi lomba cipta syair siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kudus .

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian ini berupa data perilaku siswa selama proses pembelajaran cipta karya (puisi) dengan metode deskriptif. Penelitian ini adalah penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena tentang apa yang dialami subyek penelitian, misalnya pelaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya (Herdyansyah, 2011). Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu studi kasus. Penelitian studi kasus adalah penelitian meneliti fenomena kotemporer secara utuh dan

menyeluruh dalam kondisi yang sebenarnya dengan menggunakan berbagai bentuk data kualitatif (Gunawan, 2015). Ciri khas dari studi kasus yaitu system yang terbatas hal yang dimaksud adalah adanya batasan dalam waktu dan tempat serta batasan dalam hal waktu dan tempat serta batasan dalam hal kasus yang diangkat (dapat berupa program, kejadian, aktivitas, atau subjek penelitian).

Teknik analisis data penelitian ini ialah dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data yang dilakukan untuk membuktikan apakah peneliti dilakukan benar-benar ilmiah sekaligus untuk menguji data. Uji keabsahan data dalam penelitian ini meliputi uji *credibility, transferability, reability, confirmabilit*.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Implementasi Cipta Syair (Puisi) Yang Dimotivasi Oleh Guru SD 1 Bakalan Krapyak Kudus**

Implementasi pembelajaran pada dasarnya suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, di mana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan tentunya. Peranan guru tidak hanya sebatas mengajar tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data penelitian berikut adalah hasil wawancara dan observasi terhadap kepala sekolah dan guru sebagai subjek dalam implementasi cipta syair (puisi) dalam menumbuhkan motivasi siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kudus. Menghasilkan jawaban tentang bagaimana implementasi pembelajaran cipta syair dalam meningkatkan prestasi lomba cipta syair siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kudus.

Implementasi pelaksanaan cipta syair (puisi) itu dimulai dari hasil pemikiran Ibu Kepala Sekolah yang bertujuan untuk menunjang anak yang belum bisa cipta syair (puisi) dengan baik khususnya menunjang pelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan kualitas anak. Kegiatan ini diterapkan kepada murid kelas lima sampai enam secara teratur dan terjadwal dengan jadwal sebagai berikut: (1). Kegiatan ekstrakurikuler cipta syair (puisi) kelas V dilaksanakan pada hari Kamis pukul 13.30 – 14.30 WIB di kelas V. (2). Kegiatan ekstrakurikuler cipta syair (puisi) kelas VI dilaksanakan pada hari Sabtu pukul 13.30 – 14.30 WIB di kelas VI.

Adapun pelaksanaan kegiatan cipta syair (puisi) disini adalah dengan cara diskusi dan penjabaran materi serta mempraktekannya dengan baik fasih dan benar. Adapun target dan harapan yang ingin dibentuk dalam penerapan kegiatan ekstrakurikuler cipta syair (puisi) adalah mampu mengembangkan bakat minat dan bakat siswa siswi dalam menulis dan membaca puisi.

#### **Usaha Yang Dilakukan oleh Guru Untuk Membangkitkan Motivasi Terhadap Prestasi Lomba Cipta Syair (Puisi) Siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kudus**

Usaha guru dalam membangkitkan motivasi dalam prestasi lomba karya cipta (puisi) adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan prestasi lomba karya cipta (puisi). Dengan demikian siswa akan termotivasi dan merasa senang dengan guru yang penuh kreativitas. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan dinamis, tidak monoton dan membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data penelitian berikut adalah hasil wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa sebagai subjek dalam usaha guru untuk memotivasi prestasi lomba cipta syair siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kudus. Menghasilkan jawaban tentang bagaimana usaha guru untuk memotivasi prestasi lomba cipta syair siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kudus. Adapun, usaha-usaha guru untuk memotivasi prestasi lomba cipta pada siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kabupaten Kudus berupa pendekatan personal, menggunakan media pembelajaran dan penilaian.

#### **Implementasi Cipta Syair (Puisi) Yang Dimotivasi oleh Guru SD 1 Bakalan Krapyak Kudus**

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai keadaan dan kebutuhan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan dan perbaikan yang berkaitan dengan program intrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler diarahkan untuk memantapkan pembentukan kepribadian dan juga untuk lebih mengaitkan antara pengetahuan yang diperoleh dalam program intrakurikuler dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan.

Dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler, cipta syair (puisi) harus berpangkal pada kegiatan yang dapat menunjang serta dapat mendukung program intrakurikuler dan program kokurikuler. Jadi ruang lingkup kegiatan ekstrakurikuler adalah berupa kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang dan dapat mendukung program intrakurikuler yaitu

mengembangkan pengetahuan dan penalaran siswa, ketrampilan melalui hobi dan minatnya serta pengembangan sikap yang ada pada program intrakurikuler dan program kokurikuler.

Sekolah dasar 1 Bakalan Krapyak terdapat beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang digunakan untuk menunjang program intrakurikuler dan program kokurikuler; yaitu (1) Pramuka merupakan ekstra yang wajib diikuti oleh setiap siswi SD 1 Bakalan Krapyak mulai kelas IV sampai kelas VI. Ekstra pramuka mempunyai tujuan membekali siswi untuk hidup mandiri, dan juga melatih kepemimpinan, kebersamaan dan sosial. Kegiatan ekstra pramuka dilaksanakan setiap 1 minggu sekali setiap hari Rabu pukul 14.00 – 16.00 WIB di lapangan SD 1 Bakalan Krapyak; (2) Cipta Syair (Puisi) ini diikuti oleh para siswa dan siswi kelas 5 dan 6 dilaksanakan setiap hari Kamis dan Sabtu pada pukul 13.30 – 14.30 WIB yang bertempat di kelas masing-masing; (3) Kaligrafi diikuti oleh para siswa dan siswi kelas 6 dilaksanakan setiap hari Selasa jam 15.00 – 16.30 WIB di Musholla SD 1 Bakalan Krapyak Kudus, dengan pembina Ekstra Kaligrafi Bapak Moh Fathoni; (4) Rebana diikuti oleh para siswa dan siswi kelas 5 dan 6 dilaksanakan setiap hari Senin jam 15.00 – 16.30 WIB di Musholla SD 1 Bakalan Krapyak Kudus, dengan pembina Ekstra Kaligrafi Bapak M. Halibul Atthor, S.Pd.I; (5) Komputer ini diikuti oleh para siswa dan siswi kelas 4 sampai 6 dilaksanakan setiap hari Ahad jam 14.00– 15.30 WIB di Ruang Lab. komputer SD 1 Bakalan Krapyak Kudus dengan Pembina Ibu Siti Munawaroh.

Sebagian besar murid yang belajar di SD 1 Bakalan Krapyak Kudus berasal dari daerah-daerah luar maka penerapan kegiatan ekstrakurikuler cipta syair (puisi) ini untuk membekali santri untuk kehidupannya kelak. Hal ini sesuai dengan tujuan utama dilaksanakan kegiatan ekstrakurikuler yakni (1) Meningkatkan dan memantapkan pengetahuan siswa; (2) Mengembangkan bakat, minat, kemampuan dan keterampilan dalam upaya pembinaan kepribadian; (3) Mengenal hubungan antar mata pelajaran dalam kehidupan masyarakat. Dengan beberapa pertimbangan di atas, pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler cipta syair (puisi) di SD 1 Bakalan Krapyak Kudus dilaksanakan dan diharapkan dapat memacu minat dan memotivasi siswa agar lebih giat dalam belajar.

Kegiatan ekstrakurikuler cipta syair (puisi) diterapkan bertujuan untuk menunjang kegiatan intrakurikuler bagi anak-anak yang belum bisa cipta syair (puisi) dengan baik. Dengan tolak ukur dan target yang dicapai tidak hanya mampu membaca tapi diharapkan dapat memahami dan mengekspresikannya senada dengan gestur wajah

dan tubuh. Sejalan dengan pendapat Sari et al. (2019) bahwa dalam membaca puisi harus diperhatikan ketika membaca puisi yakni; (1) lafal; (2) intonasi; dan (3) ekspresi. Tujuannya agar dapat membaca puisi dengan penuh perasaan sesuai dengan pesan dari puisi itu.

Untuk itu penerapan kegiatan cipta syair (puisi) sebagai mata pelajaran tambahan (ekstrakurikuler) sudah tepat dan berguna untuk santri atau anak didik. Karena sesuai dengan tingkat kebutuhan baik itu dari sisi SDM dan juga lingkungan masyarakat.

Kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler pada hakikatnya merupakan proses komunikasi transaksional (penarikan) yang bersifat timbal balik baik antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran ada yang namanya proses transfer *knowledge*, yang didalamnya berisi kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada.

Pada prinsipnya adalah sama antara metode pembelajaran ilmu pendidikan intrakurikuler dengan metode pendidikan ekstrakurikuler, karena metode hanyalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, sedang metode banyak sekali macamnya, namun seorang pendidik jangan terlalu fanatik terhadap salah satu metode sebab tidak ada satu metode yang dianggap paling baik.

Metode merupakan cara atau alat yang digunakan oleh pendidik atau pengajar untuk menciptakan proses belajar mengajar yang baik, tanpa metode suatu materi pelajaran tidak akan dapat berproses secara efisien dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun, metode pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler cipta syair (puisi) yang digunakan di SD 1 Bakalan Krapyak Kudus adalah diskusi dan penjabaran materi serta mempraktekannya dengan baik fasih dan benar.

Setelah proses pembelajaran selesai guru melakukan evaluasi, Evaluasi merupakan suatu proses pengukuran terhadap kemajuan, pertumbuhan, dan perkembangan peserta didik dalam menangkap atau menguasai materi untuk tujuan pendidikan dan digunakan untuk memperoleh data pencapaian hasil belajar dan mengetahui tingkat keberhasilan seorang pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Evaluasi yang diadakan di SD 1 Bakalan Krapyak Kudus untuk kegiatan ekstrakurikuler cipta syair (puisi) adalah setiap selesai 2 subtema diadakan evaluasi sebagai praktek, materi, tingkat baca dan cipta syair (puisi).

Usaha-usaha guru untuk memotivasi prestasi lomba cipta pada siswa SD 1 Bakalan

Krapyak Kabupaten Kudus, didapatkan hasil bahwa guru, dan kepala sekolah selalu membuat lingkungan kelas yang nyaman dan menggunakan media yang ada disekitarnya guna berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di atas, dapat ditemukan data bahwa cipta syair (puisi) bisa menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, hal ini terlihat dari tindakan yang diambil oleh guru kelas dengan melakukan pendekatan personal terhadap siswa yang memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda.

Pendekatan personal yang ditunjukkan oleh pendidik memiliki nilai yang mendasar dan mendalam, sehingga akan dapat menanamkan kesan pertama dalam benak peserta didik, meskipun tidak sepenuhnya sebagai acuan atau patokan. Namun, bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik, jika seorang pendidik memiliki kemampuan untuk memikat peserta didik dengan personal dan pribadi yang menyenangkan buat mereka. Kemampuan dan kelihaihan seorang pendidik menjadi faktor yang memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitasnya.

Media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa tidak merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini terbukti bahwa, pada saat guru kelas menggunakan media pembelajaran rasa ingin tahu siswa menjadi bertambah, dan selain itu guru juga dapat menciptakan keaktifan siswa.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai: (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) mengulang apa yang telah dipelajari, (3) menyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respons peserta didik, (5) memberikan balikan dengan segera, dan (6) menggalakkan latihan yang serasi (Miftah, 2013).

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Nikmah et al., 2020).

Selain usaha di atas, guru juga selalu memberikan soal-soal latihan setelah selesai menjelaskan materi. Soal-soal latihan tersebut dikerjakan secara mandiri oleh siswa. Hal tersebut dapat digunakan sebagai alat untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Karena dengan adanya soal-soal latihan, maka guru dapat mengetahui kategori motivasi belajar siswa dengan nilai yang diperoleh.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi selalu mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru dengan tekun, ulet dan teliti. Berbeda dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung sulit mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru, dan siswa tersebut selalu menanyakan jawabannya kepada teman sebangkunya ataupun temannya yang lainnya. Hal itu dikarenakan siswa tidak mengikuti penjelasan materi dengan baik.

#### SIMPULAN

Implementasi cipta syair di SD 1 Bakalan Krapyak Kabupaten Kudus diterapkan sebagai kegiatan yang berada di luar program yang digunakan untuk menunjang intrakurikuler agar mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi social untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunaannya. Adapun, usaha-usaha guru untuk memotivasi prestasi lomba cipta pada siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kabupaten Kudus berupa pendekatan personal, penggunaan media pembelajaran dan penilaian. Hal ini karena kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik melalui pendekatan individual. Selain itu, didukung dengan fungsi media dan penilaian yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, P. (2017). Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Media Fotonovela. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 35–42. <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1783>
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Herdiansyah, H. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Majid, A. 2005. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Muhammad, M. (2016). *Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, Vol. 4 No. 2, 2016
- Mustafa. (2001). *Reformasi Pendidikan dalam Konteks Otonomi Daerah*. Yogyakarta: Adi Cita.
- Nafsiah, A., Zulfyah, R. I., Aniatul Khoiril Ummah, & Hilyana, F. S. (2022). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 4(1), 291–308. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1337>
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44–52. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.4895>
- Sari, N. Z., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2022). Peran Orang Tua dalam Memotivasi Belajar Anak pada Pembelajaran Daring di Desa Gemiring Lor. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 83–87.
- Sari, Y. D. K., Chamisijatun, L., & Santoso, B. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Siswa Kelas IV dengan Model Demonstrasi Didukung Media Video Pembelajaran di SDN 1 Sumpalsari Kota Malang. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 156–163. <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3181>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Syarief, H. (1995). *Pengembangan Kurikulum*. Surabaya: Bina Ilmu Offset.



## Pengembangan Game Edukasi Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nazal Syahrul Afdoli\*<sup>1</sup>, Achmad Hilal Madjdi<sup>2</sup>, Khamdun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: [syahrul.afdoli@gmail.com](mailto:syahrul.afdoli@gmail.com), [achmad.hilal@umk.ac.id](mailto:achmad.hilal@umk.ac.id), [khamdun@umk.ac.id](mailto:khamdun@umk.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-05-22 Revised: 2023-06-15 Published: 2023-07-01	<p>The purpose of this study was to develop educational games about the water cycle for fifth grade elementary school students. The research taken is research development or Research and Development (R&amp;D). The stages of this research consisted of 10 stages (Sugiyono, 2019: 763-764) which the researchers concluded into 7 stages, namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, product trials and product revisions. The selected technique in data collection using questionnaires, interviews, and tests. The data sources in this study were class V Dabin I teachers in Lasem District and fifth grade students at SDN in Dabin I Lasem District. Educational game interactive media development design in the form of an application that can be installed on an Android phone. Product feasibility is seen from the validation results of media experts and material experts. The validation results of media experts obtained a value of 91.6% in the very feasible category. The results of the material expert validation obtained a value of 94.4% in the very feasible category. Then the interactive educational game media was applied to the experimental class and the N-gain calculation result was 0.72 in the high category. The effectiveness test in this study was carried out by comparing the results of the learning written test in the control class and the experimental class. It was found that <math>t_{count} &gt; t_{table}</math> with <math>\alpha = 5\%</math> obtained 2.012, so the result of <math>t_{count} &gt; t_{table}</math>. From the results of this study, it can be concluded that interactive educational game media can be used in learning in class V of elementary school.</p>
<b>Keywords:</b> <i>Game Edukasi Media; Student Cognitive; Science.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-05-22 Direvisi: 2023-06-15 Dipublikasi: 2023-07-01	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan game edukasi materi siklus air bagi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian yang diambil adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&amp;D). Tahapan penelitian ini terdiri 10 tahap (Sugiyono, 2019:763-764) yang kemudian disimpulkan peneliti menjadi 7 langkah tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Teknik yang dipilih dalam pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan tes. Sumber data pada penelitian ini adalah guru kelas V Dabin I Kecamatan Lasem dan siswa kelas V SDN di Dabin I Kecamatan Lasem. Desain pengembangan media interaktif game edukasi yang berbentuk aplikasi yang dapat diinstal di HP Android. Kelayakan produk dilihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 91,6 % dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 94,4 % dengan kategori sangat layak. Kemudian media interaktif game edukasi diterapkan pada kelas eksperimen dan hasil perhitungan N-gain adalah 0,72 dengan kategori tinggi. Uji efektifitas pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil tes tertulis pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Diperoleh bahwa thitung adalah 2.425 dalam <math>t_{tabel}</math> dengan <math>\alpha = 5\%</math> diperoleh 2.012, jadi hasil <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math>. Dari hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif game edukasi dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Media Game Edukasi; Kognitif Siswa; IPA.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Proses pendidikan mengalami perkembangan sesuai dengan proses perkembangan zaman. Perkembangan pendidikan pada era globalisasi menuntut para ahli dalam bidang pendidikan untuk mengembangkan berbagai inovasi untuk memajukan siswa yang berkualitas dan juga berkarakter khususnya inovasi pada media

pembelajaran yang berfungsi untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar di kelas dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Interaksi yang baik antara guru dengan siswa dapat membuat pembelajaran aktif (Sari, 2022).

Beragam jenis media yang ada kini mengalami perkembangan yang pesat terutama pada segi

penyajian yang semakin hari semakin inovatif. Perkembangan media pembelajaran disesuaikan dengan peserta didik dan pengajar terutama respon dan kebutuhan peserta didik di era 4.0. Khairunnisa (2020:132) di era 4.0 ditandai dengan semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan, dan semakin populernya penggunaan internet pada banyak aspek kehidupan. Ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, ribuan konten digital dan berbagai jenis aplikasi multiplatform kependidikan dalam membantu siswa untuk belajar. Teknologi memiliki posisi penting dalam perkembangan pendidikan saat ini, melalui media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini terus mendorong proses pembelajaran agar lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sari et al. (2022) bahwa perkembangan teknologi dapat digunakan sebagai bahan inovasi media pembelajaran.

Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada peserta didik saja, akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat peserta didik untuk dapat memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar (Pratiwi, 2019:35). Sehingga dapat dikatakan media menjadi alat bantu dalam mempermudah penyampaian materi yang ingin disampaikan serta berfungsi untuk mengarahkan siswa memperoleh berbagai pengalaman belajar (learning eksperimen) yang ditentukan oleh interaksi siswa dengan media khususnya pada pembelajaran IPA. Haryono (2013:45) menjelaskan bahwa IPA merupakan proses mengandung pengertian cara berpikir dan bertindak dalam menghadapi atau merespon masalah-masalah yang berada di lingkungan. IPA sebagai proses mengandung pengertian cara berpikir dan bertindak dalam merespon kejadian alam di sekitar dengan cara mengamati, mengklarifikasi, mengukur, dan memprediksi serta menyimpulkan secara ilmiah. Mata pelajaran IPA di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Terhadap guru dalam proses pembelajaran tematik terutama muatan IPA di SD kelas V Dabin 1 Kecamatan Lasem yang terdiri dari 8 sekolah dasar yaitu SDN 1 Gedongmulyo, SDN 2 Gedongmulyo, SDN Bonang, SDN Sriombo, SDN Binangun, SDN 3 Soditan, SDN Sendangasri, dan

SDN 1 Sumbergirang. Ditemukan dalam proses pembelajaran masih belum maksimal terdapat permasalahan yang dijumpai peneliti. Permasalahan yang ditemukan peneliti yaitu permasalahan yang ditemukan pada media pembelajaran, guru dan juga peserta didik. Pengamatan pertama ditemukan bahwa guru dalam menggunakan media pembelajaran masih sederhana. Media pembelajaran yang digunakan belum ada media yang berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan era digitalisasi untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Media yang digunakan belum berfariatif hanya berupa gambar, buku ajar, LKS, dan buku siswa. Guru belum mampu dan juga belum terampil dalam mengembangkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik saat proses penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran masih berpusat pada guru meskipun sudah menerapkan Kurikulum 2013. Kegiatan proses pembelajaran guru hanya memberikan konsep dan siswa cenderung untuk menghafalkannya. Ditemukan permasalahan pada peserta didik yaitu kurangnya rangsangan atau stimulus terhadap media yang mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan kurang aktif mengikuti pembelajaran, motivasi peserta didik menjadi rendah saat terjadi proses pembelajaran di kelas. Sehingga timbal balik antara guru dan peserta didik belum maksimal, proses pembelajaran menjadi monoton sehingga hasil kognitif yang diperoleh oleh siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan.

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan, maka diperlukan sebuah media yang menarik dan inovatif untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh siswa akan meningkat pula. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah dengan mengembangkan media interaktif berupa game edukasi yang berisi permainan yang mendidik sesuai dengan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman terutama respon dan kebutuhan peserta didik di era digitalisasi atau di era 4.0.

Penelitian Abidin dkk (2021) berjudul "Game Elektronik Edukasi sebagai Multimedia Interaktif untuk Sekolah Dasar di Pedesaan Indonesia". Permasalahan yang timbul adalah anak-anak di daerah pedesaan menggunakan internet untuk bermain game online yang membawa pengaruh negatif. Sehingga peneliti ingin mengembangkan



media game elektronik edukasi untuk proses pembelajaran. Penelitian menggunakan model 4-D yaitu devine, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi untuk kelas lima sekolah dasar di wilayah pedesaan Indonesia layak dan efektif. Anak-anak sangat antusias menggunakan game edukasi.

Penelitian lainnya oleh Naimah dkk (2019) yang berjudul "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa". Penelitian game edukasi ini memiliki tujuan untuk dapat mengembangkan game science adventure dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah di kelas. Metode yang digunakan reset and development (R&D). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII D SMP N 13 Semarang (N=32). Teknik analisis data dengan kuantitatif deskriptif berupa beberapa skor validasi. Hasil penelitian bahwa tingkat kelayakan game science adventure yang dikembangkan sebesar 92,5 % untuk materi; dan untuk 95,25% media. Hasil tes keterampilan memecahkan masalah mencapai ke ketuntasan secara klasikal 100% dengan kriteria sangat baik dengan 82,8 rata-rata nilai siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media games science adventure layak dan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas perlu dikembangkan media interaktif game edukasi pada mata pelajaran IPA dalam materi siklus air untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa Kelas V SD Dabin I Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang.

## **II. METODE PENELITIAN**

Jenis peneliti yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Riset and Development. Sugiyono (2019:752) menjelaskan Riset and Development (R&D) adalah suatu langkah atau proses untuk menghasilkan suatu produk yang akan dikembangkan, dan menguji keefektifan suatu produk dengan kriteria validasi. Tahapan penelitian ini terdiri 10 tahap (Sugiyono, 2019:763-764) yang kemudian disimpulkan peneliti menjadi 7 langkah tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Teknik yang dipilih dalam pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan tes. Sumber data pada penelitian ini adalah guru kelas V Dabin I Kecamatan Lasem dan siswa kelas V SDN di Dabin I Kecamatan Lasem.

Tahap awal penelitian ini diawali dengan melakukan potensi dan masalah yang dilakukan

dengan cara melakukan penyebaran angket dan wawancara untuk mengetahui kondisi lapangan. Penyebaran angket dan wawancara yang dilaksanakan di kelas 5 Sekolah Dasar Dabin 1 Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang, yang terdiri 8 sekolah dasar yaitu SDN 1 Gedongmulyo, SDN 2 Gedongmulyo, SDN Bonang, SDN Sriombo, SDN Binangun, SDN 3 Soditan, SDN Sendangasri, dan SDN 1 Sumbergirang. Mewawancarai guru di kelas 5 sejumlah 8 guru dan memberikan angket kebutuhan media ajar. Selain itu memberikan angket kepada siswa kelas 5 di SD Dabin I Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang sejumlah 177 siswa. Setelah data diperoleh selanjutnya data dikumpulkan untuk dianalisis sebagai acuan dalam mendesain produk.

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan inti dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memperoleh sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan siklus air yang ditujukan pada siswa kelas V SD. Kegiatan analisis kebutuhan dilaksanakan menggunakan angket, wawancara dan tes. Hasil analisis diketahui bahwa siswa sudah memakai perangkat smartphone dalam berkegiatan dan sudah terbiasa dalam mengoperasikannya. Namun siswa dalam pemanfaatan dan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran belum dilakukan secara maksimal, karena smartphone yang mereka gunakan lebih sering dipakai untuk bermain game.

Pada tahap design dilakukan perancangan produk. Kegiatan perancangan diawali dengan pembuat garis besar isi media interaktif game edukasi dilanjutkan penyusunan sesuai dengan KI, KD materi IPA pada kelas V tentang Siklus Air. Tahap development merupakan tahap realisasi pembuatan media interaktif game edukasi. Aplikasi yang dapat diinstal di HP Android dalam bentuk file .apk (Android Package Kit). Adapun pengembangan dan perencanaan media interaktif game edukasi terdapat desain tampilan yang bagus dan menarik agar siswa tertarik menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Tombol interaktif, tombol pada setiap tampilan bertujuan untuk menuju atau memindahkan tampilan ke layar/frame

berikutnya. Materi pembelajaran, bagian ini termasuk bagian utama pada pembuatan media pembelajaran. Materi disusun sesuai dengan KD dan indikator sesuai materi yang ingin dicapai oleh peneliti. Game, memuat permainan untuk membantu siswa lebih memahami materi sambil bermain agar siswa lebih mudah memahami materi tersebut. Gambar, materi pendukung agar memperjelas materi ajar yang ingin disampaikan. Gambar ini bertujuan untuk dapat mendorong siswa semangat saat menggunakan media tersebut. Audio, bertujuan agar media pembelajaran semakin menarik. Audio pada media pembelajaran terdapat mada materi, dan musik supaya siswa tidak merasa bosan. Vidio terdapat pada materi ajar supaya siswa lebih memahami materi yang diberikan secara mudah. Latihan soal, soal-soal mengenai materi pembelajaran yang terdapat di dalam media, bentuk latihan soal pada media yang dikembangkan peneliti berbentuk pilihan ganda.

Tampilan awal screen akan muncul pertama kali saat membuka aplikasi di HP Androit, ketika muncul tidak akan masuk kedalam menu media game edukasi akan tetapi akan proses loading.



Gambar 1. Tampilan Loading

Pada tampilan menu terdapat pilihan menu yang menampilkan beberapa bagian isi yang meliputi menu KI/KD, menu materi, menu evaluasi yang berisi latihan soal-soal, menu informasi terkait pengembang media dan daftar pustaka, dan menu game edukasi yang berisi permainan yang berkaitan dengan materi.



Gambar 2. Tampilan Menu

Pada tampilan menu KI/KD setelah di klik akan muncul ke layar dan terdapat suara yang menjelaskan materi pembelajaran tematik khususnya materi IPA di kelas 5 Tema 8 "Lingkungan Sahabat Kita". Pada KD IPA yaitu 3.8 tentang menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Indikator yang hendak dicapai yaitu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan; menjelaskan terjadinya siklus air; mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air; dan menjelaskan cara memelihara ketersediaan air bersih.



Gambar 3. Tampilan KI



Gambar 4. Tampilan KD IPA



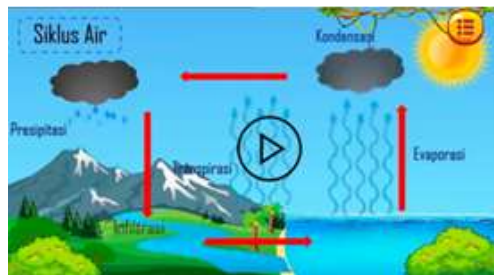
Gambar 5. Tampilan Indikator

Tampilan menu materi bila di klik akan menuju ke layar materi pembelajaran tentang siklus air. Terdapat vidio, gambar, animasi, serta suara yang menjelaskan materi tersebut. Pada menu materi akan muncul menu manfaat air, siklus air, vidio, cara menjaga siklus air dan faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air.



Gambar 6. Tampilan Materi

Tampilan menu materi terdapat video yang berfungsi untuk menjelaskan materi secara utuh terdapat gambar, animasi, suara agar siswa dapat mendengarkan materi secara lengkap.



Gambar 7. Tampilan Vidio

Tampilan menu pada evaluasi, dengan tampilan awal harus menuliskan identitas nama siswa, selanjutnya akan masuk ke soal-soal pilihan ganda dengan latihan soal terkait materi siklus air.



Gambar 8. Tampilan Evaluasi

Tampilan menu game pada media interaktif game edukasi terdapat 3 permainan yang dapat dimainkan oleh siswa. Permainan yang pertama yaitu permainan puzzle yang merangkai gambar menjadi satubagian yang utuh yaitu gambar terkait manfaat air, gambar tindakan negatif yang dapat mempengaruhi siklus air, gambar kegiatan yang positif yang dapat mempengaruhi siklus air. Permainan ke dua adalah permainan benar atau salah dimana ada sebuah pernyataan yang terdapat di layar dan siswa diminta untuk memilih jawaban apakah pernyataan tersebut benar atau salah. Permainan ke tiga adalah permainan pick one dimana siswa melengkapi

sebuah bagan siklus air dengan urutan yang tepat dan menempelkan jawaban sesuai dengan bagan proses siklus air.



Gambar 9. Permainan Puzzle



Gambar 10. Permainan Benar/Salah



Gambar 11. Permainan Pick One

Tampilan pada menu informasi berisikan tentang identitas pengembang media interaktif game edukasi yang diciptakan oleh peneliti. Serta berisikan daftar pustaka yang dipakai oleh peneliti untuk mengisi materi yang terdapat pada media interaktif game edukasi tersebut.



Gambar 12. Tampilan Informasi

Berdasarkan data penilaian dari validasi ahli materi, media dan juga uji coba kelompok eksperimen diperoleh data sebagai berikut.

Validasi ahli materi dilakukan kepada satu guru yaitu Ibu Dhina Widiati, M.Pd. Beliau merupakan guru teladan dan juara 2 guru

berprestasi tingkat Kabupaten Rembang tahun 2022 serta guru penggerak angkatan 6 tahun 2023 diperoleh:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Skor	Keterangan
Ketepatan materi sesuai KD	4	Sangat baik
Kejelasan uraian materi	4	Sangat baik
Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	3	Baik
Kesesuaian game/permainan dengan materi	4	Sangat baik
Kejelasan petunjuk belajar	3	Baik
Kesesuaian media dengan tingkat pemahaman siswa	4	Sangat baik
Penyampaian materi runtut	4	Sangat baik
Kesesuaian soal kuis dengan materi	4	Sangat baik
Total Skor	34	

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan ahli materi mendapat total skor 34 dengan nilai 94,4 % dengan keterangan sangat layak dapat dipakai. Validasi ahli media yang berperan memberikan penilaian terhadap bentuk media yang dikembangkan peneliti dari segi teknis dan penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung. Dosen yang dipilih peneliti yaitu Ibu Fina Fakhriyah, M.Pd. selaku Dosen Universitas Muria Kudus dan beliau menjadi Dosen sejak tahun 2012. Beliau selain menjadi Dosen IPA juga pernah mengampu beberapa mata kuliah yaitu Aplikasi Sains, Konsep Sains, PAKEM Sains dan juga Penelitian Tindakan Kelas Tematik Integratif. Hasil validasi diperoleh:

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Skor	Keterangan
Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	Sangat baik
Keterbacaan teks	4	Sangat baik
Ketepatan pemilihan warna background dengan tulisan	3	Baik
Kemenarikan visual	4	Sangat baik
Penjelasan tampilan	4	Sangat baik
Kepadatan screen	3	Baik
Ketepatan jenis huruf	4	Sangat baik
Tampilan animasi	4	Sangat baik
Komposisi warna	3	Baik
Kemudahan penggunaan	4	Sangat baik
Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan	4	Sangat baik
Tata letak	4	Sangat baik
Kemudahan navigasi	3	Baik
Urutan frame	4	Sangat baik
Ketepatan musik atau suara	3	Baik
Total Skor	55	

Hasil penilaian yang telah dilaksanakan oleh ahli media yaitu Ibu Fina Fakhriyah, M.Pd. menjadi tahap terakhir dalam pemberian validasi. Hasil validasi diperoleh total skor 55 dengan nilai 91,6 % dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan. Hasil nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan data normal dan homogen. Selanjutnya dilanjutkan uji t dan N-gain diperoleh sebagai berikut:

1. Menguji keefektifan dalam penggunaan media interaktif game edukasi dilakukan dengan uji-t untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif game edukasi dengan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan bantuan SPSS versi 26.
2. Taraf signifikansi yang dipakai dalam uji hipotesis ini adalah  $\alpha = 0,05$ . Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (Priyatno, 2018:162). Berdasarkan hasil uji Independent Samples Test data nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan SPSS diperoleh signifikansi (sig.2-tailed) sebesar 0,019 kurang dari 0,05 ( $0,019 < 0,05$ ) nilai t hitung = 2.425, t tabel = jumlah sampel (n) sebesar 48 dengan  $df = n - 2 = 48 - 2 = 46$  (Priyatno, 2018:163), dilihat dari tabel distribusi tabel dengan  $\alpha = 5\%$  dengan diperoleh t tabel sebesar 2.012 (Sugiono, 2019:891), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menerapkan media interaktif game edukasi dengan kelas kontrol
3. Uji analisis N-gain digunakan untuk menganalisis hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif game edukasi. Uji N-gain digunakan untuk mengetahui selisi antara nilai pretest dan posttest guna menunjukkan efektifitas media interaktif game edukasi. Berikut adalah data untuk uji N-gain.

**Tabel 3.** Hasil Uji N-gain

Keterangan	Nilai
Rata-rata Pretest	48,70
Rata-rata Posstest	85,87
N-Gain	0,72

Hasil N-gain dengan membandingkan rata-rata nilai pretest dan posttest. Hasil perhitungan diperoleh hasil N-gain = 0,72

berkategori tinggi Abdul Wahab dkk (2021: 1041).

## B. Pembahasan

Hasil kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media pada media interaktif game edukasi diperoleh hasil validasi ahli materi oleh Ibu Dhina Widiati, M.Pd sebagai guru berprestasi diperoleh 94,4 % dengan kategori sangat layak. Materi yang terdapat pada media interaktif game edukasi sudah sesuai dengan KI, KD dan indikator pembelajaran yang hendak dicapai oleh siswa kelas V sekolah dasar. Validasi yang dilakukan oleh ahli media oleh Ibu Fina Fakhriyah, M.Pd. selaku Dosen Universitas Muria Kudus diperoleh 91,6 % dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media interaktif untuk siswa belajar. Media memiliki warna yang berwarna-warni dan terdapat video, gambar, dan suara audio yang dapat menarik semangat belajar siswa.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan signifikansi  $< 0,05$  maka varian kelompok data tidak normal. Sebaliknya jika signifikansi  $> 0,05$  maka varian kelompok data adalah normal (Priyatno, 2018:77). Diperoleh nilai pretest dan posttest dengan bantuan SPSS versi 26 nilai sig (2-tailed) diperoleh nilai pretest eksperimen 0,200 nilai posttest eksperimen 0,195 nilai pretest kontrol 0,200 dan nilai posttest eksperimen 0,109 nilai berturut-turut signifikansi  $> 0,05$  sehingga data berdistribusi normal

Kemudian dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai posttest berasal dari kelompok yang homogen atau tidak. Uji homogenitas data yang digunakan dalam penelitian dengan One Way ANOVA dengan bantuan SPSS 26. Kriteria pengujian homogenitas yaitu jika signifikansi  $< 0,05$  maka varian kelompok data tidak sama atau tidak homogen. Sebaliknya jika signifikansi  $> 0,05$  maka varian kelompok data adalah sama atau homogen (Priyatno, 2018: 86). Hasil uji homogenitas nilai posttest diperoleh signifikansi  $> 0,05$  yaitu 0,173. Disimpulkan bahwa nilai posttest yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam kategori homogen.

Menguji keefektifan dalam penggunaan media interaktif game edukasi dilakukan

dengan uji-t untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif game edukasi dengan kelas kontrol dan dilanjutkan uji N-gain untuk dapat melihat efektifitas media interaktif game edukasi tersebut. Hasil uji-t dengan taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah  $\alpha = 0,05$ . Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (Priyatno, 2018:162). Berdasarkan hasil uji Independent Samples Test data nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan SPSS dapat dilihat pada tabel 4.9, diperoleh signifikansi (sig.2-tailed) sebesar 0,019 kurang dari 0,05 ( $0,019 < 0,05$ ) nilai t hitung = 2.425, t tabel = jumlah sampel (n) sebesar 48 dengan  $df = n - 2 = 48 - 2 = 46$  (Priyatno, 2018:163), dilihat dari tabel distribusi tabel dengan  $\alpha = 5\%$  dengan diperoleh t tabel sebesar 2.012 (Sugiono, 2019:891), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menerapkan media interaktif game edukasi dengan kelas kontrol ( $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ ). Pada hasil N-gain dari perhitungan nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif game edukasi diperoleh hasil N-gain = 0,72 menunjukkan bahwa media tersebut berkategori tinggi (Abdul Wahab dkk, 2021:1041)

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Hasil uji kelayakan media interaktif game edukasi oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh validasi ahli media mendapatkan skor 91,6 % dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 94,4 % dengan kriteria sangat layak.

Uji keefektifan kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat selisih yang cukup signifikan, diperoleh hasil N-gain 0,72 dengan kategori tinggi. Sedangkan perbandingan hasil penilaian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil thitung 2.425 dalam ttabel dengan  $\alpha = 5\%$  diperoleh 2.012 jadi hasil thitung  $>$  ttabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik dalam membantu materi pembelajaran pada KD IPA

## B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan dan saran sebagai berikut:

1. Sebagai tenaga pendidik, guru diharapkan mampu untuk terus berinovasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran sedang berlangsung agar pengetahuan siswa semakin luas dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
2. Media interaktif game edukasi dapat dijadikan alternatif sebagai media ajar materi siklus air supaya siswa dapat lebih memahami dan juga mempermudah siswa dalam belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari referensi lebih banyak lagi agar hasil penelitian menjadi lebih baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Zainal dkk. 2021. Game Elektronik sebagai Multimedia Interaktif untuk Sekolah Dasar di Pedesaan Indonesia. *Jurnal BASICEDU Universitas Pahlawan*. Vol. 5 N. 2 Hal:1018-1026. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.855>
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasikan :Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Khairunnisa, Gusti F & Yuli Ismail. N. I. 2020. Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*. Vol. 3 No.2 Hal:131-140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Naimah, J. dkk. 2019. Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol 7 No. 2, Hal 91-100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Pratiwi, S.N dkk. 2019. Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Meteri dan Pembelajaran Fisika (JMPPF)* Vol. 9 No.1 Hal: 34-42.
- Priyatno, Duwi. 2018. *SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa & Umum*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Sari, W. N. (2022). Analisis Komunikasi dalam Pembelajaran Kelas III Berbasis NHT Melalui Transcript Based Lesson Analysis (TBLA). *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 943-947.
- Sari, W. N., Gustanu, P., Suprayitno, M., Etriya, R., & Aprilia, C. A. (2022). Penerapan Video Pembelajaran IPA dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Kelas V SD N Pulorejo 02. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2795-2800.
- Siamy, Lailatul dkk. 2018. Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Matematika*. Vol 1 No 1 Hal: 113-117. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1919>
- Sugiyono. 2019 *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, Abdul dkk. 2021. Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal BASICEDU*. Vol 5 No 2 Hal:1039-1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>

## Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu

Shofaul Hikmah<sup>1</sup>, Mohammad Kanzunudin<sup>2</sup>, Khamdun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>MIN 1 Rembang, Jl. Kragan Km.01 Sedan, Sedan, Kec. Sedan, Kab. Rembang, Jawa Tengah  
shofaulhikmah@gmail.com

### Abstract

The purpose of this study was to analyze the needs, analyze the feasibility and effectiveness of 3D learning media material for the sense of human hearing with Augmented Reality Assembler Edu students of class IV MI at KKG MI Sedan District, Rembang Regency. This research is research development or Research and Development (R&D) using the Borg and Gall development method. Qualitative data analysis is used to analyze how teachers and students respond in carrying out 3D learning with Augmented Reality Assembler Edu to improve understanding of the material sense of human hearing. Data from the questionnaire were analyzed quantitatively. Based on the results of interviews, questionnaires, and observations made, it can be concluded that the level of need for 3D learning media for human hearing senses with Augmented Reality Assembler Edu is quite high. The results of the development of this media have been tested for effectiveness with the results of accumulated scores by 3 material validators, namely 53.51 and 52 out of a maximum score of 60. An average of 87% was obtained from material expert validators. The accumulation of media expert validators is 67.70 and 71 with a maximum score of 80 obtained an average percentage of 85.2%. The accumulation of user experts, namely 16.15 and 17, out of a maximum score of 20, obtained an average percentage of 81.64%. So that all three are included in the criteria of "Very Eligible". Eligibility is also supported by the results of student and teacher response questionnaires which show an average percentage of 82.55% and 86.57% with the criteria of "Very Good". Based on the results of the t test, it was found that  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $17.647 > 1.669$ , it can be concluded that there is a significant difference between the experimental group and the control group so that 3D learning media material for the sense of human hearing with Augmented Reality Assembler Edu is effective in increasing students' understanding of class IV MI in KKG MI Sedan District, Rembang Regency.

**Keywords:** Augmented Reality, Human Sense of Hearing, Learning Media

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan, menganalisis kelayakan dan efektivitas media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan *Augmented Reality Assembler Edu* siswa kelas IV MI di KKG MI Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis bagaimana tanggapan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran 3D dengan *Augmented Reality Assembler Edu* untuk meningkatkan pemahaman materi indera pendengaran manusia. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Berdasarkan hasil wawancara, kuesioner, dan observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan tingkat kebutuhan media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan *Augmented Reality Assembler Edu* cukup tinggi. Hasil pengembangan media ini telah diuji keefektifan dengan hasil akumulasi skor oleh 3 validator materi yaitu 53,51 dan 52 dari skor maksimal 60. Diperoleh rata-rata 87% dari validator ahli materi. Akumulasi dari validator ahli media yaitu 67,70 dan 71 dari skor maksimal 80 diperoleh rata-rata persentase 85,2%. Akumulasi dari ahli pengguna yaitu 16,15 dan 17 dari skor maksimal 20 diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,64%. Sehingga ketiganya termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Kelayakan juga didukung dari hasil angket respon siswa dan guru yang menunjukkan persentase rata-rata 82,55% dan 86,57% dengan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan hasil Uji t yakni didapatkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $17,647 > 1,669$ , maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan *Augmented Reality Assembler Edu* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MI di KKG MI Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality*, indera pendengaran manusia, media pembelajaran.

Copyright (c) Shofaul Hikmah, Mohammad Kanzunudin, Khamdun

Corresponding author: Shofaul Hikmah

Email Address: shofaulhikmah@gmail.com (Jl.Kragan Km.01 Sedan, Sedan, Kab. Rembang, Jawa Tengah)

Received 31 January 2023, Accepted 06 February 2023, Published 06 February 2023

## **PENDAHULUAN**

Asih (2016) menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa untuk memahami tujuan dalam mempelajari materi tertentu. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika kegiatan belajar mengajar dilakukan guru dan siswa secara aktif. Hal ini senada dengan pendapat Inah (2015) bahwa pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan akan membuat pemahaman yang dibangun lebih lengkap serta bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan berhasil ketika guru mampu menggunakan media yang tepat untuk menyampaikan materi yang diajarkan serta didukung dengan teknologi yang ada. Penggunaan teknologi serta pemilihan media yang tepat akan menghasilkan siswa yang berkarakter kritis, mempunyai rasa ingin tahu dan kreatif.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan alam yang berkaitan dengan kehidupan manusia secara langsung serta mempelajari segala sesuatu yang ada pada alam semesta. Menurut Dewana (2017) IPA merupakan sekumpulan pengetahuan yang berisi konsep, fakta dan prinsip serta proses penemuan secara ilmiah.

Permasalahan pembelajaran IPA pada umumnya menurut Hendayani, dkk (2018) adalah anggapan siswa bahwa IPA adalah pelajaran yang sulit sehingga siswa menjadi pasif dan menerima materi pelajaran sesuai yang disediakan di buku teks. minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Pelatihan-pelatihan yang diberikan kepada guru tentang berbagai media pembelajaran berbasis teknologi tidak terlalu berdampak pada perubahan pembelajaran di kelas. Nahdi, dkk (2017) menyatakan bahwa “Proses pembelajaran IPA masih banyak yang dilakukan secara konvensional dimana pembelajaran berpusat pada guru dan berjalan satu arah tanpa melibatkan siswa secara langsung yang dapat mengakibatkan pembelajaran secara pasif”. Perlu adanya usaha yang serentak dan bersama-sama dari semua elemen pendidikan mulai dari pusat sampai bawah untuk merubah pola pikir dan pola pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa.

Guru kelas MI di Kecamatan Sedan pada umumnya mempunyai latar belakang pendidikan guru pendidikan agama Islam. Sebagian besar guru yang mengajar di MI masih jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Materi pelajaran disampaikan secara tekstual atau sesuai dengan petunjuk dari buku teks yang disediakan pemerintah.

Observasi awal yang peneliti lakukan di tiga Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Rembang yaitu MI Sabilul Muttaqin dan MI Riyadlotut Thalabah, menemukan beberapa permasalahan yang hampir sama dalam pembelajaran IPA, di MI Sabilul Muttaqin terdapat permasalahan yang hamper sama yakni, (1) pembelajaran berpusat pada guru (2) guru menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah (3) kurangnya kreatifitas guru untuk menggunakan media pembelajaran, begitu juga di MI Riyadlotut Thalabah: (1) pembelajaran masih berpusat pada guru, (2) penggunaan media yang tidak maksimal, (3) media pembelajaran di laboratorium IPA tidak lengkap serta (4)



kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di dua MI hampir sama yakni bahwa banyak faktor yang menyebabkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang, diantaranya kurangnya pelatihan pemanfaatan teknologi untuk guru kelas, jaringan internet yang kurang stabil di Madrasah, keterbatasan kemampuan dan pengetahuan guru dalam menggali informasi tentang berbagai aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini senada dengan pernyataan Ismail, dkk (2021), “*Many teachers do not apply technology in the classroom because of the teacher’s limitations in making learning media*”.

Berdasarkan permasalahan yang masih banyak terjadi pada pembelajaran IPA di dua MI tersebut, memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Rembang yakni pengembangan media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan *Augmented Reality Assembler Edu*.

Pemanfaatan media pembelajaran 3D dengan *Augmented Reality Assembler Edu* sudah pernah dilakukan yaitu untuk media pembelajaran materi peredaran darah untuk siswa MTs dan materi Matematika untuk siswa SD dan SMA. Penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai landasan diantaranya penelitian Dewi dkk, Nugrohadhi & Anwar, Paat dkk dan Sugiarto.

Penelitian Dewi dkk (2022) menyimpulkan bahwa “Pembelajaran melalui penggunaan aplikasi media pembelajaran *Assembler Edu* dapat meningkatkan hasil belajar siswa”. Penelitian dari Nugrohadhi & Anwar (2022) juga menyimpulkan bahwa “Siswa juga menilai bahwa terdapat relevansi antara media AR, materi yang diberikan dengan tupoksi yang harus dipenuhi siswa sebagai pelajar Pancasila, yang ditunjukkan dengan sebanyak 52,0% siswa merasa sangat relevan dan sebanyak 42,2% merasa relevan”. Paat, dkk (2021) juga melakukan penelitian tentang aplikasi *Assembler Edu* dan memperoleh hasil bahwa aplikasi *Assembler Edu* berguna untuk membantu siswa belajar pada masa pandemi *COVID-19* dan Sugiarto (2022) menyimpulkan bahwa media tiga dimensi (3D) menggunakan *Augmented Reality (AR) Assembler Edu* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik hingga 96,97% sehingga mereka termotivasi untuk belajar.

Penelitian ini menjadi penting karena belum ada penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran 3D dengan *Augmented Reality Assembler Edu* di tingkat dasar untuk menghadirkan objek tiga dimensi pada materi pelajaran yang sulit untuk dihadirkan secara nyata seperti bagian-bagian pada indera pendengaran manusia. Pada penelitian terdahulu, *Augmented Reality Assembler Edu* dimanfaatkan banyak dimanfaatkan oleh guru sekolah dasar untuk mata pelajaran Matematika.

## **METODE**

Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sukmadinata (2015) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang hasilnya

dapat dipertanggungjawabkan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan Borg dan Gall diantaranya 1) Research and information collecting (penelitian dan pengumpulan data melalui survei); 2) Planning (perencanaan); 3) Develop preliminary form of product (pengembangan bentuk permulaan dari produk; 4) Preliminary field testing (uji coba awal lapangan); 5) Main product revision (revisi produk); 6) Main field testing (uji coba lapangan); 7) Operational product revision (revisi produk operasional); 8) Operational field testing (uji coba lapangan operasional); 9) Final product revision (revisi produk akhir); dan 10) Dissemination and implementation.

Sumber data diperoleh berdasarkan data permasalahan di lapangan, data kebutuhan, data kelayakan produk yang dikembangkan, serta data keefektifan produk. Berikutnya, teknik pengumpulan data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini melalui dokumentasi, wawancara dan observasi, sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif melalui tes dan angket. Analisis data berupa data awal sebelum penelitian, data proses pengembangan produk, data kelayakan produk serta data keefektifan media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu.

## HASIL DAN DISKUSI

Bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu adalah komputer/laptop dengan memanfaatkan software Assembler Edu, Youtube, Peramban Chrome/Mozilla/Google dan pembaca barcode. Langkah pengembangan media adalah, (1)membuat proyek di aplikasi Assembler Edu, (2)merekam narasi penjelasan materi indera pendengaran manusia, (3)mengupload rekaman narasi penjelasan materi ke Youtube, (4)menyisipkan narasi penjelasan tersebut ke dalam proyek, (6)menyimpan proyek dan membagikan barcode dan (7)membagikan barcode melalui bluetooth/whatsapp atau cetakan di kertas.



Gambar 1. Media Pembelajaran 3D Materi Indra Pendengaran Manusia Dengan Augmented Reality Assembler Edu

Pada tampilan awal disajikan judul materi. Tampilan dibuat menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik. Slide kedua terdapat tampilan bagian-bagian indera pendengaran manusia yang

bisa dilihat siswa dalam 3 dimensi beserta penjelasan materi dalam bentuk audio. Materi berisikan KI dan KD yang telah disesuaikan sebelumnya. Molnar (2014) mengungkapkan bahwa media digital dan berbagai jenis teknologi pendidikan dapat mendukung siswa dengan berbagai kemampuan belajar, memberikan kesempatan pendidikan yang lebih.

Langkah selanjutnya yaitu pengujian kelayakan produk pengembangan atau uji validasi oleh ahli. Pengujian dilakukan untuk menilai apakah produk pengembangan media pembelajaran sesuai dengan standar mutu media dan standar keilmuan. Hasil penilaian ahli dijadikan pertimbangan peneliti dalam melakukan tahap revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Saran dan masukan dari ahli diberikan demi tercapainya standar mutu media pembelajaran yang baik, sehingga sangat berguna demi kesempurnaan produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli

No	Jenis Validator	Persentase Rata-Rata Keseluruhan	Kriteria
1	Ahli Pengguna	81,64%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	87,00%	Sangat Layak
3	Ahli Media	85,20%	Sangat Layak

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media yang dikembangkan berdasarkan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa media pembelajaran pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu cukup dibutuhkan dalam pembelajaran sesuai dengan wawancara dan observasi di lapangan yang telah dilakukan. Hasil pengembangan media ini telah diuji keefektifan dengan hasil akumulasi skor oleh validator materi yaitu 53,51 dan 52 dari skor maksimal 60. Diperoleh rata-rata 87% dari validator ahli materi. Akumulasi dari validator ahli media yaitu 67,70 dan 71 dari skor maksimal 80 diperoleh rata-rata persentase 85,2%. Akumulasi dari ahli pengguna yaitu 16,15 dan 17 dari skor maksimal 20 diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,64%. Berdasarkan uji yang dilakukan oleh ahli diperoleh hasil bahwa media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu ini memperoleh kategori baik oleh semua validator. Dengan demikian media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu telah memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas IV MI/SD.

Data uji keefektifan media didapat dari soal yang diberikan kepada siswa di dua MI sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam hal ini yang dipilih adalah Post-test Only Control Group Design. Skema Post-test Only Control Group Design ditunjukkan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Skema *Posttest Only Control Group Design*

Kelompok	Perlakuan	Pasca tes
Eksperimen	X	O
Kontrol	-	O

Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Kelompok eksperimen yaitu MI Sabilul Muttaqin dengan jumlah responden 28 siswa dan kelompok kontrol yaitu MI Riyadlotut Thalabah dengan jumlah responden 38 siswa. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented reality Assembler Edu sedangkan kelompok kontrol tanpa adanya perlakuan.

Tabel 3. Data Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No.	Nilai	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1.	Nilai Tertinggi	100	80
2.	Nilai Terendah	70	50
3.	Nilai Rata-rata	89,29	61,84

Berdasarkan hasil evaluasi media yang dikembangkan, nilai rata-rata pada kelompok eksperimen adalah 89,29, nilai tertinggi mendapat 100 dan nilai terendah mendapat 70. Nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 61,84 nilai tertinggi mendapat 80 dan nilai terendah mendapat 50. Dari rata-rata nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu efektif digunakan dalam pembelajaran. Uji prasyarat dilakukan untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak dan kelompok data homogen atau tidak. Untuk itu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, sebagai berikut:

**Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mendeskripsikan apakah antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil uji normalitas menggunakan SPSS 22 sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	.939	28	.103
	Kelas Kontrol	.957	38	.148

Berdasarkan hasil output uji Normalitas di atas menunjukkan bahwa Kelas Eksperimen = Sig. 0,103 > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal. Kelas Kontrol = Sig. 0,148 > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai variansi yang sama atau tidak. Adapun hasil uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.834	1	64	.365
	Based on Median	.652	1	64	.423
	Based on Median and with adjusted df	.652	1	63.049	.423
	Based on trimmed mean	.885	1	64	.350

Berdasarkan uji homogenitas, diperoleh signifikansi, maka  $H_0$  diterima dan data homogen (sama). Dikarenakan signifikansi  $0,365 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data yang ada homogen.

Untuk menguji keefektifan dalam penggunaan media 3D Augment Reality Assembler Edu dilakukan uji coba lapangan. Untuk mendeskripsikan keefektifan media tersebut digunakan uji t berdasarkan nilai pada MI kelompok eksperimen dan MI kelompok kontrol. Data nilai dianalisis dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk menunjukkan ada tidaknya pengaruh perlakuan penggunaan media 3D Augmented Reality Assembler Edu pada objek penelitian.

Hasil pengisian angket respon guru pada tahap uji coba lapangan utama menunjukkan hasil dengan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan hasil pengisian angket tersebut, media 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu yang dikembangkan dari segi aspek tampilan memperoleh persentase sebanyak 87,50%, hal ini menunjukkan bahwa dari segi tampilan menurut respon guru tampilan sudah layak dan bagus sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Aspek penyajian juga memperoleh persentase 86,10% dimana dari segi penyajian materi, isi, dan narasi yang terdapat dalam media 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu sudah baik dan mudah untuk diterima. Aspek kebermanfaatan diperoleh persentase 86,10% menunjukkan bahwa media 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu bermanfaat dalam penyampaian materi pembelajaran.

Pemahaman siswa dilihat dari nilai yang diperoleh siswa yang melampaui KKM dan antusias siswa dalam menggunakan media 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu. Widiastika, et. al. (2021) menjelaskan bahwa kehadiran media berbasis android dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memikat perhatian siswa yang pada akhirnya bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga mampu memahami materi pembelajaran menjadi lebih baik dan bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Susilana juga mengungkapkan bahwa siswa akan cenderung lebih suka pada sesuatu yang menarik seperti visualisasi gambar, warna yang memikat, animasi yang menarik sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil dalam belajar. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu layak dan efektif digunakan dalam pemahaman siswa kelas IV MI di KKG MI Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang.

Hasil uji t uji coba lapangan menghasilkan nilai t hitung sebesar 17,647, sedangkan t tabel

sebesar 1,669 sehingga  $17,647 > 1,669$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu. Hasil uji N-Gain pada data hasil uji coba produk secara luas adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

No.	Nilai	Kelas
1	N-Gain	0,78.
2	Kriteria	Tinggi
3	N-Gain %	78
4	Tafsiran	efektif

Berdasarkan data tersebut, hasil perhitungan nilai Gain adalah nilai Gain ternormalisasi atau N-Gain sebesar 0,78 yang diinterpretasikan dalam kategori tinggi dalam rentang  $g > 0,75$ . Artinya bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan kategori tinggi. Nilai N-Gain % sebesar 78 dalam kategori efektif. Artinya bahwa penggunaan media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MI di KKG MI Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media yang dikembangkan berdasarkan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa media pembelajaran pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu cukup dibutuhkan dalam pembelajaran sesuai dengan wawancara dan observasi di lapangan yang telah dilakukan. Hasil pengembangan media ini telah diuji keefektifan dengan hasil akumulasi skor oleh validator materi yaitu 53,51 dan 52 dari skor maksimal 60. Diperoleh rata-rata 87% dari validator ahli materi. Akumulasi dari validator ahli media yaitu 67,70 dan 71 dari skor maksimal 80 diperoleh rata-rata persentase 85,2%. Akumulasi dari ahli pengguna yaitu 16,15 dan 17 dari skor maksimal 20 diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,64%. Berdasarkan uji yang dilakukan oleh ahli diperoleh hasil bahwa media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu ini memperoleh kategori baik oleh semua validator. Dengan demikian media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu telah memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas IV MI/SD.

Uji coba produk dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba skala luas. Uji coba skala luas diperoleh dari hasil post test siswa kelas IV MI Sabilul Muttaqin sebagai kelas eksperimen, dibandingkan dengan hasil posttest kelas kontrol MI Riyadlotut Thalabah. Setelah itu dilakukan uji keefektifan menggunakan uji-t. Terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, dengan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data sampel berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data sampel sama atau homogen. Hasil posttest nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  artinya dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata post test kelas kontrol. Didapatkan bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, yaitu  $17,647 > 1,677$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji statistik tersebut disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran 3D materi indera pendengaran manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD/MI.

## REFERENSI

- Asih, D. (2016). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran promosi statis di SMKN 1 Pengasih. E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 6(1), 3–6
- Inah, E. N. (2015). *Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. Jurnal Al-Ta'dib*. Vol. 8 No. 2
- Dewana, A. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 6(4).
- Handajani, F., Hakim, A., Lusita, M. D., Saputra, G. E., & Ramadhana, A. P. (2018). 3D animation model with augmented reality for natural science learning in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1013(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1013/1/012154>
- Ismail, A., Rahayu, G., Putera, M. A. K., Aghniya, N. N., & Gumilar, S. (2021). Development of augmented reality as physics learning media on electric concepts. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(4), 042006. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/4/042006>
- Molnar, V. (2014). Reframing Public Space Through Digital Mobilization: *Flash Mobs and Contemporary Urban Youth Culture. Space and Culture Journal*, 17 (1), 43-58
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Materi Pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4 (2), 9-16.
- Sugiarto, A. (2022). Augmented Reality Assemblr Edu. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, edisi khusus, 1–13
- Dewi, P. R. P. I., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. D. P. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assembler Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6606066>
- Paat, M., Sutopo, H., & Siregar, N. (2021). Developing augmented reality application on komodo dragon for elementary school children during the new normal of covid-19 pandemic. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 99(11), 2761–2769.
- Sukmadinata, N.S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Widiastika, Milda Asti. Nana Hendrapipta.A. Syachruraji. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal: Basic Edu*, Volume 5 Nomor 1
- Nugrohadi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77–80.





## PERAN ORANG TUA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI DESA JANGGALAN KUDUS

Isti Zulfa Nida<sup>1</sup>, Moh. Kanzunnudin<sup>2</sup>, dan Khamdun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

<sup>1</sup>[201733090@std.umk.ac.id](mailto:201733090@std.umk.ac.id), <sup>2</sup>[moh.kanzunnudin@umk.ac.id](mailto:moh.kanzunnudin@umk.ac.id), <sup>3</sup>[khamdun@umk.ac.id](mailto:khamdun@umk.ac.id)

### PARENTS' ROLE DURING ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN'S ONLINE LEARNING PROCESS IN JANGGALAN KUDUS

---

#### ARTICLE HISTORY

**Submitted:**  
19 Desember 2021  
19<sup>th</sup> December 2021

**Accepted:**  
08 Mei 2022  
09<sup>th</sup> May 2022

**Published:**  
25 Juni 2022  
25<sup>th</sup> June 2022

---

#### ABSTRACT

**Abstract:** This article describes parents' role and obstacles during online learning process based on parents' parental education background and career. The study in this article used the case study qualitative approach. The subjects in the study involved parents and elementary school children. The techniques in this study were interviews, observation, documentation, recording, and data transcription. The result indicated that 1) parents' roles in online learning were parents as a teacher at home, parents as a facilitator, parents as a motivator, and parents provided supervision to children's learning from home. 2) Parents' obstacle in guiding the children's learning during studying at home came from the career parents who must work all day activity outside had limited time in guiding the children studying at home, the parents who have basic education had an obstacle to explain the learning material in detail to their children, parents had an obstacle to have facilities and infrastructure like handphone, and the parents were impatient during guiding the children study at home.

**Keywords:** Parents' Role, Study At Home, Elementary School Children

---

**Abstract:** Artikel ini mendeskripsikan peran dan hambatan orang tua dalam proses pembelajaran daring berdasarkan latar belakang pendidikan orang tua dan orang tua karir. Penelitian pada artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Subjek dalam penelitian tersebut melibatkan orang tua dan anak usia sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, pencatatan dan transkripsi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) peran orangtua dalam pembelajaran daring ini yaitu orang tua sebagai guru di rumah, orang tua sebagai fasilitator, orang tua sebagai motivator, orang tua memberi pengawasan kepada anak selama belajar dari rumah. 2) Hambatan yang dialami orang tua dalam membimbing anak belajar daring yaitu orang tua karir yang harus bekerja seharian di luar mengalami keterbatasan waktu dalam membimbing anak belajar daring, orang tua dengan latar belakang pendidikan yang dasar mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi secara detail kepada anak, orang tua memiliki kendala dalam sarana dan prasarana handphone, dan orang tua tidak sabar dalam membimbing anak belajar daring.

**Kata Kunci:** Peran Orangtua, Belajar di Rumah, Anak Usia Sekolah Dasar

---

#### CITATION

Nida, I. Z., Kanzunnudin, M., & Khamdun. (2022). Peran Orang Tua dalam Proses Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Janggalan Kudus. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (3), 755-763. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8499>.



## PENDAHULUAN

Pembelajaran daring adalah suatu inovasi elemen pendidikan untuk mengatasi proses pembelajaran di saat pandemic Covid-19 dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sehingga siswa masih dapat belajar dari di rumah. Sadikin, A & Hamidah, A (2020) mengatakan bahwa pembelajaran daring dapat menghubungkan siswa dengan sumber belajarnya untuk saling berkomunikasi, berinteraksi atau bekerjasama.” Pada umumnya pembelajaran daring dilaksanakan sama seperti pembelajaran tatap muka di sekolah, hanya saja proses pembelajarannya dilakukan secara online di rumah masing-masing siswa dan tidak ada tatap muka secara langsung. Dina, L (2020) mengatakan bahwa pembelajaran daring dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran daring bersifat fleksibel dan menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik apabila ada komunikasi yang baik antara guru, orang tua, dan siswa. Artinya, peran orang tua dalam pembelajaran daring sangat dibutuhkan agar tercapainya tujuan belajar dengan efektif. Haerudin, dkk (2020) menyatakan bahwa peran orang tua siswa dalam system belajar dari rumah ini tidak dapat dipungkiri. Orang tua baik ibu maupun ayah menjadi garda terdepan dalam mengawasi anak-anaknya agar tetap belajar di rumah. Sehingga peran orang tua dalam proses pembelajaran daring sangatlah andil.

Pada kenyataannya, tidak semua orang tua dapat menjalankan perannya dalam proses pembelajaran daring dengan baik. Orang tua karir yang memiliki kesibukan dalam bekerja di luar rumah, sehingga kurangnya perhatian dan komunikasi orang tua menjadi salah satu faktor yang dapat menyebabkan menurunnya capaian belajar anak. Herlin,P (dalam Wulandari, W, 2017) menyatakan bahwa masih terdapat orang tua yang belum melaksanakan perannya dengan baik yang di latar belakang oleh beberapa faktor salah satunya yaitu faktor pekerjaan.

Mengingat pentingnya peranan orang tua dalam proses pembelajaran daring, penelitian-penelitian yang ada elah membuktikan bahwa orang tua memiliki peran yang sangat besar dalam pembelajaran daring selama pandemi. Dewi, W (2020) melakukan penelitian mengenai dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran di sekolah dasar, dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa anak Sekolah Dasar kelas rendah yaitu kelas 1 hingga kelas 3 belum dapat mengoperasikan *handphone* sendiri, maka kerjasama antara guru dan orang tua sangat dibutuhkan dalam menjadikan pembelajaran daring yang efektif. Orang tua yang harus bekerja di luar rumah menjadikannya tidak dapat membimbing anak saat belajar daring. Untuk mengatasi hal tersebut orang tua lebih baik mengatur jadwal belajar anak agar anak masih dapat belajar seperti siswa yang lainnya. Sehingga adanya kerja sama dan timbal balik antara guru, siswa, dan orang tua.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di Desa Janggalan Kecamatan Kota Kudus. Peneliti menemukan banyak orang tua yang berkarir baik sebagai guru, karyawan, buruh pabrik dan sebagainya. Di sekitar wilayah Desa Janggalan juga banyak berdiri took-toko dan lokasi desa yang berdekatan dengan tempat wisata masjid Menara Kudus. Hal ini menyebabkan terbukanya peluang usaha sehingga tak jarang ibu rumah tangga juga mempunyai kesempatan untuk berkarir. Adanya karir ini menjadikan mereka sibuk dengan pekerjaannya. Selain itu, orang tua juga mengalami hambatan dalam menjalankan perannya yang disebabkan oleh latar belakang orang tua. Latar belakang orang tua yang dasar menjadikan orang tua kesulitan dalam menjelaskan materi secara detail yang belum dipahami oleh anak dan orang tua kurang memiliki pengetahuan terhadap gaya belajar anak agar anak tidak bosan dalam belajar daring. Hal tersebut menjadi penghambat orang tua dalam menjalankan



perannya dalam proses pembelajaran daring anak usia sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peran orang tua dalam proses pembelajaran daring anak usia sekolah dasar dan untuk mengetahui hambatan yang dialami orang tua dalam membimbing anak selama belajar daring di masa pandemi.

### KAJIAN TEORI

Pendidikan pertama yang didapatkan oleh anak dalam kehidupannya adalah keluarga. Orang tua sebagai pendamping sejak anak lahir. Orang tua memiliki peran dalam memberikan pendidikan dan pengalaman terbaik bagi anak. Hal ini sependapat dengan Alfiana (dalam Kurniati, E. 2021) yang menyatakan bahwa keluarga adalah tempat utama dan tempat terdekat anak, karena dalam keluarga akan tersedia banyak waktu luang antar orang tua dengan anak untuk dihabiskan bersama dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Semua orang tua adalah guru bagi anak-anaknya. Oleh sebab itu, orang tua perlu memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap anaknya agar anak tidak kehilangan kemampuannya untuk berkembang secara normal, dan orang tua juga harus mampu memahami segala kebutuhan pertumbuhan anak baik jasmani, rohani, maupun sosial. Pendidikan yang diterima dalam keluarga nantinya yang akan digunakan anak sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan di jenjang Sekolah Dasar.

Pada umumnya, anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda. Anak cenderung lebih suka bermain, bergerak, suka bekerja secara kelompok dan suka melakukan percobaan. Kurnia (dalam Trianingsih, 2016) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada rentang usia 6 sampai 13 tahun dengan karakteristiknya yang unik dan anak sedang menempuh pendidikan jenjang SD/MI. Anak pada usia sekolah dasar sedang mengalami perkembangan pada dirinya yang mencakup perkembangan kognitif, perkembangan fisik dan motorik,

perkembangan tingkah laku, dan perkembangan moral. Peran lingkungan keluarga dalam perkembangan anak menjadi sangat andil terlebih dalam situasi seperti ini. Piaget (dalam Desmita, 2012:101) yang menyatakan bahwa anak usia 7 sampai 11 tahun merupakan tahap konkret-operasional. Pada tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, pemikirannya membutuhkan sesuatu yang konkret atau nyata dan yang berkaitan pada kejadian yang pernah dialaminya. Pada proses pembelajaran, guru biasanya menggunakan media untuk mempermudah anak dalam berpikir logis dan memecahkan masalah. Guru juga dapat mengajak anak untuk belajar dengan praktik atau melibatkan kegiatan fisik yang lain untuk mengembangkan keterampilan motorik anak.

Saat ini pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi menggunakan aplikasi pada *handphone* atau laptop yang saling terhubung antara guru dan siswa atau biasa disebut dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring dapat berlangsung tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa. Pembelajaran ini merupakan solusi dalam pendidikan di masa pandemi agar siswa-siswa masih dapat belajar seperti pembelajaran di sekolah. Dalam proses pembelajaran pada anak usia dasar diharapkan adanya keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak selama belajar di rumah untuk mencapai proses pembelajaran daring yang efektif. Winingsih (2020) mengemukakan terdapat empat peran orang tua selama pembelajaran daring yaitu: 1) Orang tua memiliki peran sebagai guru di rumah, 2) Orang tua sebagai fasilitator, 3) Orang tua sebagai motivator, 4) Orang tua sebagai pengaruh atau *director*.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode penelitian ini merupakan sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan dan menjelaskan sebuah kejadian, fenomena atau keadaan yang ada di

lingkungan sekitar. Pada penelitian ini menggunakan analisis data secara deskriptif yaitu penelitian yang berisi pemaparan dan penggambaran sesuatu yang akan diteliti.

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah 5 orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda dan orang tua karir serta anak usia sekolah dasar di Desa Janggalan Kecamatan Kota Kudus. Dalam memilih subjek penelitian, peneliti menggunakan teknik *sampling purposive*. Sugiyono (2015: 124) menyatakan bahwa *sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan subjek tersebut dilatarbelakangi oleh tujuan penelitian yaitu bagaimana peran orang tua dalam proses pembelajaran daring dan apa yang menjadi penghambat orang tua dalam membimbing anak selama belajar dari rumah.

Teknik pengumpulan data yang akan peneliti gunakan untuk mendapatkan data terkait dengan topik tersebut adalah wawancara, observasi, dokumentasi, pencatatan, dan transkripsi data. Jenis wawancara yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam dan wawancara terstruktur. Peneliti Menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan pada informan dengan menggunakan pedoman wawancara sebagai acuan dalam penelitian. Observasi pada penelitian ini akan dilakukan di Desa Janggalan Kecamatan Kota Kudus untuk mengumpulkan data mengenai peran orang tua dan hambatan yang dialami orang tua selama anak belajar daring. Dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan dalam penelitian dan praktik mengenai suatu fenomena dalam suatu bidang (Andrian, D., dkk. 2012: 5.4). Pencatatan dilakukan untuk mencatat data hasil wawancara dan observasi dari informan dalam bentuk tulisan, gambar dan suara untuk dianalisis. Transkripsi data dilakukan peneliti setelah melakukan wawancara dan observasi dengan mengatur data yang diperoleh secara

rapi agar memudahkan peneliti untuk mengetahui kecukupan data yang diperoleh.

Analisis data yang peneliti gunakan ada tiga komponen yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi data (*conclusion drawing/verification*). Peneliti mereduksi data dengan memilih dan merangkum hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak berkaitan dengan topik penelitian sehingga akan memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data selanjutnya. Kemudian peneliti mendisplay data untuk mempermudah dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya. Dalam mendisplay data, peneliti menyajikan data dalam bentuk naratif. Setelah itu, peneliti menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan. Keabsahan data yang peneliti gunakan adalah triangulasi. Dengan demikian, triangulasi yang peneliti gunakan yaitu triangulasi sumber, triangulasi Teknik, dan triangulasi waktu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di lapangan memperoleh peran orang tua dalam proses pembelajaran daring anak usia sekolah dasar sebagai berikut. Peran Orang Tua dalam Proses Pembelajaran Daring

### **Orang Tua sebagai Guru di Rumah**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan, peneliti menemukan bahwa orang tua berperan sebagai guru di rumah. Artinya, selama belajar daring, orang tua menggantikan peran guru seperti membimbing, mengawasi, membantu anak ketika mengalami kesulitan dan menjelaskan materi yang belum dipahami oleh anak. Amaliyah, A (2020) menyatakan bimbingan belajar dari orang tua merupakan peran yang sangat penting dalam membawa anak untuk mencapai tujuan yang akan diraih.

Peran orang tua dalam membimbing dan mengawasi anak dalam belajar dari rumah,

terutama anak usia sekolah dasar yang masih suka bermain, bergerak dan suka melakukan percobaan sangatlah penting. Orang tua membimbing dan mengawasi anak selama proses pembelajaran daring agar anak dapat fokus belajar dan tidak menggunakan *handphone* untuk hal lainnya seperti game, youtube dan sebagainya. Dengan karakteristik anak yang suka bergeran dan melakukan percobaan, orang tua mengajak anaknya untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan pembelajarannya.

### **Orang Tua sebagai Fasilitator**

Pada pelaksanaan pembelajaran daring, orang tua memberikan fasilitas yang baik kepada anak. Tidak hanya berupa fasilitas belajar saja. Namun orang tua juga memberikan waktu, tenaga dan kemampuannya untuk memfasilitasi anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Hasil penelitian yang diperoleh, orang tua memberikan fasilitas belajar daring anak yang paling utama adalah *handphone* dan kuota internet. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran daring, kedua fasilitas belajar tersebut menjadi hal yang sangat penting untuk terlaksananya proses pembelajaran. Anurraga, H (2018) menyatakan bahwa dalam menyediakan fasilitas belajar untuk anak, orang tua harus mampu memahami kebutuhan belajar anak. Selain itu orang tua juga memberikan fasilitas belajar anak berupa alat tulis, dan buku-buku pelajaran. Orang tua juga memberikan waktu dan tenaganya untuk membimbing anak dalam belajar daring. Bagi orang tua karir hal ini bukanlah hal mudah. Orang tua harus membagi waktunya antara bekerja dan membimbing anak, dan antara melakukan pekerjaan rumah dengan mendampingi anak. Namun sudah menjadi kewajiban orang tua untuk meluangkan waktunya dalam memperhatikan pendidikan anaknya.

### **Orang Tua sebagai Motivator**

Orang tua berperan sebagai motivator. Sudah selama satu tahun anak usia sekolah dasar melakukan pembelajaran jarak jauh dengan bantuan teknologi maupun pemberian tugas daring dari gurunya. Hal ini menjadikan anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar. Pembelajaran yang dirasa kurang menarik dan kurangnya gaya belajar yang diberikan orang tua. Dalam mengatasi kebosanan anak dan rasa malas anak untuk belajar, orang tua memberikan motivasi berupa semangat atau hadiah dari orang tua. Pemberian hadiah merupakan upaya orang tua dalam menjadikan anak lebih semangat belajar daring dan mau mengerjakan tugas-tugas daringnya. Hal ini sependapat dengan Nurlaeni (2019) yang menyatakan bahwa dalam meningkatkan semangat belajar anak juga dapat dilakukan dengan pemberian hadiah (*reward*).

### **Orang Tua sebagai Pengaruh atau Director**

Berdasarkan hasil penelitian, selama belajar daring orang tua menjadi lebih dekat dengan dan anak dan mengetahui kesulitan atau kelebihan anaknya. Orang tua menjadi memiliki banyak waktu melakukan kegiatan bersama anak. Adanya waktu khusus atau waktu luang yang diberikan orang tua dapat digunakan untuk berkomunikasi antara orang tua dan anak. Orang tua dapat mengetahui keinginan anaknya dengan berdiskusi hal-hal kecil dan memberikan kebebasan kepada anak untuk berpendapat.

Adanya peran orang tua sebagai pengaruh merupakan bentuk perhatian orang tua kepada anak sehingga anak merasa bahwa dirinya mendapat dukungan dan kasih sayang dari orang tuanya. Lestari, S (2012: 59) menyatakan dukungan orang tua merupakan hal yang sangat penting bagi anak, karena dukungan orang tua merupakan cerminan ketanggapan orang tua terhadap kebutuhan anak.

Pada penelitian ini, orang tua karir yang tidak memiliki waktu luang dan harus bekerja di luar rumah seharian menjadikannya

kurang memperhatikan perkembangannya anak dan cenderung memanjakan anak dengan *handphone*. Hal yang sama pada orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan yang rendah tidak dapat menjalin komunikasi memberikan pengaruh terhadap anak. Sehingga peran orang tua sebagai pengaruh kurang maksimal pada orang tua karir dan orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan yang rendah.

### **Orang Tua Memberi Pengawasan**

Pada pelaksanaan pembelajaran daring, pengawasan orang tua sangat dibutuhkan. Adanya pengawasan orang tua dapat meminimalisir dampak negatif dari pembelajaran daring. Salah satunya penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar. Tanpa adanya pengawasan orang tua dalam penggunaan *handphone* menjadikan anak menyalahgunakannya seperti dibuat untuk bermain, youtube dan lainnya.

Pada penelitian ini, orang tua memberikan aturan dan batasan kepada anaknya dalam menggunakan *handphone* dan orang tua juga mengawasi anak dalam menggunakan *handphone* selama proses pembelajaran daring. Orang tua memberi batasan kepada anak dalam penggunaan *handphone* maksimal 2 jam di luar jam belajar daring.

Adanya peran orang tua sebagai pengawas dapat mengurangi dampak anak menyalahgunakan *handphone*. Hal ini sependapat dengan Chusna, P. A (2020) yang menyatakan bahwa pengawasan dan pengontrolan orang tua terhadap anak dalam penggunaan *handphone* sangatlah penting agar anak tidak menyalahgunakan *handphone* selama belajar daring. Peran orang tua dalam memberikan pengawasan tidak hanya dalam penggunaan *handphone* selama anak belajar daring. Orang tua juga mengawasi anak dalam menggunakan waktu belajar untuk belajar atau bermain, orang tua juga menjadi mangawasi perilaku anak selama berada di rumah.

### **Orang Tua Memperhatikan Perkembangan Anak**

Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran menjadi alternatif antara guru dan orang tua untuk saling bekerjasama dan meningkatkan peran orang tua dalam memperhatikan perkembangan anak selama belajar di rumah. Diadha (dalam Yulianingsih, W. 2021) menyatakan bahwa “Orang tua berkontribusi terhadap pencapaian tugas perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif maupun aspek perkembangan lainnya.” Dampak dari pembelajaran daring adalah orang tua sebagai guru di rumah dengan memperhatikan perkembangan anak selama belajar dari rumah dan menjalankan peran orang tua dalam pembelajaran daring agar tercapainya pembelajaran daring yang efektif.

Orang tua melihat perkembangan anak dalam belajar daring melalui hasil tugas anak, proses pembelajaran dan kemampuan memahami anak. Selama pembelajaran berlangsung dalam jaringan. Kemampuan memahami anak menjadi menurun yang disebabkan karena materi yang diberikan sulit dipahami dan orang tua tidak dapat menjelaskan materi secara detail kepada anak. Kesulitan yang dihadapi orang tua tersebut menjadikan orang tua memasukkan anaknya ke sebuah bimbingan belajar. Dengan begitu, orang tua merasa lebih ringan dalam memperhatikan perkembangan anak melalui hasil belajarnya.

### **Hambatan yang dialami orang tua**

Dalam melaksanakan perannya, terdapat orang tua yang mengalami hambatan dalam membimbing anak selama belajar daring yaitu sebagai berikut.

### **Orang Tua Kesulitan dalam Membagi Waktu**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hambatan yang dialami orang tua dalam menjalankan perannya selama belajar dari rumah. Orang tua kesulitan dalam membagi waktu yang disebabkan pekerjaan. Orang tua harus bekerja di luar rumah sehari-hari dan

pulang pada sore hari sehingga orang tua kurang meluangkan waktu untuk membimbing anak selama belajar daring.

Terbaginya waktu orang tua antara bekerja dan membimbing anak menyebabkan kurangnya perhatian yang diberikan orang tua. Kurangnya perhatian orang tua dapat menjadikan semangat belajar anak menurun. Wulandari, W (2017) menyatakan orang tua akan menentukan masa depan anaknya, namun terkadang orang tua mengalami keterbatasan waktu dan sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah sehingga meminta pihak luar untuk membantu dalam mendidik anaknya.

Orang tua karir yang sibuk dengan pekerjaannya mengatasi hambatan ini dengan memasukkan anaknya ke sebuah bimbingan belajar, sehingga orang tua masih dapat bekerja dan anak masih dapat belajar dengan bantuan orang lain. Selain itu, terdapat orang tua yang menitipkan anaknya di rumah neneknya selama mereka bekerja di luar rumah dan orang tua karir yang harus bekerja dari pagi, membimbing anaknya belajar pada malam hari sesudah bekerja.

### **Latar Belakang Pendidikan Orang Tua**

Orang tua memiliki latar belakang pendidikan dasar atau pendidikan menengah ke atas dapat memengaruhi pada proses membimbing anak selama belajar daring. Novrinda (2017) menyatakan semakin tinggi pendidikan orang tua maka akan memperluas dan melengkapi pola berpikirnya dalam mendidik anaknya. Selama pembelajaran daring, orang tua yang harus menjelaskan materi yang belum dipahami oleh anak dengan gaya belajar yang menarik agar anak tidak bosan. Pada penelitian ini, orang tua mengalami hambatan dalam menjelaskan materi secara detail kepada anak yang disebabkan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki orang tua. Terkadang orang tua dapat memahami materinya namun kesulitan dalam menjelaskan dan membuat anak dapat memahami apa yang telah dijelaskan. Hal tersebut disebabkan karena kurang luasnya

pengetahuan dan kreatifitas orang tua dalam menerapkan gaya belajar yang menarik.

### **Orang Tua Memiliki *Handphone* tetapi Orang Tua Bekerja di Luar Rumah**

Anugrahana, A (2020) menyatakan hambatan yang dialami orang tua salah satunya adalah orang tua memiliki *handphone* tetapi orang tua bekerja seharian di luar rumah, sehingga anak tidak dapat mengikuti pembelajaran daring dan orang tua juga hanya dapat mendampingi anaknya pada malam hari. Orang tua yang telah bekerja seharian di luar rumah menjadikan mereka lelah dan harus mengajari anaknya dalam mengerjakan tugas daring membuatnya tidak maksimal dalam membimbing anaknya.

Berdasarkan hasil penelitian, orang tua karir mengalami hambatan dalam sarana dan prasarana terutama *handphone*. Anak sekolah dasar yang belum memiliki *handphone* sendiri dan belum bisa mengoperasikannya sendiri membutuhkan dampingan orang tua dalam proses belajarnya yang dilaksanakan dari rumah. Orang tua yang harus bekerja dari pagi hingga sore hari menjadikan anak mereka tidak dapat mengikuti pembelajaran daring pada jam belajar daring yang semestinya. Anak hanya mendapatkan tugas sebagai gantinya selama tidak mengikuti pembelajaran di pagi hari. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap pendidikan anak.

### **Orang Tua Tidak Sabar dalam Membimbing Anak Belajar Daring**

Selama belajar daring, orang tua mengalami kesulitan dalam mengontrol amarahnya. Ketika mendampingi anaknya belajar. Iriani dalam Wardani, A (2021) menyatakan salah satu kesalahan orang tua dalam mendidik anak adalah tidak sabar. Hal ini tentunya sangat disayangkan karena orang tua memiliki kewajiban dalam membentuk, mengarahkan, membimbing dan mendidik anak dengan penuh kesabaran.

Orang tua mengatakan ia kurang sabar dalam membimbing anaknya karena mereka

lelah sudah bekerja seharian dan di malam harinya harus mengajari anaknya dalam mengerjakan tugas-tugas daringnya. Selain itu, anak juga merasa tidak takut ketika dibimbing orang tuanya. Anak akan seandainya sendiri dan menjadikan orang tua terpancing emosionalnya. Berbeda halnya ketika anak belajar di sekolah. Anak akan merasa takut ketika di tegur oleh gurunya atau anak akan mengikuti apa yang diminta gurunya.

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa peran orang tua dalam proses pembelajaran daring anak usia sekolah dasar di Desa Janggalan antara lain orang tua sebagai guru di rumah, orang tua sebagai fasilitator, orang tua sebagai motivator, orang tua sebagai pengaruh atau *director*, dan orang tua memberi pengawasan. Dalam menjalankan perannya, orang tua mengalami hambatan dalam membimbing anaknya yaitu orang tua kesulitan dalam membagi waktu, latar belakang pendidikan orang tua yang rendah, orang tua memiliki *handphone* tetapi orang tua bekerja di luar rumah, dan orang tua tidak sabar dalam membimbing anak belajar daring.

Adanya hambatan atau kendala yang dihadapi, orang tua diharapkan dapat mengatasinya dan mengupayakan agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik seperti membuat jadwal belajar anak, menahan emosional orang tua, dan mencoba memperluas pengetahuan dengan berusaha menjelaskan materi sebaik mungkin kepada anak. Sebab peran orang tua sangat berpengaruh dalam tercapainya belajar anak terlebih di situasi pandemi seperti ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amaliyah, A. (2020). Peran Orang Tua Karir dalam Mengembangkan Karakter Religius Anak. 1 (1), 54-63
- Andrian, D., dkk. (2012). *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3). 282-289.
- Anurraga, H. H. (2018). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Usia 6-12 Tahun. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah: UNESA*, 7(3).1-8.
- Chusna, P. A., dkk. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Peran Orang Tua dan Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1). 11-30.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2 (1), 55-61.
- Dina, L. N., & Atiqoh, B. (2020). Respon Orang Tua terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2 (1), 45-52.
- Haerudin., dkk. (2020). Peran Orang Tua dalam Membimbing Anak Selama Pembelajaran di Rumah sebagai Upaya Memutus Covid-19. *Karawang: Universitas Singaperbangsa Karawang*.
- Kurniati, E, dkk. (2021). Analisis peran orang tua dalam mendampingi anak di masa pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (1), 241-256.
- Lestari, S. 2012. *Psikologi Keluarga Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Novrinda, K. N, dan Yulidesni. (2017). Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak





- Usia Dini Ditinjau dari Latar Belakang Pendidikan. *Jurnal Potensia, PG-PAUD FKIP UNIB*, 2(1), 39-46.
- Nurlaeni dan Juniarti, Y. (2017). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(1), 51-62.
- Sadikin, A dan Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. 6 (2), 214-224.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida*, 3(2), 197-211.
- Wardani, A dan Ayriza, Y. (2021). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (1), 772-782.
- Winingsih, Endang. (2020). Peran orang tua dalam pembelajaran jarak jauh. April 2, 2020. Poskita.co: <https://poskita.co/2020/04/02/peran-orangtua-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Wulandari, W, Zikra, Yusri. (2017). Peran Orang Tua dalam Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. 2 (1), 24-31.
- Yulianingsih, W, dkk. (2021) Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138-1150.



# Pola Asuh Orang Tua terhadap Anak dengan Perkembangan Motivasi Belajar di SD 2 Desa Karangbener

Resa Kamala Fasika<sup>1</sup>, Mila Roysa<sup>2</sup>, Khamdun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: [fasikaresa@gmail.com](mailto:fasikaresa@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-02	Parenting style is an interaction between children and parents during mentoring activities in educating children with the aim of guiding, fostering, and protecting children. Parents have an important role to play with their children when they are at home. This is of course parents are required to have the right parenting style in accompanying children while at home. Good behavior emerges from good parenting, and vice versa. The purpose of this research was to find out how the parenting style applied by parents when learning affects children's learning motivation. Good parenting style will provide high learning motivation for children. This research uses a type of qualitative research with descriptive methods. This research was conducted in the village of Karangbener Rt.08/Rw.05, Bae District, Kudus Regency. The primary data sources in this study where parents, fifth grade students at SD 2 Karangbener, and teachers. Secondary data sources were generated through documentation, research notes, books and relevant journals related to this research, as well as other supporting data. Data collection techniques and instruments used in this study were observation, interviews, questionnaires, and documentation.
<b>Keywords:</b> <i>Parenting Style;</i> <i>Motivation to Learn.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-02	Pola asuh orang tua merupakan interaksi antara anak dan orang tua selama mengadakan kegiatan pendampingan dalam mendidik anak dengan tujuan membimbing, membina, dan melindungi anak. Orang tua mempunyai peran penting untuk mendampingi anak belajar saat di Rumah. Hal ini tentunya orang tua dituntut mempunyai pola asuh yang tepat dalam mendampingi anak selama di Rumah. Perilaku yang baik muncul dari pola asuh yang baik, begitu pula sebaliknya. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pola asuh yang diterapkan orang tua saat belajar terhadap motivasi belajar anak. Pola asuh yang baik akan memberikan dorongan motivasi belajar yang tinggi terhadap anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Karangbener Rt.08/Rw.05, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah orang tua siswa, siswa kelas V SD 2 Karangbener, dan guru. Sedangkan sumber data sekunder dihasilkan melalui dokumentasi, catatan penelitian, buku dan jurnal relevan yang terkait dengan penelitian ini, serta data pendukung lainnya. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.
<b>Kata kunci:</b> <i>Pola Asuh Orang Tua;</i> <i>Motivasi Belajar.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Di dalam pembukaan UUD 1945 alenia keempat disebutkan bahwa salah satu tujuan Nasional Negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Banyak cara yang ditempuh untuk mewujudkan tujuan tersebut, diantaranya adalah melalui pendidikan. Dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan tersebut, diperlukan adanya suatu pengalaman dalam belajar. Pengalaman belajar yang tidak menimbulkan kepuasan bagi anak tidak akan mengubah tingkah laku sesuai yang diharapkan. Dalam hal ini guru harus bisa menciptakan suasana proses belajar mengajar yang hidup. Anak tidak hanya belajar di sekolah saja melainkan harus belajar dirumah dengan pendampingan orang tua

sehingga diharapkan ada hubungan timbal balik antara orang tua dengan anak.

Menurut Slameto (2010: 60) mengemukakan bahwa cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Jadi, orang tua kurang memperhatikan pendidikan anaknya, seperti tidak mendampingi anak belajar, tidak tahu kesulitan-kesulitan yang dialami dalam belajarnya. Hal ini dapat terjadi pada anak yang orang tuanya sibuk mengurus pekerjaan. Kurangnya perhatian orang tua akan mempengaruhi prestasi belajar anak. Salah satu faktor yang terdapat dalam diri seorang siswa adalah motivasi belajar. Menurut Sadirman (2005:75) mengemukakan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak

didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar mengajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Sedangkan menurut Sudarwan (2002:2) mengemukakan bahwa motivasi belajar sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, teknan, atau mekanisme psikologis yang mendorong apa yang dikehendakinya.

Keluarga merupakan adanya hubungan darah terhadap beberapa individu yang berada dalam satu rumah tangga yang sama. Didalam keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan anak. Menurut Djamarah (2014:19) mengemukakan juga bahwa keluarga adalah sekumpulan orang yang hidup bersama dalam tempat tinggal bersama dan masing-masing anggota merasakan adanya pertautan batin sehingga terjadi saling mempengaruhi, saling memperhatikan, dan juga saling menyerahkan diri. Orang tua merupakan faktor eksternal yang mempunyai peranan utama dalam mendidik anak. Tugas dan peran orang tua yang utama bukan lagi mendidik, melainkan menyampaikan pengetahuan, memupuk pengertian, membimbing anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan agar dapat belajar secara efektif, sehingga diharapkan akan tercapai suatu masyarakat yang cerdas sesuai yang dicita-citakan. Keberhasilan dalam belajar hendaknya memberikan suatu bantuan kepada anak untuk mengatasi masalah atau kesulitan yang timbul pada kegiatan belajar.

Terkadang orang tua sering mengeluh dan tidak dapat berbuat banyak dalam menghadapi berbagai hambatan dalam belajar yang dihadapi anaknya. Perhatian orang tua lah yang dapat mendukung keberhasilan anak di Sekolah. Menurut Slameto (2010:60-61) mengemukakan bahwa cara orang tua mendidik anak sangat berpengaruh terhadap belajar anak. Sikap dan perlakuan orang tua yang tidak memperhatikan anak seperti tidak memperhatikan kebutuhan anak-anak dalam belajar akan mengakibatkan kegagalan dalam prestasi pendidikan anak. Orang tua memiliki peran penting bagi pembentukan pola berpikir dan kecakapan anak. Pola asuh yang positif akan berdampak baik pada perkembangan anak dalam belajar, begitu pula sebaliknya pola asuh yang tidak baik akan berdampak tidak baik juga pada perkembangan anak dalam belajar.

Pola asuh orang tua merupakan interaksi antara anak dan orang tua selama mengadakan kegiatan pendampingan dalam mendidik anak

dengan tujuan membimbing, membina dan juga melindungi anak.

Menurut Hurlock (2006:93-4) mengemukakan bahwa terdapat tiga jenis pola asuh yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda yaitu pola otoriter, pola demokratis, dan pola permisif. Pola otoriter adalah suatu jenis pola asuh yang menuntut agar anak patuh dan tunduk terhadap semua perintah dan aturan yang dibuat oleh orang tua tanpa ada kebebasan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat sendiri. Pola demokratis adalah suatu jenis pola asuh orang tua yang mendorong anak-anaknya agar mandiri namun masih memberikan batas-batas dan pengendalian atas tindakan yang dilakukan anak. Sedangkan pola permisif adalah suatu jenis pola asuh orang tua yang sangat terlibat dalam kehidupan anak, tetapi menetapkan sedikit batas dan kendali terhadap anak mereka. Orang tua cenderung lebih membiarkan anak-anak mereka melakukan apa saja, sehingga anak tidak dapat mengendalikan perilakunya serta tidak mampu untuk menaruh hormat pada orang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SD 2 Karangbener tepatnya di Kelas V pada bulan Juli 2022, menunjukkan bahwa terdapat 8 siswa dengan jumlah siswa 15 orang di Kelas mengaku saat di rumah mereka lebih menyukai bermain handphone (hp) daripada belajar dan siswa juga memberikan informasi bahwa kebiasaan mereka di Rumah cenderung menghabiskan waktu untuk bermain dan nonton televisi hingga larut malam. Anak hampir tidak meluangkan waktunya untuk belajar, faktor tersebut dapat merugikan anak dalam proses belajarnya sehingga berdampak pada motivasi belajar yang rendah.

Pernyataan tersebut menjadi lebih kuat dengan penjelasan yang diberikan oleh guru kelas bahwa terdapat 8 siswa di Kelas memiliki motivasi belajar rendah. Hal tersebut terjadi akibat dari orang tua dalam memberikan pendampingan yang kurang maksimal. Kurangnya pengasuhan dari orang tua dalam memperhatikan dan mendampingi anak dalam proses belajar, orang tua sibuk dalam pekerjaannya sehingga kurang menghiraukan pendidikan anaknya. Perilaku anak yang baik akan muncul dari pola asuh orang tua yang baik, begitu pula sebaliknya. Orang tua adalah motivator yang unggul dalam upaya pendidikan anak dan peran orang tua sangat dibutuhkan dalam membimbing anak. Dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dapat menunjang motivasi belajar anak yang tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk pola asuh yang diterapkan oleh orang tua kepada siswa di SD 2 Karangbener dan untuk mengetahui faktor pola asuh orang tua yang mempengaruhi perkembangan motivasi belajar siswa.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Karangbener Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. Dimana didalam penelitian ini akan memperdalam analisis pola asuh orang tua terhadap anak dengan perkembangan motivasi belajar pada siswa kelas V SD 2 Karangbener. Penelitian ini mengungkap tentang pola asuh orang tua terhadap anak saat pembelajaran di Sekolah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu menggunakan kata-kata tertulis atau lisan orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dan juga suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan cara pengukuran. Dengan metode penelitian deskriptif untuk menekankan atau menjelaskan peristiwa kejadian yang terjadi pada masa sekarang serta memperoleh gambaran empirik tentang pola asuh ibu dan lingkungan belajar anak.

Penelitian ini juga memfokuskan diri pada prosedur-prosedur yang menghasilkan data kualitatif, ungkapan atau data dari orang itu sendiri atau tingkah laku yang dilakukan melalui observasi. Melalui penelitian kualitatif, peneliti menggunakan strategi kualitatif untuk dapat mengumpulkan data atau informasi secara mendalam tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan. Penelitian ini digunakan untuk melakukan penelitian kaitannya dengan analisis pola asuh orang tua untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD 2 Karangbener Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari temuan yang diperoleh peneliti selama proses penelitian dijelaskan ada keterkaitan yang saling mempengaruhi antara pola asuh orang tua terhadap perkembangan motivasi belajar anak. Berdasarkan hasil observasi pola asuh tiap orang tua terhadap anak yang dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Subjek NJ menerapkan pola asuh demokratis kepada anak. Anak dibebaskan melakukan sesuatu yang disukainya namun tetap dengan bimbingan serta arahan dari orang tua. Ketika anak berhasil melakukan sesuatu orang tua

memberikan pujian kepada anak sebagai bentuk apresiasi.

2. Subjek SF terlihat menerapkan pola pengasuhan demokratis kepada anak, terlihat ketika ada masalah orang tua dan anak selalu bermusyawarah. Orang tua tetap memberikan hukuman kepada anak ketika anak berbuat kesalahan, hukuman yang diberikan seperti menyita HP anaknya dan ketika anak berhasil melakukan sesuatu orang tua selalu memberikan pujian atau hadiah kepada anaknya.
3. Subjek MS menerapkan pola asuh permisif kepada anak. Ketika anak melakukan sesuatu orang tua kurang memberikan bimbingan kepada anak. Orang tua tidak pernah memberikan hukuman kepada anak serta tidak memberikan peraturan yang ketat kepada anak sehingga anak bebas melakukan sesuatu sesuai keinginannya. Ketika anak berhasil melakukan sesuatu orang tua tetap memberikan pujian kepada anak.
4. Subjek NL memberikan pola pengasuhan kepada anak. Ketika di rumah orang tua sering mengobrol dengan anak dan bermusyawarah. Anak diberi kebebasan namun orang tua tetap memberikan bimbingan dan juga pengarahan kepada anak. Ketika anak berbuat kesalahan atau tidak menuruti perintah orang tua, anak diberikan hukuman tidak boleh membeli jajan.
5. Subjek SS menerapkan pola asuh otoriter kepada anak. Ketika anak berbuat kesalahan orang tua sering memberikan hukuman fisik kepada anak tanpa adanya pengarahan. Ketika di rumah anak dan orang tua jarang mengobrol bersama. Ketika anak berhasil melakukan sesuatu orang tua tetap memberikan pujian kepada anak.

Berkaitan dengan data yang diperoleh peneliti pada temuan penelitian, peneliti mencoba menyajikan temuan data yang dapat dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.** Bentuk Pola Asuh Orang Tua

No.	Nama Anak	Pendidikan Orang Tua	Pekerjaan	Pola Pengasuhan	Motivasi Belajar
1.	LWR	SMP	Pedagang	Demokratis	Sedang
2.	MNS	S1	Guru	Demokratis	Tinggi
3.	IKIP	SD	Buruh Pabrik	Permisif	Rendah
4.	MMF	SMA	Ibu Rumah Tangga	Demokratis	Sedang
5.	MH	SD	Buruh Pabrik	Otoriter	Sedang

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa kebanyakan orang tua di desa karangbener

menerapkan pola pengasuhan demokratis kepada anaknya. Pola asuh mulai diterapkan oleh orang tua anak di Desa Karangbener Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. Fitriani (2015:101) mengatakan bahwa pola asuh adalah sikap orang tua dalam berinteraksi, membimbing, membina, dan mendidik anak-anaknya dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan menjadikan anak sukses menjalani kehidupan.

Mengacu table 1 berdasarkan hasil wawancara orang tua dan anak sekolah dasar di Desa Karangbener Kecamatan Bae Kabupaten Kudus, tiga dari lima orang tua menerapkan pola asuh demokratis terhadap anak dengan tujuan memberikan kebebasan kepada anak tetapi orang tua masih memberikan arahan serta bimbingan kepada anak. Pratiwi (2020: 25) mengatakan bahwa pola asuh demokratis adalah orang tua yang memiliki karakteristik pengasuhan pada anak dengan memberikan keleluasaan pada anak untuk berkembang namun terdapat aturan yang tidak boleh di langgar oleh anak, orang tua demokratis cenderung memiliki ciri-ciri mampu mengikuti dunia anak dan dapat bekerjasama dengan anak. Kemudian mengacu pada table 4.3 satu dari lima menerapkan pola asuh permisif sehingga segala aturan dan ketetapan di tangan anak, orang tua membebaskan anak melakukan apa saja yang diinginkan. Anak bebas melakukan apa saja yang dia kehendaki atau melakukan sesuatu sesukanya sehingga kurangnya kontrol dari orang tua. Putri (2020: 699) menjelaskan pola asuh permisif yaitu orang tua memberikan kebebasan penuh dan membiarkan perbuatan-perbuatan anak tanpa batasan yang jelas.

Serta satu dari lima orang tua berdasarkan table 4.3, menerapkan pola asuh otoriter yaitu orang tua memaksakan kehendaknya kepada anak dan kehendak tersebut harus senantiasa dipatuhi oleh anak. Joni (2015: 44) memaparkan bahwa pola asuh otoriter adalah pola pengasuhan anak yang bersifat memaksa, keras dan kaku dimana orang tua membuat aturan yang harus dipatuhi anak tanpa memperhatikan perasaan anak, orang tua akan marah dan emosi jika anak tidak melakukan apa yang diperintahkan.

#### **IV. SIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan data deskriptif maupun data pendukung lainnya serta pembahasan analisis data, peneliti menentukan

beberapa hasil penelitian yang diantaranya sebagai berikut:

1. Orangtua sudah menerapkan pola asuh yang positif dari segi kontrol orangtua. Orang tua siswa SD 2 Karangbener dalam memberikan bentuk pola pengasuhan terhadap anak menggunakan: (1) Pola asuh otoriter adalah suatu jenis pola asuh yang menuntut agar anak patuh dan tunduk terhadap semua perintah dan aturan yang dibuat oleh orang tua tanpa ada kebebasan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat sendiri. Bentuk pola asuh otoriter hanya diterapkan oleh orang tua dalam upaya memberikan kedisiplinan diri kepada anak khususnya pada proses belajar anak seperti disiplin belajar, disiplin beribadah, dan aktivitas lainnya. (2) Pola asuh demokratis adalah suatu jenis pola asuh orang tua yang mendorong anak-anaknya agar mandiri namun masih memberikan batas-batas dan pengendalian atas tindakan yang dilakukan anak. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sudah dibiasakan oleh orang tuanya untuk menjalani aktivitas secara disiplin di rumah. Disamping itu orang tua sering memberikan arahan dan nasehat seperti anak harus selalu beribadah secara teratur dan diberikan nasehat untuk mengikuti les privat atau aktivitas lainnya. (3) Sedangkan pola permisif adalah suatu jenis pola asuh orang tua yang sangat terlibat dalam kehidupan anak, tetapi menetapkan sedikit batas dan kendali terhadap anak mereka. Orang tua cenderung lebih membiarkan anak-anak mereka melakukan apa saja, sehingga anak tidak dapat mengendalikan perilakunya serta tidak mampu untuk menaruh hormat pada orang lain. Pada penerapan pola ini akan mengakibatkan efek yang negatif bagi anak.
2. Dalam peran pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar di keluarga dan sekolah pada siswa SD 2 Karangbener menunjukkan bahwa orang tua dalam memberikan pengasuhan yang positif dengan perkembangan anak mampu memberikan peranan yang penting terhadap perkembangan proses belajar anak dalam hal ini pola asuh demokratis. Peranan pola asuh orang tua tersebut akan mampu mendorong motivasi belajar baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolah terhadap siswa seperti membiasakan anak untuk

beribadah, memberikan nasehat untuk mengikuti les, memberikan arahan agar anak disiplin dalam belajar, orang tua menerapkan pendampingan belajar yang maksimal dan positif terhadap anak. Hal tersebut dapat memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan motivasi belajar anak sehingga anak akan senang dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas dengan baik dan mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

## B. Saran

Berdasarkan tentang peran pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar anak, peneliti menguraikan saran sebagai berikut: Bagi orang tua siswa, sebaiknya dalam memberikan pola pengasuhan terhadap anak bisa menerapkan pola asuh yang baik dan positif dalam proses belajar, orang tua dapat memberikan perhatian sehingga anak memiliki motivasi belajar yang maksimal, membiasakan anak beraktivitas positif saat di rumah, dan sesekali memberikan apresiasi untuk anak. Bagi sekolah, selain orang tua sebaiknya sekolah dapat memberikan dorongan atau motivasi terhadap anak dalam meningkatkan motivasi belajar yang baik seperti guru memberikan siswa motivasi belajar, menanyakan kabar siswa, memberikan model pembelajaran yang menyenangkan, dan selalu memberi semangat untuk siswa agar giat belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adawiah, Rabiatul. 2017. Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya terhadap Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 7, No. 1, hal 33-48.
- Adek. 2008. *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Karakteristik Anak*. Viewed 15 September, [http://valmband.multiply.com/journal/item/31/pengaruh\\_pola\\_asuh\\_orang\\_tua\\_terhadap\\_karakteristik\\_anak](http://valmband.multiply.com/journal/item/31/pengaruh_pola_asuh_orang_tua_terhadap_karakteristik_anak).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anisah, Ani Siti. 2011. Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 05, No. 01, hal 70-84.
- Damsar. 2015. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga : Upaya Membangun Citra Membentuk Pribadi Anak. Jakarta: Rineka Cipta. *Jurnal Kreatif* Februari 2017.
- Handayani & Rekno. 2019. *Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar di Keluarga dan Sekolah Siswa SD 1 Gulang*. Kudus. Universitas Muria Kudus.
- Harianti, Rini, dan Suci, Amin. 2016. Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Curricula*, Vol.1, No.2, hal 26-28.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak (Child Development) Jilid 2 (Edisi 6)*. Diterjemahkan oleh Meitasari Tjandrasa. 2006. Jakarta: Erlangga.
- Joni, J. 2015. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (3-5 tahun) di PAUD Al-Hasanah Tahun 2014. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 42-48.
- Lathifah, Zahra Khusnul,dkk. 2017. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Tarikolot 06 Bogor. *UNNES Journal Of Education Scienties*, Vol. 1, No.1, hal 107-115.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moloeng, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Pratiwi & Rekno. 2020. Posisi Orang Tua Demokratis dalam Pembentukan Disiplin Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Bela Negara*. 24-28.
- Riati, Irma Khoirsyah. 2016. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Karakter Anak Usia Dini. *Infantia*, 4 (2).
- Ridwan. 2008. *Ketercapaian Prestasi Belajar*. diunduh di

- <http://ridwan202.wordpress.com> tanggal 10 September 2019, Vol. 5, No.2 (2016).
- Santroek, Jhon. 2002. *Perkembangan Masa Hidup Edisi ke-5 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga, Pesona PAUD, Volume 1, Nomor 1, hal 257-258.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, Jonathan. 2001. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawati, Eka. 2015. Pengaruh Pola Asuh Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa. *Jurnal Of Elementary Education* Vol. 2 No. 1, hal 61-67.
- Setiyaingrum, Erna. 2017. *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 Tahun*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Shocib, M. 2000. *Pola Asuh Orang Tua*, Rineka Cipta, Jakarta. Volume 4, Nomor 3, November 2009.
- Shocib, M. 2010. *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. *Jurnal Kreatif* Februari 2017.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suteja, J., & Yusriah, Y. 2017. Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1-14
- Tri, Suharsono Joko; Fitriyani, Aris; dan Setyo, Upoyo Arif. 2009. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemampuan Sosialisasi Pada Anak Prasekolah Di TK Pertiwi Purwokerto Utara. *Jurnal Keperawatan Soedirman (The Soedirman Jurnal Of Nursing)*, Volume 4, No. 3, hal 112-118.
- Uno, H. B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.