



JURNAL RISET DAERAH KABUPATEN BANTUL

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul, Provinsi DIY

- **ANALISIS KEMAMPUAN GEOMETRI SISWA SMA BERDASARKAN MOTIF TRADISIONAL PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI**
(Gamarina Isti Ratnasari)
- **MEDIA BOWLING CAREER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSPLORASI KARIR**
(Hartuti)
- **MENUMBUHKAN SIKAP PEDULILINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BAHASA INGGRIS DENGAN TEKS NARASI**
(Erna Pujiasih)
- **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS MELALUI PEMBELAJARAN VIRAL ISSUE BASED LEARNING DENGAN METODE FOCUS GROUP DISCUSSION**
(Anna Suryaningsih, S.Pd, M.Pd)
- **PREFERENSI SISWA SMA KELAS II TERHADAP PENGGUNAAN PAPAN TULIS DI ERA DIGITAL DAN IMPLIKASINYA TERHADAP KETERLIBATAN BELAJAR**
(Hanan Dimas Prasetya, S.Pd.)

JURNAL RISET DAERAH

Diterbitkan oleh:

Pemerintah Kabupaten Bantul
Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
(BAPPEDA)

PENANGGUNG JAWAB

Ari Budi Nugroho, ST, M.Sc
(Kepala BAPPEDA)

REDAKTUR

Eni Kriswandari, SE, M.Ec, Dev
(Kepala Bidang Riset, Inovasi
Daerah dan Pengendalian)

ANGGOTA

Diana Setyawati Rahayu, SKM, MSE
Yunis Marlina Nasution, SE, M.Ec.Dev
Sri Hadiyati Widiyarti, SP, MP

EDITOR

Prof. Dr. Sri Rum Giyarsih, S.Si., M.Si.
(Universitas Gadjah Mada)
Ir Syamsul Ma'arif, ST, M.Eng
(Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

REDAKTUR PELAKSANA

Eni Kriswandari, SE, M.Ec, Dev
(Kepala Bidang Riset, Inovasi Daerah dan
Pengendalian)

SEKRETARIAT

Putri Anindyajati, SE
Desi Ari Kianingsih, S.Pd

PENGELOLA OJS

Bhakti Kurnianto Nur Prasetyo, A.Md
Joanna Avila N.B, A.Md
Lemumba Hadi C A.Md

DAFTAR ISI

- 1. ANALISIS KEMAMPUAN GEOMETRI SISWA SMA BERDASARKAN MOTIF TRADISIONAL PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI**
Gamarina Isti Ratnasari 74 - 81
- 2. MEDIA BOWLING CAREER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSPLORASI KARIR**
Hartuti 82 - 93
- 3. MENUMBUHKAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BAHASA INGGRIS DENGAN TEKS NARASI**
Erna Pujiasih 94 - 107
- 4. PENINGKATAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS MELALUI PEMBELAJARAN VIRAL ISSUE BASED LEARNING DENGAN METODE FOCUS GROUP DISCUSSION**
Anna Suryaningsih 108 - 122
- 5. PREFERENSI SISWA SMA KELAS 11 TERHADAP PENGGUNAAN PAPAN TULIS DI ERA DIGITAL DAN IMPLIKASINYA TERHADAP KETERLIBATAN BELAJAR**
Hanan Dimas Prasetya 123 - 136

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan YME, atas rahmat dan hidayah-Nya kami dapat menerbitkan Jurnal Riset Daerah Edisi Khusus Policy Paper Volume XXV No.2 Tahun 2025. Apresiasi yang tinggi kami sampaikan kepada para penulis yang terdiri dari guru SMA Negeri 1 Bantul yang telah bersedia berbagi pengetahuan dan pengalaman dari hasil penelitiannya sehingga dapat dipublikasikan untuk diakses oleh *stakeholders* yang berkepentingan.

Berdasarkan surat dari Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) Nomor 12.567/JL.3.02/SK.ISSN/2002 tertanggal 31 Desember 2002 Jurnal Riset Daerah Kabupaten Bantul telah mendapatkan International Standard Serial Number (ISSN) 1412-8519 dan pada 13 April 2022 Jurnal Riset Daerah Kabupaten Bantul telah mendapatkan International Standard Serial Number (ISSN) 2829-2227 untuk media online berdasarkan surat dari Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) Nomor 0005.28292227/K.4/SK.ISSN/2022.04, sehingga secara formal telah memenuhi persyaratan yang ditentukan sebagai sebuah media penerbitan ilmiah. Sejak penerbitan pertama pada bulan Desember 2002, Jurnal Riset Daerah Kabupaten Bantul telah mendapat respon yang sangat positif dari masyarakat umum maupun dari kalangan peneliti dan akademisi

Hasil-hasil penelitian yang telah dimuat dalam Jurnal Riset Daerah Kabupaten Bantul dapat diakses melalui www.ojs.bantulkab.go.id. Edisi kali ini memuat hasil-hasil riset yang cukup bervariasi sebagai berikut:

1. **ANALISIS KEMAMPUAN GEOMETRI SISWA SMA BERDASARKAN MOTIF TRADISIONAL PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI**
2. **MEDIA BOWLING CAREER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSPLORASI KARIR**
3. **MENUMBUHKAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BAHASA INGGRIS DENGAN TEKS NARASI**
4. **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS MELALUI PEMBELAJARAN VIRAL ISSUE BASED LEARNING DENGAN METODE FOCUS GROUP DISCUSSION**
5. **PREFERENSI SISWA SMA KELAS 11 TERHADAP PENGGUNAAN PAPAN TULIS DI ERA DIGITAL DAN IMPLIKASINYA TERHADAP KETERLIBATAN BELAJAR**

Di dalam penyusunan Jurnal Riset Daerah, tidak dapat dipungkiri masih terdapat kekurangsempurnaan. Oleh karena itu kami memerlukan saran dan masukan yang sifatnya membangun. Atas perhatian dan peran serta semua pihak yang membantu terbitnya jurnal ini, kami mengucapkan terima kasih.

Kepala Bappeda



ARI BUDI NUGROHO, ST.,M.Sc.

NIP. 197103231999031002

Bantul

Jurnal Riset Daerah
Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
(BAPPEDA) Kabupaten Bantul

JRD

ISSN: 1412-8519 (media cetak)

ISSN: 2829-2227 (media online)

ANALISIS KEMAMPUAN GEOMETRI SISWA SMA BERDASARKAN MOTIF TRADISIONAL PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI

Gamarina Isti Ratnasari
SMA Negeri 1 Bantul
gamarinaisti.ratnasari@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Submitted : Juni 2025
Revised : Juni 2025
Published : Juni 2025

ABSTRACT

Kemampuan geometris menjadi salah satu kemampuan yang diperlukan untuk siswa menengah. Kemampuan ini memengaruhi kemampuan siswa untuk memahami topik matematika lainnya. Tujuan dari penelitian untuk menganalisis kemampuan geometri siswa SMA melalui motif tradisional. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif di mana hasil proyek siswa dianalisis dilanjutkan dengan wawancara kepada siswa untuk menggali lebih dalam tentang kemampuan geometri siswa. Subjek terdiri dari 108 siswa untuk mengerjakan proyek untuk selanjutnya di ambil 20 siswa secara random untuk wawancara semistruktur. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil level siswa telah sesuai dengan teori Van Hiele di mana siswa telah mampu mengenali bentuk-bentuk geometri, mengidentifikasi dan menganalisis sifat-sifat bentuk geometri, serta mengelompokkan bentuk berdasarkan sifat. Siswa juga merasakan kebermanfaatan dalam penelitian ini seperti semakin mengenal tentang transformasi dan jenisnya, meningkatkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan komunikasi yang baik dan siswa juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah terkait transformasi geometri

Kata Kunci: geometris, kemampuan, level

ABSTRACT

Geometric ability is one of the abilities needed for high school students. This ability affects students' ability to understand other mathematical topics. The purpose of this study was to analyze the geometry ability of high school students through traditional motifs. The type of research used was qualitative where the results of student projects were analyzed followed by interviews with students to dig deeper into students' geometry abilities. The subjects consisted of 108 students to work on the project and then 20 students were taken randomly for semi-structured interviews. Based on the results of the study, the results of the student level were in accordance with Van Hiele's theory where students were able to recognize geometric shapes, identify and analyze the properties of geometric shapes, and group shapes based on properties. Students also felt the benefits of this study such as getting to know more about transformations and their types,

increasing their sense of responsibility, cooperation, and good communication and students could also practice critical thinking skills, creativity, and problem solving related to geometric transformations.

Keywords: *ability, geometric, level*

1. PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan kuantitas, angka, karakteristik, dan berbagai bentuk serta hubungan antar-angka sehingga berbagai konsep seperti aljabar, kalkulus, rasio, dan geometri digunakan [1]. Pembelajaran geometri telah diberikan kepada siswa sejak sekolah dasar. Geometri sebagai salah satu cabang ilmu matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa (Firmanti et al., 2024). Geometri menjadi komponen penting dalam matematika yang dipelajari oleh siswa di setiap jenjang (Firmanti et al., 2024). Geometri menjadi materi prasyarat dalam mempelajari dan memahami matematika. Penguasaan siswa terhadap topik geometri akan mempengaruhi kemampuan untuk memahami topik matematika lainnya [3]. Geometri tidak hanya menghafal bentuk tetapi secara khusus dapat menumbuhkan pikiran yang dinamis, spasial, dan imajinatif untuk menganalisis beberapa dimensi seperti hubungan tiga dimensi yang sedang kita hadapi [1].

Namun berdasarkan hasil laporan PISA prestasi belajar geometri tergolong rendah. Berdasarkan fakta di lapangan, pembelajaran geometri tergolong rendah jika dibandingkan dengan materi lain [4]. Padahal penguasaan siswa terhadap topik geometri akan mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami topik matematika lainnya [3].

Aspek matematika melibatkan penggunaan konsep matematika, hubungan numerik, dan strategi yang kreatif dan inovatif, hal tersebut dapat ditingkatkan dengan mengajarkan matematika dengan cara yang mendorong pengembangan keahlian (Munaji et al., 2025). Geometri dalam jenjang SMA terdiri dari trigonometri, lingkaran, vector, garis singgung, dan transformasi geometri. Transformasi geometri adalah materi tentang mengubah bentuk geometri ke bayangan pada bidang koordinat [6]. Menurut Van Hiele [7], [8], [9] terdapat 5 level geometri yaitu level 0 (visualisasi), level 1 (analisis), level 2 (deduksi informal), level 3 (deduksi), dan level 4 ketelitian (ketelitian). Objek pemikiran pada level 0 adalah bentuk dan seperti apa bentuknya serta ciri khas siswa pada tingkat ini adalah mulai belajar memahami bentuk-bentuk objek geometri secara umum, tetapi belum mengetahui sifat-sifatnya. Produk pemikiran pada tingkat 0 adalah kelas-kelas atau pengelompokan bentuk-bentuk yang seolah-olah serupa.

Objek pemikiran pada level 1 merupakan kelas bangun ruang dan siswa sudah mulai mempelajari sifat-sifat bangun ruang. Selain itu, siswa sudah mampu menyebutkan keteraturan yang terdapat pada bangun ruang tersebut. Namun, pada tahap ini siswa belum mampu mengetahui hubungan antar bangun ruang tersebut. Objek pemikiran pada level 2 adalah sifat-sifat bangun. Pada level ini, siswa sudah mulai melakukan penarikan kesimpulan yang disebut berpikir deduktif. Namun, kemampuan ini belum sepenuhnya berkembang. Selain itu, siswa pada tahap ini sudah mulai memilah, menentukan hubungan antara satu objek dengan objek lainnya.

Objek pemikiran pada level 3 adalah hubungan antar sifat objek geometri. Siswa mampu secara deduktif menarik kesimpulan dari yang umum ke yang lebih khusus. Pada tahap ini, siswa juga telah mulai menggunakan aksioma atau postulat untuk membuktikan banyak hal. Namun, siswa masih belum memahami mengapa itu merupakan postulat atau teorema. Pada level empat siswa sudah mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan prinsip dasar dalam

suatu pembuktian. Misalnya, siswa mengetahui pentingnya aksioma atau postulat dari geometri Euclid. Tahap ketepatan merupakan tahap berpikir yang tinggi, rumit dan kompleks. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika siswa, meskipun sudah duduk di bangku SMA atau bahkan mahasiswa, masih belum mencapai tahap berpikir ini. Berdasarkan uraian di atas maka artikel ini akan menganalisis level kemampuan geometri siswa pada motif tradisional. Motif tradisional dipilih agar siswa lebih mencermati lagi keragaman motif di Indonesia, memperkuat identitas nasional, serta membentuk karakter dan nilai-nilai positif. Oleh karena itu, penelitian ini untuk menjawab analisis kemampuan geometris siswa SMA melalui motif batik tradisional.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pemilihan metode kualitatif didasarkan pada jawaban atas rumusan masalah yaitu menganalisis dan jawaban tentang proyek siswa dalam menganalisis jenis transformasi geometri yang terapat dalam motif tradisional. Penelitian ini dilakukan terhadap 108 siswa kelas XI Fase F Matematika Wajib di SMA N 1 Bantul tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis hasil pekerjaan siswa dan semi-wawancara. Wawancara dilakukan kepada 20 siswa secara acak dan terstruktur namun terbuka, sehingga pertanyaan yang diberikan dapat berkembang sesuai dengan proses penyelesaian soal geometri yang diberikan. Analisis data yang menggunakan analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan model aliran tiga tahap reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan, serta pengecekan ulang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan analisis kemampuan geometri siswa dimulai dengan memberikan tugas kepada 108 siswa kelas XI Fase F mencari 10 motif tradisional untuk menentukan jenis transformasi geometri yang terdapat di motif tersebut. Hasil jawaban siswa dianalisis untuk mengetahui level geometri Van Hiele. Berdasarkan hasil analisis jawaban siswa diperoleh data sebagai berikut:

a. Siswa mengenali bentuk-bentuk geometri

Saat siswa mengenali bentuk-bentuk geometri artinya siswa sudah berada pada level 0. Berdasarkan hasil analisis dari 108 siswa, semua siswa mampu menentukan objek dalam motif yang akan ditemukan jenis transformasi geometrinya.

Peneliti: Ceritakan bagaimana cara kalian menentukan bentuk geometri dari motif yang kalian temukan!

Subjek: Menurut kami, jika pertimbangan dalam pengambilan jenis transformasi ini bebas ya, jadi tidak berpatok dan bisa apa saja, tapi menurut kami bisa saja dalam mencari jenis transformasi ini mempertimbangkan garis' yang bersangkutan dan titik' yang terlihat estetik dalam koordinat

Berdasarkan jawaban siswa tersebut, siswa sudah mengetahui dalam motif-motif tradisional tersebut mana yang akan ditentukan jenis transformasinya. Hal ini merupakan langkah awal yang penting bagi siswa agar setelah siswa menentukan objek, maka siswa dapat berpikir untuk menentukan jenis transformasi geometrinya.



Gambar 1. Contoh jawaban siswa

Selanjutnya berdasarkan Gambar 1 yang merupakan contoh jawaban siswa, siswa membuat koordinat X dan Y terlebih dahulu sebagai acuan objeknya. Siswa juga menambahkan nilai/angka pada motif agar lebih mudah dalam menentukan perubahan yang terjadi setelah dilakukan transformasi geometri.

b. Siswa mengidentifikasi dan menganalisis sifat-sifat bentuk geometri

Saat siswa mampu dalam mengidentifikasi dan menganalisis sifat-sifat bentuk geometri artinya siswa tersebut telah sampai pada level satu. Setelah siswa menentukan koordinat X dan Y serta memberikan nilai koordinat, langkah selanjutnya siswa dapat menentukan jenis transformasi yang akan mereka analisis. Berdasarkan Gambar 2, siswa memberikan titik-titik yang berbeda warna sebagai tanda jenis transformasi yang akan di analisis.



Gambar 2, Siswa memberikan warna sebagai tanda

P: Bagaimana tahap selanjutnya setelah Kalian membuat koordinat garis?

S: Dengan cara mengamati terlebih dahulu bentuk dan pola dari setiap motif. Lalu diamati apakah motif tersebut bergeser, berputar, dicerminkan, atau diperbesar/diperkecil. Misalnya, jika motifnya sama namun ukurannya mengecil atau membesar maka itu dilatasi, ataupun menemukan motif yang sama bentuknya namun berseberangan atau berhadap-hadapan, maka itu bisa menjadi salah satu contoh refleksi. Begitu juga dengan translasi, yakni motif

yang sekiranya berpindah tempat karena pergeseran dan kemudian juga Rotasi yakni motif di batik yang seperti bentuk perputaran dari satu bentuk tersebut.

Berdasarkan jawaban siswa tersebut nampak bahwa siswa melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap motif batik. Setelah itu siswa mulai mengidentifikasi jenis transformasi yang sesuai dengan tanda yang mereka gunakan.

c. Siswa mengelompokkan bentuk berdasarkan sifat

Ketika siswa dapat memahami hubungan antar sifat untuk mengelompokkan bentuk berdasarkan sifat maka siswa tersebut telah mencapai level 2.

Refleksi (Titik Biru). Sebuah titik A(2,6) direfleksikan terhadap sumbu Y. Maka diperoleh hasil koordinat titik A' (-2,6).

$$\begin{pmatrix} 2 \\ 6 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} -1 & 0 \\ 0 & 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -2 + 0 \\ 0 + 6 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -2 \\ 6 \end{pmatrix}$$

Rotasi (Titik Merah). Titik C (2,2) diputar sebesar 180° Berlawanan jarum jam terhadap titik O(0,0). Maka diperoleh hasil koordinat titik C' (-2,-2)

$$\begin{pmatrix} 2 \\ 2 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \cos 180^\circ & -\sin 180^\circ \\ \sin 180^\circ & \cos 180^\circ \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 2 \\ 2 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} -1 & 0 \\ 0 & -1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -2 \\ -2 \end{pmatrix}$$

Gambar 3. Hasil analisis siswa

Berdasarkan hasil contoh jawaban siswa tersebut, siswa telah mampu menggunakan pengetahuan transformasi geometrinnya

P: Bagaimana kalian yakin bahwa jenis transformasi yang kalian itu benar?

S: Kami melakukan analisis visual dan mempelajari pola-pola yang ada pada motif. Berikut adalah langkah-langkah yang kami lakukan:

1. *Mengidentifikasi Pola Dasar: Kami memulai dengan mengidentifikasi pola dasar motif, seperti bentuk geometris, flora, fauna, atau abstrak.*
2. *Menganalisis Perubahan Pola: Kami menganalisis bagaimana pola tersebut berubah atau diulang dalam motif.*
3. *Mencari Pola Transformasi: Kami mencari pola transformasi yang digunakan dalam motif, seperti:*
 - *Translasi (pergeseran): pola yang diulang dengan pergeseran posisi.*
 - *Rotasi (perputaran): pola yang diulang dengan perputaran sudut.*
 - *Refleksi (pencerminan): pola yang diulang dengan pantulan terhadap sumbu tertentu.*
 - *Dilatasi (perbesaran atau pengecilan): pola yang diulang dengan perubahan ukuran.*
4. *Menentukan Jenis Transformasi: Berdasarkan analisis pola transformasi, kami akan menentukan jenis transformasi yang digunakan dalam motif tersebut.*
5. *Dengan melakukan analisis visual dan mempelajari pola-pola yang ada pada motif, kami dapat menentukan jenis transformasi yang digunakan dalam motif tersebut.*

Level kemampuan geometris siswa telah sesuai dengan teori Van Hiele. Namun dalam pelaksanaannya siswa juga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan proyek ini, seperti hasil wawancara berikut:

P: Apa kesulitan kalian dalam menyelesaikan projek ini?

S: Beberapa kesulitan yang kami alami dalam menentukan jenis transformasi dari motif antara lain:

1. Motifnya Rumit atau Mirip

Kadang motif yang kami amati memiliki bentuk yang rumit atau hampir mirip satu sama lain, jadi sulit membedakan apakah itu hasil dari translasi, refleksi, atau rotasi.

2. Sulit Menentukan Titik Acuan atau Garis Refleksi

Untuk rotasi dan refleksi, kami perlu tahu titik pusat rotasi atau garis pencerminan. Tapi kadang titik atau garis itu tidak terlihat jelas di motifnya, jadi kami bingung menentukan jenis transformasinya.

3. Ukuran dan Jarak Tidak Konsisten

Jika motifnya tidak memiliki ukuran atau jarak yang konsisten, kami kesulitan memastikan apakah itu dilatasi atau hanya kesalahan penggambaran.

Oleh karena itu, sebaiknya guru kembali mengecek apa saja yang sudah dikerjakan untuk meminimalisir kesalahan dalam penyelesaian soal [10]. Namun dibalik kesulitan tersebut siswa juga merasakan beberapa manfaat dalam projek ini yaitu: 1) menyadari motif tradisional memiliki transformasi geometri yang dapat dianalisis melalui titik koordinat, 2) menganalisis motif batik secara sistematis dengan mencari pola yang simetri, pergeseran, atau perputaran. Keterampilan ini berguna untuk bidang lain seperti desain grafis atau pemrograman, dan 3) mengetahui perbedaan dari masing-masing transformasi

4. KESIMPULAN

Level kemampuan geometris siswa telah sesuai dengan teori Van Hiele di mana siswa telah mampu mengenali bentuk-bentuk geometri, mengidentifikasi dan menganalisis sifat-sifat bentuk geometri, serta mengelompokkan bentuk berdasarkan sifat. Kemampuan mengenali bentuk dapat dengan menentukan motif-motif tradisional yang akan ditentukan jenis transformasinya. Siswa mengidentifikasi dan menganalisis sifat-sifat bentuk geometri dengan melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap motif bati, setelah itu siswa mulai mengidentifikasi jenis transformasi yang sesuai dengan tanda yang mereka gunakan. Sementara itu, saat siswa mengelompokkan bentuk berdasarkan sifat maka siswa melakukan analisis visual dan mempelajari pola-pola yang ada pada motif, kami dapat menentukan jenis transformasi yang digunakan dalam motif tersebut.

5. REFERENSI

- [1] Noor Muhammad, Dr. Sajid Rehman, and Dr. Muhammad Naeemullah, "An Investigation into Spatial Ability in Geometry among Secondary School Students," *sjesr*, vol. 5, no. 3, pp. 22–28, Sep. 2022, doi: 10.36902/sjesr-vol5-iss3-2022(22-28).
- [2] Pipit Firmanti, F. Yuberta, Dimas Danar Septiadi, and Nurulzhia Rahma Nisa, "Geometry ability in Senior High School Students: Based on Learning Style," *Hipotenusa: Journal of Mathematical Society*, vol. 6, no. 1, pp. 88–100, Jun. 2024, doi: 10.18326/hipotenusa.v6i1.1901.
- [3] Meryansumayeka, Zulkardi, R. I. I. Putri, and C. Hiltrimartin, "Designing geometrical learning activities assisted with ICT media for supporting students' higher order

- thinking skills,” *Journal on Mathematics Education*, vol. 13, no. 1, pp. 135–148, 2022, doi: 10.22342/jme.v13i1.pp135-148.
- [4] A. Agoestanto, “Analysis of Geometry Thinking Ability Reviewed from Student Learning Style,” 2024, doi: 10.70082/esic/8.1.043.
 - [5] Munaji, T. Rohaeti, Mutadi, Sumliyah, and Kodirun, “A literature review of flexibility in interactive mathematics classrooms: the role of teachers and students,” *Journal of Education and Learning*, vol. 19, no. 2, pp. 597–605, May 2025, doi: 10.11591/edulearn.v19i2.21501.
 - [6] F. Alghadari, T. Herman, and S. Prabawanto, “Factors Affecting Senior High School Students to Solve Three-Dimensional Geometry Problems,” *International Electronic Journal of Mathematics Education*, vol. 15, no. 3, p. em0590, May 2020, doi: 10.29333/iejme/8234.
 - [7] J. A. . Van de Walle, K. S. . Karp, J. M. . Bay-Williams, J. A. . Wray, and E. Todd. Brown, *Elementary and middle school mathematics : teaching developmentally*. Pearson, 2019.
 - [8] M. L. Crowley, “The van Hiele Model of the Development of Geometric Thought,” 1987.
 - [9] H. Fitriyani, S. A. Widodo, and A. Hendroanto, “STUDENTS’ GEOMETRIC THINKING BASED ON VAN HIELE’S THEORY,” *Infinity Journal*, vol. 7, no. 1, p. 55, Feb. 2018, doi: 10.22460/infinity.v7i1.p55-60.
 - [10] N. A. Rusyda, K. Kusnandi, and S. Suhendra, “A Cognitive Analysis of Students’ Mathematical Problem Solving Ability on Geometry,” in *Journal of Physics: Conference Series*, Institute of Physics Publishing, Sep. 2017. doi: 10.1088/1742-6596/895/1/012081.

BIODATA

Gamarina Isti Ratnasari adalah guru matematika di SMA Negeri 1 Bantul. Selain mengajar, ia juga aktif menulis artikel pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran matematika dan pengembangan profesional guru. Karya-karyanya telah dipublikasikan di berbagai media pendidikan sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah

Bantul

Jurnal Riset Daerah
Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
(BAPPEDA) Kabupaten Bantul

JRD

ISSN: 1412-8519 (media cetak)

ISSN: 2829-2227 (media online)

MEDIA BOWLING CAREER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSPLORASI KARIR

Hartuti

SMA Negeri 1 Bantul

raharjantihartuti@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Submitted : Juni 2025

Revised : Juni 2025

Published : Juni 2025

ABSTRAK

Praktik terbaik dalam Bimbingan Kelompok dengan media *bowling career* bertujuan untuk meningkatkan pemahaman karir pada peserta didik. Metode yang digunakan dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh berdasarkan observasi, pelaksanaan bimbingan kelompok dengan media *bowling career* dan kuesioner. Subyek penelitian ini adalah peserta didik pada kelas XB SMA Negeri 1 Bantul. Berdasarkan praktik terbaik dalam bimbingan kelompok dengan media *bowling career* tersebut yang dilakukan yaitu: Menjelaskan materi tentang karir pada remaja atau generasi Z, diskusi kelompok tentang karir di era digital, presentasi siswa tentang pemilihan karir, dan bimbingan kelompok dengan media *bowling career*. Berdasarkan hasil kuesioner dan bimbingan kelompok dengan media *bowling career*, peserta didik mampu meningkatkan pemahaman tentang karir yang akan dipersiapkannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

Kata kunci: media bowling career, eksplorasi karir

ABSTRACT

Best practices in Group Guidance with bowling career media aim to improve students' career understanding. The method used is descriptive qualitative. Data obtained based on observations, implementation of group guidance with bowling career media and questionnaires. The subjects of this study were students in class XB of SMA Negeri 1 Bantul. Based on the best practices in group guidance with bowling career media, the following were carried out: Explaining material about careers to teenagers or generation Z, group discussions about careers in the digital era, student presentations on career selection, and group guidance with bowling career media. Based on the

results of the questionnaire and group guidance with bowling career media, students were able to improve their understanding of the careers they would prepare for.

Keywords: *bowling career media, career exploration*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dan strategis bagi perkembangan dan perwujudan diri individu untuk merumuskan potensi yang dimiliki. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berfungsi merumuskan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan menurut undang-undang menitikberatkan pada pengembangan potensi peserta didik yang harus dicapai oleh setiap jenjang pendidikan, salah satunya adalah Sekolah Menengah Atas (SMA). Peserta didik pada jenjang SMA dihadapkan pada berbagai tugas perkembangan, salah satunya adalah tugas perkembangan karier yang harus dicapai secara optimal sebagai wujud dari pengembangan potensi yang dimiliki. Berdasarkan peraturan perundang-undangan tersebut, bimbingan dan konseling memiliki kedudukan strategis untuk membantu peserta didik mengoptimalkan pengembangan potensinya melalui bidang layanan bimbingan karier.

Bimbingan karir merupakan upaya bantuan terhadap individu agar mengenal dan memahami dirinya serta mengembangkan masa depannya dengan bentuk kehidupan yang diharapkan (Nurihsan, 2009:16). Permendikbud Nomer: 111 Tahun 2014 menjelaskan bahwa bimbingan dan konseling karir bertujuan memfasilitasi perkembangan, eksplorasi, aspirasi dan pengambilan keputusan karir peserta didik.

Menurut Alli (2013) peserta didik SMA berada dalam tahap eksplorasi karir yang ditandai dengan aktivitas menyatukan berbagai informasi yang dipelajari, berfokus ke arah suatu pilihan karir untuk dipertimbangkan dalam pengambilan keputusan karir agar mampu meraih dan mewujudkan pilihan karir yang diinginkan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka peserta didik SMA dituntut untuk dapat mengeksplorasi karirnya secara optimal. Eksplorasi karir didefinisikan oleh Suherman (2008), sebagai keinginan individu untuk mengeksplorasi atau melakukan pencarian informasi terhadap sumber-sumber informasi karir.

Kenyataan di lapangan tidak semua peserta didik dapat dengan mudah memiliki kemampuan mengeksplorasi karir secara optimal. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya hasil asesmen yang dilakukan dari kelas X sampai kelas XII yang menunjukkan ketidak konsistennya dalam pemilihan prodi di perguruan tinggi, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang kurang akan pentingnya eksplorasi karir. Kurangnya pemahaman peserta didik akan pentingnya eksplorasi karir akan berdampak pada pertimbangan peserta didik dalam memilih mata pelajaran peminatan tertentu di kelas XI . ada beberapa peserta didik yang memilih bidang peminatan karena menuruti keinginan orang tua dan ikut-ikutan teman tanpa mempertimbangkan potensi yang ada dalam dirinya seperti minat, bakat, nilai akademik, hobi dan cita-citanya.

Hasil wawancara terhdap beberapa peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan bidang peminatan di sekolah karena minimnya informasi karir yang diperoleh terutama tetang bidang peminatan yang akan dipilihnya di kelas XI . Selain itu peserta didik juga mengalami kebingungan saat diminta untuk memilih karir dan memilih kegiatan ekstrakurikuler di sekolah sesuai dengan bakat, minat dan potensinya.

Kenyataan di lapangan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hou dan Tracey (2014: 654) di China menunjukkan bahwa eksplorasi diri maupun lingkungan masih rendah yang disebabkan oleh minimnya informasi dalam mengeksplorasi karir. Hasil penelitian Budiman (2012) melaporkan bahwa 90% siswa SMA di Bandung menyatakan bingung dalam memilih karir untuk masa depan karena minimnya informasi karir yang diperoleh. Pada kenyataannya peserta didik SMA juga belum bisa mencapai tugas perkembangan karir terutama dalam mengeksplorasi karir.

Permasalahan yang lain adalah selama ini layanan bimbingan dan konseling hanya dilaksanakan di kelas secara konvensional serta keterbatasan media yang menarik, bervariasi dan inovatif dalam memberikan layanan bimbingan karir sehingga pengalaman belajar di sekolah untuk memperoleh informasi karir sebagai bekal dalam mengeksplorasi karir belum optimal.

Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab terhambatnya peserta didik dalam mengeksplorasi karir. Krumboltz (Gladding, 2012: 416) menyatakan ada dua faktor yang mempengaruhi dalam mengeksplorasi karir yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan prestasi akademik dan genetik. Adapun faktor eksternal meliputi tuntutan

keluarga untuk berubah, pengalaman belajar yang diperoleh individu, faktor lain yang terkait dengan kehidupan karir serta tututan sosial budaya tempat individu berada.

Yunita (2015) dalam penelitiannya membagi tiga faktor dalam minat kaitannya dengan eksplorasi karir yakni perhatian, ketertarikan dan kebutuhan. Faktor yang paling dominan dalam minat menunjukkan 57% peserta didik memiliki perhatian yang tinggi terhadap minat, namun peserta didik tidak dapat menyalurkannya karena sarana dan prasarana yang tidak memadai di sekolah, dengan kata lain media untuk membantu peserta didik dalam mengeksplorasi karir masih terbatas dan belum memadai.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan seputar karir yang dialami oleh peserta didik. Apabila permasalahan tersebut terus dibiarkan dikhawatirkan akan menghambat peserta didik dalam mengeksplorasi karirnya secara optimal dan berdampak pada terhambatnya tugas perkembangan karir peserta didik pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu adanya upaya yang diharapkan mampu memberikan dampak *signifikan* dalam rangka meningkatkan pemahaman eksplorasi karir peserta didik. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui pengembangan media bimbingan dan konseling yang kreatif, inovatif dan efektif.

Media bimbingan dan konseling merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Nursalim, 2013).

Pengembangan media bimbingan dan konseling yang kreatif dan inovatif tentunya dapat berupa berbagai macam jenis media, salah satunya adalah media *bowling career*. Media *bowling career* ini merupakan salah satu jenis media interaktif berupa alat permainan simulasi yang diadaptasi dari bentuk asli bola *bowling*. Bowling sebagai salah satu jenis olah raga atau permainan menggelindingkan atau melemparkan bola yang telah disusun menjadi bentuk segitiga dengan menggunakan tangan (Asmasubrata, 2012:106).

Media *bowling career* sebagai media interaktif berupa alat permainan simulasi dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk menumbuhkan antusias serta interaksi antar peserta didik secara teratur. Sebagaimana yang dikemukakan Nursalim (2013:21) karakteristik terpenting dari kelompok media interaktif adalah mampu mengatur interaksi antar

peserta didik secara teratur, sebagai contoh dalam berbagai permainan dinamika kelompok yang digunakan dalam bimbingan dan konseling.

Studi tentang bermain dalam bimbingan dan konseling digambarkan oleh Russ (Rusmana, 2009:62) dengan mengamati proses permainan, guru BK/ konselor dapat melihat ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah. Proses bermain meliputi organisasi, berfikir divergen, simbolis, fantasi atau khayalan. Selanjutnya Suwarjo dan Eliasa (2011:17) penggunaan permainan sebagai salah satu teknik yang efektif dalam bidang karir dapat dijadikan sebagai wahana keterampilan pemecahan masalah dan asessmen diri peserta didik dalam pembuatan keputusan karir untuk meningkatkan keterampilan transisi kerja remaja dan dewasa awal.

Berdasarkan pemaparan di atas maka media *bowling career* menjadi fokus yang menarik dan penting untuk dikembangkan. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat menjadikan kegiatan layanan bimbingan dan konseling menjadi menarik dan efektif.

2. METODE PENELITIAN

Penerapan *Best Practice* (Praktik Terbaik) dalam bimbingan konseling kelompok dengan media *bowling career* untuk meningkatkan pemahaman eksplorasi karir siswa ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan menerapkan bimbingan kelompok dengan media *bowling career* dalam layanan bimbingan dan konseling.

Bimbingan kelompok dengan media *bowling career* ini dilaksanakan di kelas XB yang terdiri dari 36 siswa, dengan komposisi laki-laki ada 10 dan perempuan 26. Bimbingan kelompok dengan media *bowling career* ini dilakukan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada bulan Maret – April 2025. Data yang diperoleh dari *Best Practice* (praktik terbaik) ini berdasarkan data observasi, pelaksanaan layanan bimbingan konseling, kuestioner dari respon peserta didik dan hasil rencana karir yang dituliskan oleh peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan layanan bimbingan konseling karir dengan menggunakan media *bowling career* untuk meningkatkan eksplorasi karir peserta didik dan dilanjutkan dengan menuliskan rencana karir masing-masing peserta didik. Pelaksanaan layanan bimbingan karir yang dilakukan di luar kelas menjadi menarik karena ada variasi pelaksanaan layanan bimbingan karir yang interaktif, berkelompok, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat mudah dalam memahami eksplorasi karir tersebut. Oleh karena itu pelaksanaan layanan bimbingan

karir yang kreatif, menyenangkan, dan inovatif sangat penting untuk membekali peserta didik agar dapat merencanakan karirnya setelah lulus dari SMA dengan baik.

Pelaksanaan Pelayanan Bimbingan Konseling Karir dengan media *bowling career*

Pelaksanaan pelayanan bimbingan dan konseling karir dengan media *bowling career* yang dirancang dengan variatif dan menarik memberikan manfaat bagi peserta didik dengan pelayanan bimbingan konseling karir yang menyenangkan. Layanan bimbingan konseling karir yang menarik dapat didesain dengan direncanakan dalam pelaksanaan layanan, kegiatan layanan, evaluasi pelaksanaan layanan. Kegiatan ini diawali dengan pembentukan kelompok dan kemudian melakukan kegiatan.

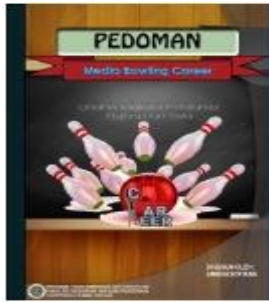
Persiapan layanan bimbingan dan konseling karir ini dapat dilakukan dengan ;

1. Konselor Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)
2. Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam layanan bimbingan konseling karir pada peserta didik misalnya dengan kartu pertanyaan, pin bowling dan bola untuk permainan *bowling career*.
3. Menyiapkan tempat Kegiatan yang akan dilakukan peserta didik baik secara klasikal maupun berkelompok .

Layanan Bimbingan Konseling Karir dengan media *bowling career* ini akan menghasilkan rencana karir dari masing-masing individu dan dikumpulkan untuk digunakan sebagai dasar memilih peminatan di kelas XI nanti.

Adapun komponen media yang dikembangkan adalah:

1. Buku panduan
2. Kartu *Bowling*
3. *Line bowling*
4. Kumpulan Pin-pin *bowling*
5. Box permainan



Layanan Bimbingan dan Konseling karir dengan menggunakan media *bowling career* yang menarik bagi peserta didik

Langkah-langkah dalam permainan simulasi menggunakan media *bowling career* adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan peserta permainan;
- b. Menyediakan alat permainan beserta kelengkapannya;
- c. Fasiitator menjelaskan tujuan permainan dalam kegiatan bimbingan kelompok yang menjadi fasiitator adalah konselor/guru BK;
- d. Menentukan permainan ;
- e. Menjelaskan aturan permainan;

- f. Bermain dan berdiskusi ;
- g. Menyimpulkan hasil diskusi setelah seluruh permasalahan yang belum sempat diselesaikan saat itu;
- h. Menutup permainan dan menentukan waktu dan tempat bermain berikutnya.

Secara khusus prosedur penggunaan media *bowling career* untuk meningkatkan pemahaman eksplorasi karir adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik dikondisikan dalam bentuk kelompok yang berjumlah antara 8-10 orang.
- b. Setelah mendapatkan media “*Bowling Career*” guru BK memberikan aturan permainan penggunaan media tersebut.
- c. Setelah semua peserta didik mengerti dan siap, maka guru bisa memulai dengan mengarahkan peserta didik untuk menggelindingkan bola pada arena permainan (*bowling line*) dengan jarak 3 meter dari tempat siswa berdiri menuju arena pin. Peserta didik melakukan kegiatan ini secara bergiliran.
- d. Bola yang digelindingkan harus dapat menjatuhkan pin-pin yang tersedia.
 - 1) Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut *strike* dan peserta didik dipersilakan untuk memilih nomor soal yang tersedia..
 - 2) Jika pin tidak dijatuhkan sekaligus maka diberi kesempatan untuk menggelindingkan bola untuk menjatuhkan pin yang tersisa.
 - 3) Jika setelah dua kali masih ada pin yang tersisa maka disebut *open frame (missed)* namun dalam hal ini peserta didik masih diberi kesempatan untuk menggelindingkan bola dengan jarak yang lebih dekat dengan area pin. Selanjutnya peserta didik diperintahkan untuk menjawab soal sesuai dengan nomor soal atau jumlah pin yang dijatuhkan.
- e. Setelah peserta didik mendapatkan soal pertanyaan/perintah, dipersilakan untuk menjawab langsung soal yang diperolehnya.
- f. Pada saat peserta didik menyampaikan jawaban soal yang diperoleh, maka yang lain diperbolehkan memberikan tanggapan.
- g. Setelah semua peserta didik menyampaikan hasil pekerjaanya, maka guru BK bertugas untuk menjumlahkan hasil *point* yang didapatkan dari masing-masing peserta didik.
- h. *Point* yang diperoleh peserta didik dapat menunjukkan tingkat pemahaman mengenai materi layanan dalam hal ini eksplorasi karir.
- i. Peserta didik yang mendapatkan *point* tertinggi, akan mendapatkan *reward*.

Berdasarkan hasil analisis data, tingkat pemahaman eksplorasi karir secara keseluruhan dikelas XB, diperoleh data bahwa terdapat 13,7% peserta didik memiliki tingkat pemahaman eksplorasi karir dengan kategori sangat tinggi, 27,9% dengan kategori tinggi, 29,8% dengan kategori sedang, 27,7% dengan kategori rendah dan 0 dengan kategori sangat rendah.

Dari soal *pre test* yang diberikan kepada seluruh peserta didik di kelas XB dipilih 10 peserta didik atau 27,7% yang memiliki tingkat pemahaman eksplorasi karir dengan kategori rendah. Adapun hasil skor *pre tes* dan *post tes* (sebelum dan sesudah diberikan media *bowling career* untuk meningkatkan eksplorasi karir). Teknik analisis yang digunakan mengacu pada teknik analisis soal multiple choice menggunakan rumus tanpa denda yaitu :

$$S=R$$

Keterangan: S= Skor yang diperoleh

R= Jawaban yang betul

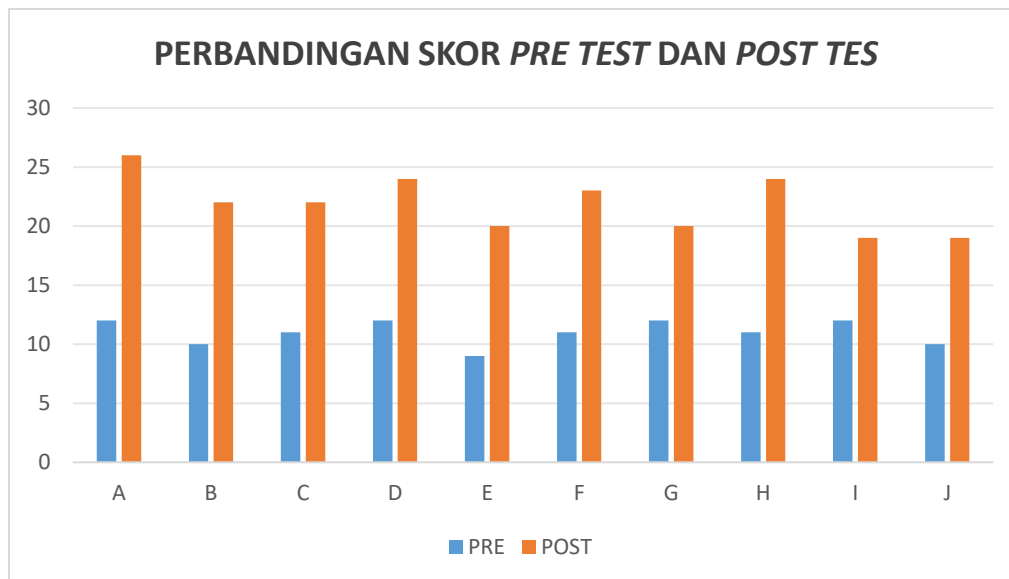
Berikut adalah tabel berisi keterangan tentang perolehan jawaban benar dan skor akhir *pre test* dan *post tes*:

Jumlah Jawaban Benar dan Skor Hasil *Pre test* dan *Post test*

Nomer Subyek	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
	R	S	R	S
1	12	12	26	26
2	10	10	22	22
3	11	11	22	22
4	12	12	24	24
5	9	9	20	20
6	11	11	23	23
7	12	12	20	20
8	11	11	24	24
9	12	12	19	19
10	10	10	19	19
Nilai Minimum	9	9	19	19
Nilai Maksimum	12	12	26	26
Rata-rata	11	11	21,9	21,9

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman eksplorasi karir bagi siswa kelas XB SMA Negeri 1 Bantul dengan rata-rata peningkatan 10,9 poin. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil *pre test* dengan rata-rata pemahaman 11 poin sedangkan hasil *post test* rata-rata pemahaman eksplorasi karir sebesar 21,9 poin.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman eksplorasi peserta didik kelas XB. Untuk memperjelas data maka skor hasil *pre test* dan *post test* secara visual dapat dilihat pada grafik berikut:



4. KESIMPULAN

Berdasarkan praktik baik yang dilakukan dalam layanan bimbingan dan konseling karir dengan menggunakan media *bowling career* ternyata menunjukkan bahwa berbagai variasi media permainan sangat penting dikembangkan untuk membantu menyalurkan pesan bimbingan dan konseling sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Dari praktik baik ini menunjukkan bahwa media *bowling career* sebagai permainan simulasi dapat memberikan dampak positif bagi siswa dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman eksplorasi karir siswa.

SARAN

Pengembangan media *bowling career* ini dapat menjadi alternatif sebagai alat penunjang keberhasilan bagi guru BK dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling di sekolah khususnya layanan bidang karir. Pengembangan media ini diharapkan mampu memberikan masukan atau sumbangan gagasan kreatif sebagai bahan referensi dalam mengembangkan media bimbingan dan konseling yang kreatif dan inovatif lainnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ali, Muhammad & Ansor, Muhammad (2013). *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rineka Cipta
- [2] Asmubrata, G (2012) *Serba Tahu Dunia Olahraga* . Surabaya: Dafa Publishing
- [3] Budiman, Amin. (2012). Manajemen Bimbingan Karir pada SMU di Kabupaten Bandung. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*, 2 (2), 259-266
- [4] Gladding, S.T. (2012). *Konseling Profesi Yang Menyeluruh*. Jakarta: Indeks.
- [5] Hou, Zhi-jin, & Tracey Terence (2014) Relation of Environmental Self career Exploration decision Making Difficulties in Chinese Student. *Journal of Career Assesment*, 22 (4), 654-665.
- [6] Nursalim, Mochamad. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- [7] Nurihsan, Achmad Juntika. (2009). *Bimbingan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- [8] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Menengah.
- [9] Rusmana, Nandang. (2008). *Konseling Kelompok Bagi Anak Berpengalaman Traumatik : Pengembangan Model Konseling Kelompok Melalui Permainan Untuk Mengatasi Kecemasan Pasca Trauma pada Anak-anak Korban Tsunami di Cikalong Tasikmalaya*. Disertasi. SPs UPI.
- [10] Suherman, Uman. (2008). *Konseling Karir Sepanjang Rentang Kehidupan*. Bandung: Program Studi Bimbingan dan Konseling SPs UPI
- [11] Suwarjo, Eliasa, Eva Imania .(2011). *55 Permainan Dalam Bimbingan Dan Konseling* . Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- [12] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [13] Yunita, Fella Suffa, Bimo. (2015). *Survei Minat Siswa SMP dan sederajat terhadap Ekstrakurikuler Olahraga Se-Kecamatan Wiradesa Kabupaten Pekalongan*. Yogyakarta: Andi Offset Tahun 2015. *Skripsi*. Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. FIP.

BIODATA



Hartuti, S. Pd., M. Psi.

Lahir di Yogyakarta, 9 Agustus 1967

Pendidikan S1 IKIP Yogyakarta Psikologi Pendidikan dan Bimbingan/BK

Pendidikan S2 Universitas Ahmad Dahlan Magister Psikologi Sains

Bekerja PNS di SMAN 1 Bantul

No HP. 083863188475

Email raharjantihartuti@gmail.com

Bendo RT 98 Trimurti Srandakan Bantul

Bantul

Jurnal Riset Daerah
Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
(BAPPEDA) Kabupaten Bantul

JRD

ISSN: 1412-8519 (media cetak)

ISSN: 2829-2227 (media online)

MENUMBUHKAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BAHASA INGGRIS DENGAN TEKS NARASI

*Erna Pujiasih**SMA Negeri 1 Bantul**ernapujiasih2021@gmail.com*

ARTICLE INFORMATION

Submitted : Juni 2025

Revised : Juni 2025

Published : Juni 2025

ABSTRAK

Praktik terbaik dalam pembelajaran berdiferensiasi Bahasa Inggris dengan membaca 'Narrative' dengan tema lingkungan bertujuan untuk menerapkan kemampuan memahami isi teks peserta didik cerita narasi. Metode ini menggunakan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh berdasarkan observasi, pelaksanaan pembelajaran dan kuesioner. Subjek penelitian ini peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Bantul. Berdasarkan praktik terbaik dalam pembelajaran tersebut yang dilakukan yaitu penayangan video cerita narasi, penjelasan materi 'Narrative', kegiatan berkelompok dengan kegiatan tugas berdiferensiasi, presentasi kelompok. Berdasarkan hasil kuesioner dan praktik pembelajaran berdiferensiasi peserta didik dapat memahami materi dengan mudah, menumbuhkan sikap peduli pada lingkungan, kreatif, komunikatif, saling berbagi, kerjasama dan efektif dalam belajar. Pembelajaran membaca teks naratif peserta didik mempelajari cara analisis teks naratif, menambah keterampilan berbahasa, metode pembelajaran yang bervariasi, berkolaborasi dalam kelompok, menumbuhkan kesadaran lingkungan dan sikap positif.

Kata Kunci : Pembelajaran, Berdiferensiasi, Narasi, Peduli Lingkungan

ABSTRACT

Best practices in differentiated English learning by reading 'Narrative' with an environmental theme aims to apply the ability to understand the contents of narrative texts of students. This method uses qualitative descriptive. Data obtained based on observations, implementation of learning and questionnaires. The subjects of this study were students of class X of SMA Negeri 1 Bantul. Based on the best practices in the learning carried out, namely showing narrative story videos, explaining the 'Narrative' material, group activities with differentiated task activities, group

presentations. Based on the results of the questionnaire and differentiated learning practices, students can understand the material easily, foster an attitude of caring for the environment, being creative, communicative, sharing, cooperation and effective in learning. Learning to read narrative texts, students learn how to analyze narrative texts, increase language skills, various learning methods, collaborate in groups, foster environmental awareness and positive attitudes.

Keywords: *Learning, Differentiated, Narrative, Caring, Environment*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan pembelajaran wajib yang diberikan di jenjang SMA . Pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan rasa peduli pada lingkungan bagi peserta didik dalam pembelajaran berdiferensiasi bahasa Inggris. Kemampuan membaca dan memahami isi teks merupakan kemampuan yang penting pada pembelajaran. Di era komunikasi yang kompleks dan semakin maju penguasaan Bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi Internasional bagi peserta didik sangat penting dalam menghadapi era saat ini. Pemahaman literasi bacaan dalam pendidikan menjadi peranan yang sangat penting untuk dapat memahami perkembangan pada peserta didik.

Membaca merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai bagi peserta didik, karena dengan memahami bacaan peserta didik juga mampu untuk berpikir kritis terhadap isi bacaan dan kemampuan merespon isi bacaan untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

Guru sebagai manager pembelajaran menjadi kunci kesuksesan dalam proses pembelajaran pendidikan dimana guru harus bisa mendesain kegiatan pembelajaran yang menarik , menyenangkan, inovatif ,dan kreatif agar pembelajaran dapat diterima dengan baik dan peserta didik dapat memahaminya. Salah satu pembelajaran membaca teks “*Narrative*” dengan bertema kepedulian lingkungan melalui cerita naratif. Setelah menulis peserta didik tidak hanya sampai menghasilkan karya tulisan namun dapat juga mempresentasikan hasil tulisannya dan berbicara.

Peduk (2022) mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dapat berjalan dengan baik dengan memetakan kebutuhan belajar menurut kesiapan peserta didik menerima materi baru, bakat dan minatnya agar efektif dan efisien , gaya belajarnya yang sesuai dengan lingkungan, budaya, visual, auditori, dan kinestetik agar meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Nur Hakim dkk (2023) memahami teks bacaan selama pembelajaran daring ada empat yaitu membaca dengan cermat dan teliti atau disebut dengan membaca intensif, menemukan ide pokok dari setiap bacaan untuk memudahkan dalam mengidentifikasi inti dari teks bacaan, membuat catatan singkat untuk melatih keterampilan membaca, menyimak, dan menulis., membaca materi secara berulang untuk memahami isi materi yang disampaikan oleh penulis

Materi narrative merupakan materi di SMA yang capain pembelajaran Bahasa Inggris tingkat Lanjut untuk kelas X Pada akhir Fase ini, peserta didik diharapkan mencapai kemampuan yang ditargetkan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dan mampu memproduksi teks dengan struktur organisasi yang jelas dan detail dalam jenis teks naratif, eksposisi dan diskusi tentang berbagai topik dan menjelaskan pendapat atau pandangan terkait isu dalam topik tertentu dengan menjelaskan manfaat dan kelemahan atau argumen yang mendukung dan menentang tentang berbagai pilihan atau pendapat. Pada Fase ini materi yang diberikan yaitu jenis teks naratif yang berisi cerita tentang cerita lingkungan.

Berdasarkan penelitian Yulianti dkk (2014) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bermuatan Sains Berwawasan Konservasi mengatakan bahwa penggunaan penggunaan bahan ajar mampu mengembangkan karakter siswa berdasarkan hasil uji keterbacaan dengan buku pembelajaran IPA.

Menurut Berlian dkk (2023) pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pelajaran Bahasa inggris sudah dilakukan dengan baik terdapat empat komponen yaitu konten, proses, produk dan lingkungan belajar adapun kendala yang dialami seperti kemampuan guru dan sarana prasarana.

Berdasarkan observasi pembelajaran dan kemampuan menulis dan berbicara pada peserta didik masih kurang dan perlu ditingkatkan oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris harus menyenangkan, mudah dipahami dan menjadikan siswa kreatif. Kemampuan menulis yang masih kurang dengan kesalahan menulis kalimat dengan menggunakan tata bahasa yang benar. Model pembelajaran yang kurang bermakna dan menarik juga sangat perlu ditingkatkan agar dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Praktik terbaik ini bertujuan untuk memberikan contoh pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi Bahasa Inggris dengan menarik bagi peserta didik agar mempunyai kemampuan memahami dan menganalisis isi cerita teks narrative yang bertema lingkungan untuk perlindungan hutan dan dapat mempresentasikan isi ceritanya dalam bentuk analisis teks yang berdiferensiasi baik isi teks, pesan moral, berpikir kritis, kosakata, tata bahasa, menggambar, dan bermain peran dalam Bahasa Inggris sehingga peserta didik dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Praktik terbaik ini juga memberikan pedoman dan panduan bagaimana dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris berdiferensiasi melalui cerita narrative untuk menumbuhkan kepedulian pada lingkungan terutama perlindungan hutan.

2. METODE PENELITIAN

Penerapan Praktik Terbaik dalam pembelajaran berdiferensiasi Bahasa Inggris pada kompetensi membaca materi '*Narrative*' untuk menumbuhkan rasa peduli pada lingkungan ini menggunakan deskriptif kualitatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menganalisis isi teks yang cara berdiferensiasi berdasarkan isi teks ide pokok tiap paragraf, pesan moral, unsur kebahasaan berupa kosa kata dan tata bahasa, mini drama dalam bentuk skrip drama dan bermain peran.

Pembelajaran ini dilakukan di kelas X A, B, C, D, E, dan F SMA Negeri 1 Bantul. Pembelajaran dilakukan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 di bulan Januari - Maret 2025.

Data yang diperoleh dari praktik terbaik ini berdasarkan data observasi, pelaksanaan praktik pembelajaran, kuesioner dari respon peserta didik dan hasil pembelajaran berdiferensiasi membaca teks *Narrative* yang bertema peduli pada lingkungan peserta didik dengan menganalisis isi teks *Narrative*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran membaca teks *Narrative* dengan tema lingkungan dengan menganalisis isi teks cerita naratif dilakukan secara berkelompok berdasar minat terhadap ketertarikan pada kognitif, visual, kinestetik dan hasilnya dipresentasikan di kelas secara berkelompok. Pembelajaran yang dilakukan di kelas menjadi menarik karena variasi pembelajaran yang interaktif, berkelompok, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat

mudah dalam memahami materi tersebut. Oleh karena itu pembelajaran yang kreatif, variatif, menyenangkan, dan inovatif sangat penting untuk membekali peserta didik agar belajar dengan senang dan tidak jenuh untuk memahami materi dengan baik.

Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Membaca Teks ‘*Narrative*’

Pelaksanaan pembelajaran yang berdiferensiasi yang dirancang dengan menerapkan persiapan peserta didik dalam menerima materi, sesuai bakat dan minat dan berdasar gaya belajarnya. Pembelajaran berdiferensiasi ini akan menjadi variatif, menarik dan memberikan manfaat bagi peserta didik dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran yang menarik dapat didesain dengan direncanakan dalam pelaksanaan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan ini diawali dengan membaca contoh teks *Narrative* tema lingkungan tentang penyelamatan hutan, kemudian siswa menganalisis isi teks *Narrative* baik tujuan, isi cerita dan nilai pesan moral dari isi cerita. Setelah itu dilanjutkan dengan presentasi hasil kerja kelompok yang berdiferensiasi tugasnya dan produk hasil analisis teks *Narrative* tentang lingkungan.

Persiapan pembelajaran ini dapat dilakukan dengan ;

1. 1. Pendidik Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Mempersiapkan media yang akan diajarkan pada peserta didik misalnya dengan video cerita naratif tentang lingkungan, PPT, teks *Narrative* dan menyiapkan aplikasi google dokumen untuk pengumpulan hasil kerja kelompok.
3. Menyiapkan Kegiatan yang akan dilakukan peserta didik baik secara klasikal, berkelompok dan presentasi kelompok.

Pembelajaran membaca teks *Narrative* tentang *lingkungan* ini dengan mengumpulkan hasil analisis dari isi bacaan teks kelompoknya di aplikasi google document. Hasil analisis membaca teks *Narrative* teks lingkungan yang dikumpulkan di aplikasi google document dapat dilihat pada link berikut ini [ocs.google.com/document/d/1PSuFtOGSr4xs_VU_hFW_OxRlO4Xskl4GyuH0IXPg7Y/edit?tab=t.0](https://docs.google.com/document/d/1PSuFtOGSr4xs_VU_hFW_OxRlO4Xskl4GyuH0IXPg7Y/edit?tab=t.0)

Contoh hasil karya siswa kelompok visual



Gambar 1. Hasil karya siswa gaya visual komik cerita bergambar berdasar isi cerita naratif tentang lingkungan

Aplikasi google dokumen tersebut memudahkan peserta didik saling membaca hasil analisis teks naratif sehingga mereka mengetahui hasil analisis yang berbeda-beda tentang teks Naratif bertema lingkungan dan hasil kreatifitasnya. Pelaksanaan pembelajaran menulis dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini



Gambar 2. Pembelajaran Membaca teks 'narrative' dengan tema lingkungan

Berdasarkan gambar 2 tersebut berikut ini penjelasan dalam pembelajaran. Pembelajaran membaca dan memahami teks '*Narrative*' dengan memberikan kegiatan yang bervariasi dan menarik karena materi ini memahami cerita dengan mengetahui isi cerita, dan pesan moralnya dalam menumbuhkan sikap peduli dengan lingkungan. Kegiatan pembelajaran yang berdiferensiasi ini memudahkan peserta didik dalam memahami materinya dengan baik disertai pembelajaran yang menyenangkan dengan kegiatan yang berdiferensiasi dalam menganalisis isi cerita, alur cerita / struktur teksnya, unsur kebahasaan, pesan moral terhadap lingkungan, menggambar isi cerita, memberikan respon cerita untuk berpikir kritis dan membuat mini drama untuk dipresentasikan dalam mini drama.

Tahap pembelajaran yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik diberikan video Narrative tentang cerita lingkungan yang berisi menyelamatkan hutan, kemudian guru dan peserta didik diajak berdiskusi tentang isi cerita dalam video dan pesan moral sikap peduli lingkungan apa yang harus dilakukan untuk menyelamatkan hutan.
2. Peserta didik membaca contoh teks '*Narrative*' dengan menganalisis isi cerita dan pesan moral dalam cerita. Pembelajaran peserta didik dilakukan secara klasikal dengan diberikan penjelasan materi tentang teks '*Narrative*' dan cara menganalisis isi teks, struktur teks dalam cerita, alur cerita, unsur kebahasaan baik itu kosakata dan tata bahasa, pesan moral dan respon setelah membaca cerita.
3. Pembelajaran berikutnya peserta didik dikelompokkan berdasarkan minat dan gaya belajarnya kemudian diberikan teks cerita naratif yang sama dengan memberikan text yang tidak urut untuk dibaca secara kelompok bergantian, kemudian peserta didik berdiskusi untuk mengurutkan dengan cerita yang benar sesuai alur cerita yang benar.
4. Peserta didik berdiskusi secara kelompok menganalisis isi teks berdasarkan tugas yang berdiferensiasi dengan kelompok berdasarkan pilihan tiap-tiap peserta didik. Tugas masing-masing kelompok yang berbeda-beda itu diantaranya menganalisis isi teks berdasarkan struktur teksnya; tata bahasa yang terdapat pada teks misalnya *grammar* yang terdiri dari *tenses*, *reported speech*, *modals*, kosa kata dengan mencari sinonim, lawan kata dan definisi; pesan moral; membuat gambar berdasarkan cerita; membuat skrip mini drama isi cerita dengan mempresentasikan dengan bermain peran dan merespon isi teks untuk berpikir kritis pada cerita dengan dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Kegiatan selanjutnya masing-masing kelompok mengumpulkan hasil pekerjaan di google dokumen yang akan dipresentasikan secara berkelompok berdasarkan tugas yang dibagi pada kelompok tersebut.
6. Peserta didik melakukan mempresentasikan hasil kerja kelompok yang berbeda-beda dan peserta didik yang lain nya sambil mendengarkan presentasi dan menonton mini drama yang dipresentasikan oleh kelompok yang punya gaya belajar kinestetik, peserta didik yang memiliki gaya belajar visual mempresentasikan gambar / komik bergambar yang dibuat dengan menunjukkan hasil karyanya.

Pembelajaran yang berdiferensiasi menurut Peduk (2022) dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dapat berjalan dengan baik dengan memetakan kebutuhan belajar menurut kesiapan peserta didik menerima materi baru, bakat dan minatnya agar efektif dan efisien , gaya belajarnya yang sesuai dengan lingkungan, budaya, visual, auditori, dan kinestetik. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini peserta didik diberikan materi , media yang berbeda-beda dan membagi kelompok berdasarkan gaya belajar yang berbeda juga pada peserta didik karena peserta didik mendapatkan tugas yang berbeda-beda.

Pelaksanaan presentasi yang dilakukan masing-masing kelompok memberikan peserta didik untuk mendapatkan informasi pengalaman yang berbeda- beda dari produk hasil analisis isi cerita yang dibuat oleh tiap kelompok yang berbeda. Pembelajaran ini bervariasi sehingga peserta didik mendapat materi yang berbeda- beda namun mempunyai tujuan yang sama untuk memahami isi bacaan cerita dalam kompetensi membaca.

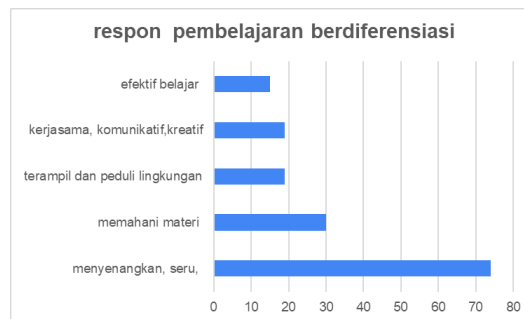
Respon Pembelajaran Bahasa Inggris Berdiferensiasi

Pembelajaran ini di respon oleh peserta didik dengan sangat menyukai Berdasarkan data kuestioner dari 124 peserta didik kelas X yang diperoleh 53 % sangat baik, 37 % baik dan 10 % cukup baik. Pada gambar 3 tentang pembelajaran Bahasa Inggris berdiferensiasi menunjukkan bahwa banyak yang menyatakan sangat baik dalam pembelajaran ini. Respon peserta didik terhadap pembelajaran dapat dilihat Digambar 3 berikut ini



Gambar 3. Respon Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran Bahasa Inggris berdiferensiasi yang sudah dilakukan memberikan banyak respon pendapat berdasarkan data kuesioner dari 124 peserta didik. Data tersebut dapat dilihat berdasarkan gambar 4 berikut ini



Gambar 4 . respon peserta didik terhadap pembelajaran berdiferensiasi

Gambar diatas menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berdiferensiasi ini bagi peserta didik menyenangkan dan seru , memahami materi dengan baik karena berbagai unsur dipelajari, menjadikan sikap peduli pada lingkungan karena materinya bertema lingkungan , peserta didik dapat saling komunikatif, kerjasama , saling berbagi, kreatif dan pembelajaran menjadi efektif untuk dilakukan. Dari gambar tersebut respon pembelajaran ini seru dan menyenangkan merupakan pendapat yang paling banyak.

No	Respon peserta didik	Jumlah
1	menyenangkan, seru,	74
2	memahami materi	30
3	terampil dan peduli lingkungan	19
4	kerjasama, komunikatif, kreatif	19
5	efektif belajar	15

Tabel 1 respon peserta didik terhadap pembelajaran

Berdasarkan tabel 1 tersebut bahwa pembelajaran berdiferensiasi yang diambil data 124 peserta didik yang menjadi responden terdapat 78 data yang menyatakan pembelajaran ini seru, menyenangkan, tidak membosankan, dan berbeda kegiatannya. Peserta didik memahami pelajaran 30 data, mengembangkan keterampilan berbahasa dan peduli lingkungan 19 data, komunikatif, kerjasama kreatif 19 data dan menjadikan efektif dalam pembelajaran ada 15 data.

Berlian dkk (2023) mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi terdapat empat komponen yaitu konten, proses, produk dan lingkungan belajar. Hal ini juga seperti yang sudah dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan memberikan konten yang berbeda analisisnya, proses pengerjaan dalam kelompok dan produk yang dihasilkan juga berbeda-beda. Hasil produk peserta didik yaitu menemukan struktur teks, menuliskan grammar yang terdapat dalam teks, membuat gambar, melakukan mini drama, berpikir kritis dari isi teks, dan menyampaikan pesan moralnya.

Berdasarkan data kuesioner respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Inggris Berdiferensiasi juga diperoleh menjadi beberapa kategori yaitu materi yang dapat dipelajari peserta didik, metode pembelajaran, dan dampak positif pembelajaran yaitu ;

a. Apa yang Dipelajari Peserta didik

- Struktur Teks Naratif: (awal, konflik, akhir)
- Grammar: tenses, direct & indirect speech
- Vocabulary Baru: memperluas kosakata
- Nilai Moral: memahami pesan yang terkandung dalam cerita
- Analisis Teks: memahami karakter, alur, dan pesan cerita
- Kesadaran Lingkungan: belajar pentingnya menjaga alam dan lingkungan

b. Metode Pembelajaran yang Digunakan:

- Beragam dan Seru:
 - Nonton video bertema lingkungan
 - Membuat mini drama
 - Menggambar cerita
 - Diskusi kelompok dan presentasi
- Kontekstual dan Menyenangkan:
 - Cerita yang dekat dengan kehidupan nyata
 - Tugas berbeda untuk tiap kelompok (analisis teks, bermain drama, dll.)

- Kolaboratif dan Kreatif:
 - Belajar bekerja dalam tim
 - Mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis
- c. Mengembangkan sikap positif
 - Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris secara menyeluruh
 - Lebih peduli terhadap lingkungan
 - Belajar jadi lebih menarik dan tidak membosankan
 - Siswa lebih percaya diri dan aktif

Berdasarkan jawaban respon peserta didik yang dipelajari dari membaca teks narrative tema lingkungan yaitu :

Kategori	Data peserta didik
Analisis teks naratif	Struktur teks Alur Cerita Karakter Pesan Moral
Keterampilan Bahasa	grammar (tenses, direct & indirect speech) Vocabulary baru Critical thinking
Metode Pembelajaran	Nonton video bertema lingkungan Mini drama Membuat gambar/ilustrasi Diskusi & presentasi
Kolaborasi presentasi	Kerja dalam tim ada 6 peserta didik dalam satu kelompok Berbicara di depan kelas
Kesadaran lingkungan	Melindungi hutan dan ekosistem Mengurangi polusi dan limbah Menjaga kelestarian alam
Dampak positif	Peningkatan kemampuan bahasa Inggris Kreativitas & partisipasi aktif Kepercayaan diri meningkat

Tabel 2 respon peserta didik yang dipelajari dalam pembelajaran Berdiferensiasi membaca teks narrative

Berdasarkan tabel respon peserta didik yang dipelajari dalam pembelajaran berdiferensiasi membaca teks naratif tentang lingkungan yaitu mempelajari cara analisis teks naratif, menambah keterampilan berbahasa, metode pembelajaran yang bervariasi,

berkolaborasi dalam kelompok, menumbuhkan kesadaran lingkungan dan mendapatkan dampak positif yang sangat bermanfaat.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran Bahasa Inggris Berdiferensiasi membaca teks Narrative tentang lingkungan meliputi kegiatan penjelasan materi dengan video dan contoh analisis teks, mengelompokkan peserta didik berdasar minat dan gaya belajar, diskusi kelompok dengan tugas yang berbeda-beda dan melakukan presentasi hasil diskusi dan produk yang dibuat.

Respon peserta didik terhadap pembelajaran berdiferensiasi yaitu peserta didik pembelajaran menjadi menyenangkan dan seru, peserta didik memahami materi dengan mudah, menumbuhkan sikap peduli pada lingkungan, kreatif, komunikatif, saling berbagi, kerjasama dan efektif dalam belajar.

Pembelajaran membaca teks Narrative tersebut memberikan peserta didik dalam mempelajari cara analisis teks naratif, menambah keterampilan berbahasa, metode pembelajaran yang bervariasi, berkolaborasi dalam kelompok, menumbuhkan kesadaran lingkungan dan mendapatkan dampak positif

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anita Triastuti,dkk (2021) *Designing English Text -Based Instruction with Principled Eclecticism*, Yogyakarta : UNY Press
- [2] Barlian, U. C., Yuni, A. S., Ramadhanty, R. R., & Suhaeni, Y. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(8), 815–822. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i8.742>
- [3] Budi Hermawan dkk (2022) Bahasa Inggris; Work in Progress untuk SMA/SMK/MA Kelas X, Jakarta Selatan :Pusat P erbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan
- [4] Dwi Yulianti·Rida N S, S. S. Dewanti H, Diana Diana (2014) *Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bermuatan Sains Berwawasan Konservasi*, Semarang : *Jurnal Penelitian Pendidikan* [Vol 31, No 1 \(2014\)](https://doi.org/10.15294/jpp.v31i1.5681). DOI: <https://doi.org/10.15294/jpp.v31i1.5681>
- [5] M. Nur Hakim, Bakri, M., & Basri, M. S. . (2023) *Kemampuan Memahami Teks Bacaan Selama Pembelajaran Daring*, *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 290–300. DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v8i1.408>
- [6] Peduk Ritayanti (2022) *Buku Referensi Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi*, Jawa Tengah : Eureka Media Aksara

BIODATA PENULIS



Name : Erna Pujiasih, M.Pd
Sekolah tugas : Guru Bahasa Inggris
Alamat Instansi Kerja : SMA Negeri 1 Bantul, Jl. K.H Wakhid Hasyim Bantul
Email : ernapujiasih2021@gmail.com
Alamat : Caben RT04 ,Sumbermulyo, Bambanglipuro,
Bantul,Yogyakarta
No hp : 0857764348525

Daftar karya yang pernah terbit di Jurnal dan diseminarkan :

1. Teaching Grammar Through Board game of Future Tense To Increase The Speaking And Writing”,
2. “Teaching Grammar of Past Tense and Present Perfect By Using P-W (Pronounce-Writing) Chain Technique “,
3. “Meningkatkan Kompetensi Berbicara Melalui Bercerita Dengan Media Wayang”,
4. “Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Cerita Pendek”,
5. ”Teaching Profile Differences between Certified and Non Certified English Teachers at Senior High School “
6. “Increasing Speaking Competence through Puppet Story telling “
7. “ Mengajar Grammar dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kompetensi Berbicara dan Menulis.”
8. Meningkatkan Kemampuan Menulis Grammar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture di SMA Negeri 1 Bantul (2020).
9. Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran online di Masa Pandemi COVID-19 (2021).
10. Pembelajaran Online dengan Menulis Leaflet teks Eksposisi untuk Menumbuhkan Sikap peduli pda Lingkungan (2021).
11. Increasing Reading Com petence of Recount Text through Jigsaw Learning Model with Picture of “Sungai Kehidupan” (2022).
12. Pembelajaran Kontekstual Bahasa Inggris dalam Menulis Iklan dengan Aplikasi Canva (2022).

13. Penggunaan WhatsApp untuk Mengajarkan Kemampuan Berbicara ‘Suggestion’ dalam Muatan Kemaritiman pada Pembelajaran Online (2023).
14. Pembelajaran Menulis Kalimat ‘Conditional Sentence ‘ Dengan Peta Konsep Bergambar (2023).
15. Pembelajaran Bahasa Inggris Menulis Narrative di Padlet Dan Berbicara Dengan Talk Show (2024).

Artikel Ilmiah yang pernah terbit di Media Masa

16. Pembelajaran Menulis “Conjunction “ dengan Bermain Pesawat Kertas – artikel surat kabar Guru Berkarya Tribun – Jawa Tengah (2023).
17. Pembelajaran Biografy dengan Gambar Sungai Kehidupan artikel surat kabar Guru Berkarya Tribun – Jawa Tengah (2023).

Buku yang pernah diterbitkan

18. Pembelajaran teks Bahasa Inggris pada PJJ dan PTM (2021) , Bogor -Penerbit Cakrawala Milenia Jaya
19. Merdeka Belajar Merdeka Mengajar (2021) Bogor -Penerbit cakrawala Milenia Jaya
20. ‘Easy learning English for Students (2021) Yogyakarta -Penerbit New Transmedia
21. Novel ‘ Bulan Merah di Langit Mekah ‘(2023) Yogyakarta -Penerbit Aleniaku

Bantul**Jurnal Riset Daerah**
Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
(BAPPEDA) Kabupaten Bantul

ISSN: 1412-8519 (media cetak)

ISSN: 2829-2227 (media online)

JRD

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS

MELALUI PEMBELAJARAN *VIRAL ISSUE BASED*

LEARNING* DENGAN METODE *FOCUS GROUP DISCUSSION

*Anna Suryaningsih, S.Pd, M.Pd**SMAN 1 Bantul**gurusasra@gmail.com*

ARTICLE INFORMATION

Submitted : Juni 2025

Revised : Juni 2025

Published : Juni 2025

ABSTRAK

Penelitian *best practise* (praktik baik) ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran model *Viral Issue Based Learning* dengan metode *Focus Group Discussion* pada mata pelajaran ekonomi dengan materi inflasi di kelas XI.B SMAN 1 Bantul Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian berjumlah 36 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner dan hasil belajar. Untuk mengukur kemampuan siswa dalam berpikir kritis digunakan 4 indikator yaitu: 1) identifikasi masalah; 2) analisis masalah; 3) memecahkan masalah; dan 4) menarik kesimpulan. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kelas XI.B SMAN 1 Bantul setelah mengikuti proses pembelajaran melalui model *Viral Issue Based Learning* dengan metode *Focus Group Discussion* mengalami kenaikan kemampuan berfikir kritis dari kategori sedang dengan capaian persentase 76,7% menjadi kategori tinggi dengan capaian persentase 85,3%. Capaian untuk masing-masing indikator berfikir kritis juga mengalami kenaikan. Untuk kemampuan mengidentifikasi masalah mengalami kenaikan dari 91,7% menjadi 95,2%, kemampuan menganalisis masalah juga naik dari 82,6% menjadi 89,6%, kemampuan memecahkan masalah naik dari 70,8% menjadi 81,3% dan kemampuan membuat kesimpulan naik dari 61,1% menjadi 75%. Hasil belajar siswa pada penyelesaian soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang memerlukan kemampuan berfikir kritis juga mengalami kenaikan yaitu dari rata-rata nilai 80,9 menjadi 86,7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa melalui pembelajaran *Viral Issue Based Learning* dengan metode *Focus Group Discussion* pada siswa kelas XI. B SMAN 1 Bantul.

Kata kunci: Kemampuan berpikir kritis, Pembelajaran berbasis masalah viral, FGD, Inflasi

ABSTRACT

This best practice research aims to examine students' critical thinking skills through the implementation of the Viral Issue Based Learning model combined with the Focus Group Discussion method in economics lessons on the topic of inflation in Class XI.B of SMAN 1 Bantul, Yogyakarta. This research is a qualitative descriptive study involving 36 students as subjects. Data were collected through observation, questionnaires, and learning outcomes. To measure students' critical thinking abilities, four indicators were used: (1) identifying problems; (2) analyzing problems; (3) solving problems; and (4) drawing conclusions. The research showed that the critical thinking skills of students in Class XI.B of SMAN 1 Bantul improved after undergoing the learning process using the Viral Issue Based Learning model with the Focus Group Discussion method. Their critical thinking ability increased from the moderate category (76.7%) to the high category (85.3%). Each critical thinking indicator also showed improvement. The ability to identify problems rose from 91.7% to 95.2%, the ability to analyze problems increased from 82.6% to 89.6%, problem-solving ability improved from 70.8% to 81.3%, and the ability to draw conclusions increased from 61.1% to 75%. Students' learning outcomes in answering HOTS (Higher Order Thinking Skills) questions, which require critical thinking skills, also improved, with the average score increasing from 80.9 to 86.7. It can therefore be concluded that there was an improvement in students' critical thinking skills through the application of Viral Issue Based Learning combined with the Focus Group Discussion method in Class XI.B of SMAN 1 Bantul.

Keywords: Critical thinking skills, Viral Issue Based Learning, Focus Group Discussion, Inflation

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran ekonomi dalam kurikulum merdeka berfokus pada pengembangan kompetensi berpikir kritis, reflektif, dan pengambilan keputusan ekonomi secara bijak dalam kehidupan nyata. Tujuannya adalah membekali peserta didik dengan kemampuan memahami masalah ekonomi mikro dan makro, serta mampu bersikap bertanggung jawab sebagai pelaku ekonomi (produsen, konsumen, dan warga negara). Pembelajaran ekonomi di SMA memiliki karakteristik pembelajaran yang kontekstual dan berbasis masalah, pembelajaran proyek dan inkuisi serta berorientasi pada kompetensi. Berpikir kritis dalam konsep pembelajaran ekonomi adalah suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam lingkungan sekitar dan pengalamannya sehingga siswa memiliki pemeriksaan dan penalaran yang logis agar mampu menganalisis dan memecahkan suatu permasalahan.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Bantul pada pelajaran ekonomi di kelas XI B diketahui bahwa pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis masih perlu ditingkatkan. Beberapa siswa masih kesulitan dalam menganalisis masalah, memecahkan dan menentukan solusi serta dampaknya dalam sebuah permasalahan ekonomi yang ada disekitarnya. Hal ini terlihat dalam capaian hasil belajar siswa untuk

soal pada level kognitif berdasarkan taxonomi Bloom yaitu pada level C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi) dan C6 (mengkreasikan/mencipta) masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu direntang nilai 70-79. Hal ini diduga bahwa masih ada siswa yang belum maksimal dalam hasil belajar, karena berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran, kemampuan siswa dalam menganalisis fakta, menyampaikan argumen, mengevaluasi dampak yang ditimbulkan dan menciptakan solusi dari permasalahan masih kurang. Model pembelajaran yang kurang menarik dan bermakna juga perlu ditingkatkan agar siswa mampu memahami, mengevaluasi dan memberikan solusi permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan siswa untuk menghadapi tantangan global, teknologi, dan kompleksitas dunia kerja masa kini. Menurut Nugroho (2022) Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan penting dalam pembelajaran abad 21 yang memungkinkan siswa untuk berpikir secara mendalam, logis, dan rasional terhadap permasalahan. Berpikir kritis menurut Facione (2020), adalah proses yang terarah dan disiplin dalam membuat keputusan berdasarkan bukti dan logika yang dapat dipertanggungjawabkan. Berpikir kritis mencakup kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Ennis (2019) yang menekankan bahwa berpikir kritis adalah pemikiran reflektif dan rasional yang terfokus pada keputusan yang harus diambil mengenai apa yang dipercaya atau dilakukan. Siswa yang memiliki kesadaran dan kepandaian memilah yang baik dan yang buruk, serta gaya berpikir yang metodis serta terstruktur dianggap memiliki keterampilan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis pelajar dipupuk dan diperkuat untuk mendapatkan sumber daya manusia yang bermutu, handal, dan kompetitif. Menurut Brookhrat (2020) berpikir kritis memiliki karakteristik yang utama yaitu analitis, evaluatif, reflektif dan kreatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang dalam mengamati suatu masalah secara keseluruhan, kemudian menafsirkan dan menganalisis terhadap informasi yang diterima, diperiksa kebenarannya dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sehingga seseorang tersebut mampu memberikan kesimpulan terhadap informasi tersebut dengan alasan yang tepat, dimana hasil proses ini digunakan sebagai dasar saat mengambil tindakan dalam pemecahan masalah. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki peserta didik. Menurut Saavedra dan Opfer (2021), berpikir kritis mendukung pengambilan keputusan yang tepat, pembelajaran bermakna, dan kemampuan memecahkan masalah kompleks.

Kemampuan berpikir kritis siswa dapat diukur dengan beberapa indikator. Menurut Susanto (2016) terdapat empat indikator mengukur kemampuan berpikir kritis antara lain: 1) menganalisis; 2) mengenal dan memecahkan masalah; 3) menyimpulkan, dan 4) mengevaluasi atau menilai. Sedangkan menurut Maulana (2017) berpikir kritis dapat diukur oleh beberapa indikator: 1) menganalisis dan mengklasifikasi pernyataan; 2) mengidentifikasi dan mengevaluasi asumsi yang ada; 3) menyusun klarifikasi dengan pertimbangan yang bernilai; 4) menyusun penjelasan, dan 5) Membuat kesimpulan dan argumen. Selanjutnya menurut Pertiwi (2018) bahwa indikator kemampuan berpikir kritis antara lain: 1) menginterpretasi; 2) menganalisis; 3) mengevaluasi; dan 4) menginferensi. Berdasarkan teori tersebut maka indikator pada pelaksanaan pembelajaran ini dirangkum dalam 4 aktivitas kemampuan berpikir kritis yaitu: 1) mengidentifikasi masalah; 2) analisis masalah; 3) pemecahan masalah; 4) menarik kesimpulan.

Strategi pengembangan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dapat dilakukan melalui pembelajaran *Viral Issue Based Learning* (ViBal). Sholahuddin (2023) menjelaskan bahwa *Viral Issue Based Learning* (ViBal) merupakan model pembelajaran yang berbasis isu-isu yang sedang viral. Model pembelajaran ini mengintegrasikan faktor ketertarikan siswa dalam kehidupan sosial menjadi sarana pemantik pembelajaran. Isu viral yang dibahas menghadirkan pembelajaran yang kontekstual yang diangkat dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Titik tolak pengembangan ViBal dengan memodifikasi prinsip dan sintak model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). Melalui model ViBal siswa belajar secara bijak merespon informasi-informasi viral yang sedang menjadi perbincangan publik. Agar model pembelajaran ini dapat terlaksana dengan baik maka diperlukan prasyarat pemahaman konsep materi. Konteks materi dalam pembelajaran ini adalah permasalahan ekonomi yang sedang viral terkait materi inflasi. Menurut Tamburaka (2021), berita viral adalah konten jurnalistik yang menyebar secara masif dalam waktu cepat karena mendapat perhatian dan keterlibatan tinggi dari audiens, terutama melalui media digital. Jika konten tersebut berisi isu ekonomi, maka disebut sebagai berita ekonomi viral. Dalam konteks ini, McQuail (2010) menyebutkan bahwa berita ekonomi yang viral cenderung memiliki daya tarik tinggi karena menyentuh kehidupan masyarakat secara langsung, misalnya inflasi, kenaikan BBM, pajak, atau kebijakan upah. Sintak dalam pembelajaran *Viral Issue Based Learning* kemudian diintegrasikan dalam pembelajaran *Fokus Group Discussion* (FGD). Menurut Sugiyono (2015), FGD adalah teknik pengumpulan data kualitatif yang dilaksanakan dalam kelompok kecil yang terdiri atas 6–12 orang untuk membahas suatu

topik tertentu. Penelitian yang dilakukan oleh Hayati (2020) menyatakan bahwa metode FGD berdampak baik terhadap perubahan sikap sosial dan kemampuan berpikir kritis. Penelitian yang dilakukan Erlina (2024) menyatakan bahwa model FGD memiliki pengaruh terhadap partisipasi siswa. Dalam pembelajaran, FGD tidak hanya digunakan sebagai metode pengumpulan data, tetapi juga sebagai pendekatan partisipatif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dalam FGD siswa terlibat diskusi pada kelompok kecil yang dilakukan secara sistematis, terarah, dan terfokus untuk membahas suatu isu atau topik tertentu. Penggunaan metode FGD digunakan untuk menggali pemikiran siswa, meningkatkan pemahaman, dan melatih keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Selain dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan analisis, evaluasi dan kreasi dalam berpikir logis, kelebihan FGD adalah melatih kemampuan komunikasi dan berbicara siswa dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan pendapat. Peran guru dalam pembelajaran dengan metode FGD ini tetap diperlukan untuk melakukan kontrol agar semua siswa dapat berkontribusi secara seimbang dan mengontrol waktu pelaksanaan FGD agar diskusi berjalan efektif. Maka langkah-langkah pembelajaran dengan metode FGD adalah 1) menetapkan tujuan pembelajaran. Dalam *best practice* ini tujuan pembelajaran yang diambil adalah siswa dapat menganalisis dampak dan pemecahan masalah inflasi yang ada di lingkungannya; 2) menyiapkan topik diskusi. Topik diskusi yang diambil adalah dari permasalahan viral tentang materi inflasi, pengaruh perang dagang Amerika dengan Cina terhadap inflasi di Indonesia, pengaruh kebijakan makan bergizi gratis terhadap kenaikan harga barang dan permasalahan viral lainnya; 3) membagi siswa dalam kelompok. Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa dibagi menjadi 6 kelompok; 4) memberikan waktu siswa untuk melakukan penyelidikan atau observasi awal dengan membaca, menonton video atau observasi terkait topik diskusi; 5) pelaksanaan diskusi. Siswa melakukan diskusi tentang materi yang akan disampaikan dalam presentasi FGD. Guru menyiapkan lembar kerja siswa sebagai panduan dalam menganalisis topik atau permasalahan yang akan dibahas. 6) presentasi hasil diskusi. Pada presentasi hasil diskusi dilakukan secara terbuka, dimana seluruh anggota kelompok maju ke depan. Salah satu siswa bertugas sebagai moderator. Kemudian setiap peserta diberikan waktu untuk mengemukakan pendapat secara bergiliran. Semua ide dicatat tanpa langsung disanggah namun fokus pada upaya pemecahan masalah atau pemahaman bersama; 7) refleksi dan umpan balik. Guru dan siswa yang mendengarkan presentasi, memberikan umpan balik berupa pertanyaan atau penguatan (Moeliono, 2018).

2. METODE

Penerapan *Best Practice* dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran *Viral Issue Based Learning* dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD) pada pembelajaran ekonomi materi inflasi menggunakan deskriptif kualitatif. Hal ini karena tujuan penelitian ini mendeskripsikan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan proses pembelajaran dengan metode FGD pada materi inflasi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI.B SMAN 1 Bantul sejumlah 36 siswa. Pembelajaran pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025. Data yang diperoleh dari *best practice* (praktik baik) ini berdasarkan observasi menggunakan lembar observasi dengan skala linkert sebagai metode pengukuran, kuesioner dari respon siswa serta data hasil belajar. Observasi diperoleh dari pengamatan terhadap siswa selama melaksanakan pembelajaran FGD terkait empat indikator kemampuan berpikir kritis yang sudah ditetapkan yaitu: 1) mengidentifikasi masalah 2) analisis masalah; 3) pemecahan masalah; 4) menarik kesimpulan. Untuk memudahkan dalam mengetahui pencapaian kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar, maka proses terakhir adalah membuat persentase pencapaian kemampuan berpikir kritis, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Langkah selanjutnya setelah data dipersentase, dilakukan pengklasifikasian persentase ketercapaian kemampuan berpikir kritis siswa yang diterapkan pada pembelajaran *Viral Issue Based Learning* dengan metode FGD. Kriteria kemampuan berpikir kritis disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria penilaian kemampuan berpikir kritis	
Persentase (%)	Kategori
$86 \leq < 100$	Sangat Tinggi
$76 \leq < 86$	Tinggi
$66 \leq < 76$	Sedang
$55 \leq < 66$	Rendah
< 55	Sangat rendah

(Purwanto: 2015)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

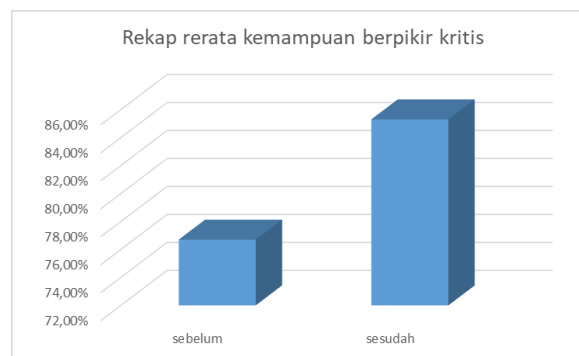
3.1 Meningkatnya kemampuan berpikir kritis

Berdasarkan hasil observasi, kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI.B SMAN 1 Bantul menggunakan model pembelajaran *Viral Issue Based Learning* (ViBal) dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD) mengalami kenaikan. Hal ini ditunjukkan adanya kenaikan persentase rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa

dari kondisi awal sebesar 76,7% atau dalam kategori sedang naik menjadi 85,3%, atau dalam kategori tinggi.

Tabel 2. Rekap Hasil Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis	Model pembelajaran ViBaL dengan <i>Focus Group Discussion</i>	
	Sebelum	Sesudah
Jumlah	76,7 %	85,3%
Kategori kemampuan berpikir kritis	Sedang	Tinggi



Gambar1: Grafik rerata kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah pembelajaran ViBaL dengan metode FGD

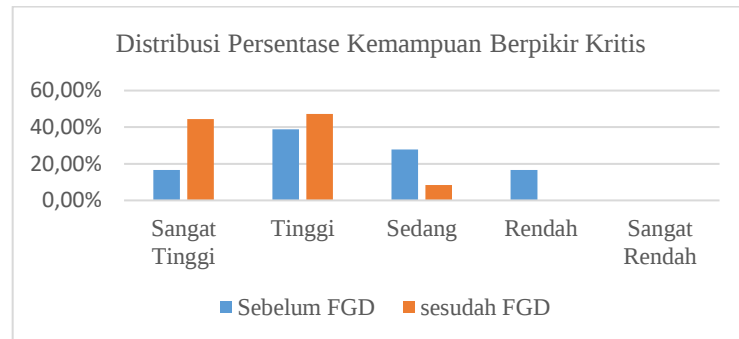
Sedangkan distribusi frekuensi Tingkat Berpikir Kritis yang diperoleh berdasarkan observasi siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kritis

NO	Tingkat Berfikir Kritis	Model pembelajaran ViBaL dengan <i>Focus Group Discussion</i>			
		Sebelum		Sesudah	
		Jumlah siswa	persentase	Jumlah siswa	persentase
1	Sangat Tinggi	6	16,7%	16	44,4%
2	Tinggi	14	38,9 %	17	47,2%
3	Sedang	10	27,8%	3	8,4 %
4	Rendah	6	16,7%	0	0
5	Sangat Rendah			0	0
	Jumlah	36	100%	36	100%

Berdasarkan data di atas, pada kategori kemampuan berpikir kritis sangat tinggi terjadi kenaikan jumlah siswa dari 6 siswa atau 16,7 % menjadi 16 siswa atau 44,4 %. Sedangkan pada kategori tinggi dari 14 siswa atau 38,9% naik menjadi 17 siswa atau 47,2 %. Kategori sedang terjadi penurunan jumlah siswa dari sebelumnya 10 siswa atau 27,8% menjadi 3 siswa atau 8,4 %. Setelah penerapan pembelajaran *Viral Issue Based*

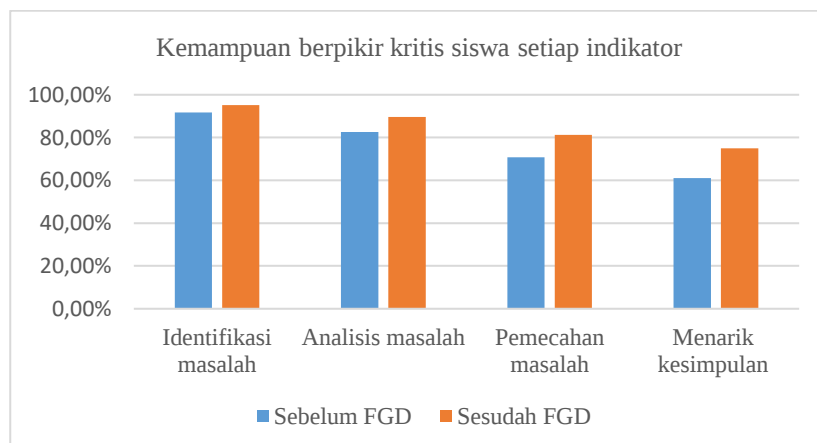
Learning dengan FGD sudah tidak ada lagi siswa yang ada pada kategori rendah, sehingga terjadi penurunan pada kategori ini yang sebelumnya masih terdapat 6 siswa atau 16,7 %.



Gambar 2. Distribusi persentase sebelum dan sesudah pembelajaran ViBaL dengan metode FGD

Kenaikan tingkat berpikir kritis untuk setiap indikator juga mengalami peningkatan. Uraian kemampuan berpikir kritis ditampilkan pada Tabel 4.

Indikator kemampuan berpikir kritis	Pembelajaran ViBaL dengan FGD	
	Sebelum	Sesudah
Identifikasi masalah	91,7 %	95,2%
Analisis masalah	82,6%	89,6%
Pemecahan masalah	70,8%	81,3%
Menarik kesimpulan	61,1%	75 %



Gambar 3. Grafik kemampuan berpikir kritis siswa tiap indikator sebelum dan sesudah pembelajaran ViBaL dengan metode FGD

Kenaikan kemampuan berpikir kritis peserta didik terlihat dalam peningkatan indikator berpikir kritis berikut ini:

- 1) Indikator 1: Identifikasi masalah

Pada indikator identifikasi masalah yang kemampuan yang diukur adalah proses identifikasi masalah adalah tahap awal berpikir kritis yang berfokus pada pengamatan dan pengumpulan data relevan. Sebelum penerapan pembelajaran dengan *Viral Issue Based Learning* dengan metode FGD 91,7 % siswa telah mampu mengidentifikasi masalah. Setelah penerapan pembelajaran *Viral Issue Based Learning* dengan FGD naik menjadi 95,2%. Artinya siswa memiliki kemampuan yang sangat tinggi untuk merumuskan masalah secara spesifik berdasarkan informasi yang relevan.

2) Indikator 2: Analisis Masalah

Pada indikator kedua ini yang dilihat bagaimana siswa memiliki keterampilan berpikir logis dan evaluatif terhadap fakta dan asumsi. Kemampuan analisis masalah sebelumnya sebesar 82,6 % meningkat menjadi 89,6%. Artinya siswa memiliki kemampuan analisis masalah yang sangat tinggi dalam menguraikan sebab, faktor yang mempengaruhi maupun menyusun sebab akibat dalam komponen masalah.

3) Indikator 3: Memecahkan masalah

Pada indikator ketiga ini yang dilihat bagaimana siswa mampu mengkreasi alternatif solusi serta dampak, kelebihan dan kekurangannya. Kemampuan siswa dalam indikator ini naik dari 70,8 % menjadi 81,3%. Dengan hasil observasi ini, masih ada siswa yang kurang mampu memberikan langkah sistematis dalam memecahkan masalah.

4) Indikator 4: Menarik kesimpulan

Indikator yang terakhir adalah mampu memberikan kesimpulan dengan benar dan lengkap sesuai dengan bukti dan argumen yang ada. Kemampuan siswa pada indikator ini juga mengalami kenaikan dari 61,1 % menjadi 75 %. Berdasarkan data tersebut maka kemampuan menarik kesimpulan masih perlu ditingkatkan karena kesimpulan yang valid harus berdasarkan pada penalaran induktif atau deduktif yang sah dan dukungan data yang kuat.

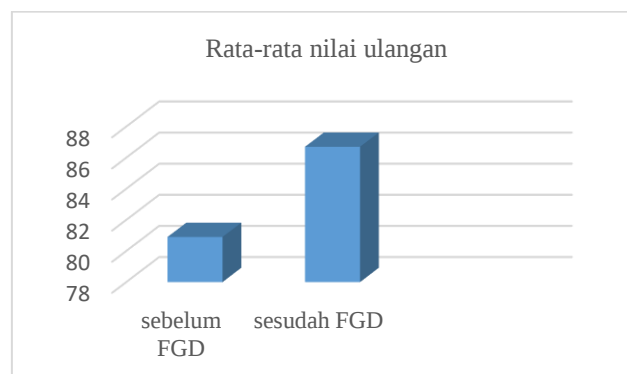
3.2 Meningkatnya Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang dicapai siswa setelah dilakukan pembelajaran model *Viral Issue Based Learning* dengan *Focus Group Discussion* menunjukkan peningkatan. Hal ini selaras dengan hasil kuesioner siswa yang menyatakan sebanyak 33 siswa atau 91,7% menyatakan bahwa menyukai pembelajaran ViBal dengan metode FGD dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Peningkatan kemampuan berpikir kritis ini berdampak pada peningkatan hasil belajar. Pada kondisi awal, siswa dengan hasil belajar

pada soal HOTS yaitu C4, C5 dan C6 dalam skala nilai 90-100 sebanyak 9 siswa atau 25% naik menjadi 19 siswa atau 52,8 %. Pada skala 80-89 pada kondisi awal sejumlah 15 siswa atau 41,7 % turun menjadi 13 siswa atau 36,1%. Hal ini dikarenakan siswa mengalami kenaikan ke skala di atasnya. Pada skala nilai 70-79 terjadi penurunan dari 10 siswa atau 27,8 s menjadi 4 siswa atau 11,1%. Setelah pembelajaran dengan model *Viral Issue Based Learning* dengan FGD sudah tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai pada skala 60-69. Perolehan rata-rata nilai juga mengalami kenaikan dari 80,9 menjadi 86,7. Seluruh siswa juga telah memenuhi KKTP yang ditetapkan sesuai tujuan pembelajaran yang ditentukan yaitu siswa dapat menganalisis dampak dan solusi terjadinya inflasi di lingkungan sekitarnya.

Tabel 5. Rekap Hasil Belajar

No	Skala nilai hasil ulangan	Model pembelajaran ViBaL dengan <i>Focus Group Discussion</i>			
		Sebelum		Sesudah	
1	90-100	9	25 %	19	52,8 %
2	80-89	15	41,7 %	13	36,1 %
3	70-79	10	27,8 %	4	11,1 %
4	60-69	2	5,5 %	0	0 %
Rata-rata ulangan nilai		80,9		86,77	



Gambar 4. Grafik rerata nilai ulangan sebelum dan sesudah pembelajaran ViBaL dengan metode FGD

Sedangkan capaian nilai setelah menerapkan pembelajaran model *Viral Issue Based Learning* dengan *Focus Group Discussion* mengalami peningkatan, disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Capaian nilai tertinggi dan terendah

No.	Nilai	Model pembelajaran ViBaL dengan <i>Focus Group Discussion</i>	
		Sebelum	Sesudah
1.	Tertinggi	98	100
2.	Terendah	60	72

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pada materi inflasi kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dari 76,7 % dalam kategori sedang menjadi 85,3% atau dalam kategori tinggi. Distribusi kemampuan berpikir kritis siswa pada kategori sangat tinggi naik dari 16,7% menjadi 44,4%. Pada kategori tinggi juga mengalami kenaikan dari 38,5% menjadi 47,2%. Sedangkan pada kategori sedang mengalami penurunan dari 27,8% turun menjadi 8,4%. Pada pelaksanaan pembelajaran ini sudah tidak ada lagi siswa dalam kategori kemampuan berpikir kritis rendah, turun dari sebelumnya sebesar 16,7%. Kemampuan terhadap masing-masing indikator kemampuan berpikir kritis juga mengalami kenaikan. Untuk indikator mengidentifikasi masalah naik dari 91,7 % menjadi 95,2%. Kemampuan menganalisis masalah juga mengalami kenaikan dari 82,6% menjadi 89,6%. Kemampuan memecahkan masalah naik dari 70,8% menjadi 81,3 % sedangkan kemampuan menarik kesimpulan dari 61,1% naik menjadi 75%. Peningkatan kemampuan berpikir kritis ini juga berdampak pada kenaikan hasil belajar, yaitu seluruh siswa sudah memenuhi KKTP dari yang sebelumnya masih ada 2 siswa atau 5,5% yang masih di bawah KKTP. Rata-rata capaian nilai juga mengalami kenaikan dari 80,9 menjadi 86,7. Pelaksanaan pembelajaran ekonomi dalam topik inflasi menggunakan model pembelajaran *Viral Issue Based Learning* dengan metode *Focus Group Discussion* di kelas XI B menjadikan pembelajaran lebih menarik, menantang sekaligus menyenangkan. Melalui pembelajaran ini siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam memahami masalah, menganalisis serta mencari alternatif solusi pemecahannya sehingga mereka dapat menentukan sikap bagaimana menghadapi permasalahan yang ada. Agar pelaksanaan pembelajaran bisa meningkatkan seluruh indikator kemampuan berpikir kritis maka disarankan siswa untuk memperbanyak wawasan dengan membaca dan mencari tahu informasi dari berbagai sumber literatur. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajaran ini guru juga menjadi fasilitator sekaligus kontrol agar diskusi berjalan secara efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada seluruh pihak yang berkontribusi dalam penulisan *best practice* ini, terutama kepada kepala sekolah SMAN 1 Bantul yang telah memberikan izin dan kesempatan, sehingga laporan ini bisa terselesaikan. Terimakasih juga kepada siswa kelas XI.B SMAN 1 Bantul yang telah bekerjasama dan berpartisipasi sebagai subjek dalam pelaksanaan *best practice* melalui pembelajaran *Viral Issue Based Learning* dengan metode *Focus Group Discussion*.

5. REFERENSI

- [1] R. H. Ennis, "*Critical Thinking across the Curriculum: A Brief Edition of the Values and Pitfalls*", Lanham, MD, USA: Rowman & Littlefield, 2019.
- [2] S. Nugroho, "Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Berpikir Kritis", Yogyakarta, Indonesia: Deepublish, 2022.
- [3] K. Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor: 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- [4] S. M. Brookhart, "*How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*", Alexandria, VA, USA: ASCD, 2020.
- [5] P. A. Facione, "*Critical Thinking: What It Is and Why It Counts (2020 update)*", Millbrae, CA, USA: Insight Assessment, 2020.
- [6] A. R. Saavedra and V. D. Opfer, "Teaching 21st-century skills: What does it look like in practice?," "J. Educ. Change", vol. 22, no. 1, pp. 85–111, 2021.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/20004508.2024.2318841>
- [7] Maulana, "Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif", Sumedang, Indonesia: UPI Sumedang Press, 2017.
- [8] W. Pertiwi, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik SMK Pada Materi Matriks," J. Pendidik. Tambusai, vol. 2, no. 2, pp. 821–831, 2018.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/29>
- [9] A. Susanto, "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar", Jakarta, Indonesia: Kencana, 2020.
- [10] I. Fatmawati, S. Zubaidah, and H. Susilo, "Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Strategi Konflik Kognitif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA", Malang, Indonesia: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2014.
- [11] D. McQuail, "*McQuail's Mass Communication Theory*", 6th ed., London, UK: Sage Publications, 2010.
- [12] S. Tamburaka, "urnalisme Digital dan Etika Media Sosial", Yogyakarta, Indonesia: Deepublish, 2021.
- [13] R. H. Ennis, "*Critical Thinking across the Curriculum: A Brief Edition of the Values and Pitfalls*", Lanham, MD, USA: Rowman & Littlefield, 2019.
- [14] B. W. Firdausi, W. Warsono, and Y. Yermiandhoko, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar," J. Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, vol. 11, no. 2, pp. 229–243, 2021.
<https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/8001>
- [15] S. Susanti, S. W. D. Pomalato, R. Resmawan, and E. Hulukati, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menggunakan Multimedia Interaktif," Differential: Journal on Mathematics Education, vol. 1, no. 1, pp. 37–46, 2023.:
<https://jurnal.umpalembang.ac.id/differential/article/view/5952/0>
- [16] B. A. Khasanah and I. D. Ayu, "Kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran *Brain Based Learning*," Ekspone, vol. 7, no. 2, pp. 46–53, 2017.
<https://jurnal.umko.ac.id/index.php/ekspone/article/view/148>
- [17] A. Erlina, S. Sukardi, and A. Wahidah, "Pengaruh Model Pembelajaran FGD (*Focus Group Discussion*) dengan Bantuan Poster terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi," J. Ilm. Profesi Pendidik., vol. 9, no. 4, pp. 2428–2435, 2024.
<https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2834>

- [18] H. Holis, L. Fitriani, and A. Aziz, "Penerapan Metode *Focus Group Discussion* (FGD) dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Lembaga Nahdlatul Ulama Ciamis," *J. Bahasa dan Pendidik. Borneo*, vol. 4, no. 1, pp. 18–31, 2024.
<https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/7911>
- [19] W. Febrianti, Z. Zulyusri, and L. Lufri, "Meta analisis: pengembangan soal hots untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik," *Bioilmi: J. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 39–45, 2021.
<https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/bioilmi/article/view/9506>
- [20] P. Bintang, L. Ristiani, H. Lestari, and A. Walid, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal HOTS (Analisis Kuantitatif)," *COMSERVA Indonesian J. Community Serv. Dev.*, vol. 2, no. 09, pp. 1916–1923, 2023.

https://www.researchgate.net/publication/370573730_Kemampuan_Berpikir_Kritis_Siswa_dalam_Menyelesaikan_Soal-Soal_HOTS_Analisis_Kuantitatif
- [21] U. Hayati, "Pengaruh Metode *Focus Group Discussion* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Sosial Peserta Didik Pada Materi Pencemaran Lingkungan," Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2020.

<https://repository.radenintan.ac.id/30517/1/SKRIPSI%20BAB%201%20%26%20BAB%205.pdf>
- [22] H. Sarumaha, "Penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada materi masalah ekonomi dalam sistem ekonomi di kelas X-TKJ SMK Negeri 1 Fanayama," *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol. 5, no. 1, pp. 1–14, 2024.
<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JPE/article/view/1448>
- [23] D. R. Sudrajat, I. Waspada, and A. Suryana, "Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model *problem based learning* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Bandung," **Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, vol. 6, no. 1, pp. 257–264, 2023.
<https://journal.unigha.ac.id/index.php/JSH/article/view/1500>
- [24] Sholahuddin (2023). Inspiring professional Praktik Baik Penerapan Model ViBal (*Viral Issue Based Learning*). <https://stekom.ac.id/>. 29 April 2023.

BIODATA PENULIS



Nama : Anna Suryaningsih, S.Pd, M.Pd
Sekolah tugas : Guru Ekonomi
Alamat Instansi Kerja : SMA Negeri 1 Bantul, Jl. K.H Wakhid Hasyim Bantul
Email : gurusasra@gmail.com
Alamat : Bantulkarang RT 06 Ringinharjo Bantul
No hp : 081391572004

Daftar karya yang pernah diseminarkan :

1. Penerapan model *Cooperative Learning Tipe Carousel Feedback* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X.3 SMAN 1 Srandakan
2. Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Model *Discovery Learning* pada Siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Srandakan
3. Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Lintas Minat Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Field Visit Technique* pada siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Srandakan
4. Upaya Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran *Active Debate* pada Siswa Kelas XI IPS.2 SMAN 1 Srandakan

Daftar Karya yang terbit di media massa

5. Tribun Jogja No.537/tahun 2 Rubrik *Citizen Journalism*: Pemilos Demi Ketua OSIS Berkompeten . Terbit jumat pahing 5 Oktober 2012
6. Tribun Jogja No. 940/tahun 3. Rubrik *Citizen Journalism*: Sosialisasi Disabilitas. Terbit Minggu Kliwon, 17 November 2013. “
7. Radar Solo.Rubrik Ruang Opini: *Active Debate* Tingkatkan Motivasi Belajar Pasca Pandemi. Terbit Jumat Pon, 27 Januari 2023
8. Radar Solo. Rubrik Ruang Opini: Pembelajaran Asyik Melalui *Field Visit Technique*, terbit April 2021

Buku yang pernah diterbitkan

9. *Economic Series 1*: Belanja Seru Bersama Mama. Kumpulan Cerita Anak Seri Ekonomi. Penerbit: Goresan Pena No ISBN 978-623-275-047-0
10. *Economic Series 2*: Tergoda Iklan Mi Goreng, Kumpulan Cerita Anak Seri Ekonomi. Penerbit: Goresan Pena. No ISBN 978-623-275-453-9
11. *Economic Series 3*: Loretta Si Penjaga Toko. Kumpulan Cerita Fabel Seri Ekonomi. Penerbit: Goresan pena. No ISBN 978-623-275-686-1
12. Misi Cinta: Mencintai Ekonomi dan Akuntansi Melalui Puisi. Penerbit: Goresan Pena No ISBN 978-623-275-354-9
13. *Field Visit Technique* pada pembelajaran *Blanded Learning*. Penerbit Goresan Pena, No No ISBN 978-623-367-450-8

14. Karya Antologi: Jelajah Potensi Lokal Kecamatan Srandakan. Judul Esay: Pesona Kincir Angin Pantai Selatan. No ISBN 978-623-7507-50-5
15. Karya terpilih dalam Antologi “Tualang”. Judul Tulisan: Pendidikanku, Investasi Anakku. No ISBN 978-602-476-995-6
16. Karya terpilih dalam Antologi “Menenun Hikmah”. Judul Tulisan: Investasi Terbaikku. No ISBN 978-623-298-079-2
17. Karya terpilih dalam Antologi Puisi “Ruang Renung”. Judul Puisi: Rindu dalam Doa. No ISBN 978-623-298-080-8
18. Karya terpilih dalam Antologi Puisi “Untuk Kita yang Sedang Berjuang”. Judul puisi: Untukmu yang Di Garda Depan. No ISBN 978-602-476-972-7

Bantul**Jurnal Riset Daerah**
Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
(BAPPEDA) Kabupaten Bantul**JRD**

ISSN: 1412-8519 (media cetak)

ISSN: 2829-2227 (media online)

PREFERENSI SISWA SMA KELAS 11 TERHADAP PENGUNAAN PAPAN TULIS DI ERA DIGITAL DAN IMPLIKASINYA TERHADAP KETERLIBATAN BELAJAR

*Hanan Dimas Prasetya, S.Pd.**SMA Negeri 1 Bantul**hanan.dimas44@gmail.com*

ARTICLE INFORMATION

Submitted : Juni 2025

Revised : Juni 2025

Published : Juni 2025

ABSTAK

Di tengah arus digitalisasi pendidikan, terdapat kecenderungan menarik di kalangan siswa Generasi Z yang justru menunjukkan preferensi terhadap media pembelajaran tradisional seperti papan tulis. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi dan mengukur preferensi siswa kelas XI terhadap penggunaan papan tulis fisik dibandingkan media digital; (2) mengeksplorasi faktor-faktor yang melatarbelakangi preferensi tersebut; dan (3) menganalisis implikasinya terhadap keterlibatan belajar siswa. Pendekatan metode campuran digunakan dengan melibatkan angket skala Likert dan wawancara semi-terstruktur terhadap siswa dan seorang dosen pendidikan. Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks menunjukkan preferensi signifikan terhadap penggunaan papan tulis ($p = 0,002$), di mana sebagian besar siswa melaporkan peningkatan fokus, pemahaman, dan keterlibatan saat guru menggunakan papan tulis secara bertahap. Temuan kualitatif mendukung hasil ini, menunjukkan bahwa papan tulis memfasilitasi ritme belajar yang lebih sinkron, interaksi yang lebih alami, dan memperkuat proses kognitif bersama antara guru dan siswa. Meskipun tergolong digital natives, siswa tetap mengapresiasi nilai pedagogis dari media konvensional. Studi ini merekomendasikan pendekatan blended learning yang mengintegrasikan keunggulan papan tulis dan media digital secara proporsional untuk meningkatkan keterlibatan belajar di era modern.

Kata Kunci: *papan tulis, Generasi Z, keterlibatan belajar, alat bantu mengajar, metode campuran*

ABSTRACT

In the digital era, educational technology is widely adopted to support student learning. However, recent classroom observations indicate that some Generation Z students may be more engaged during lessons that utilize traditional teaching tools, such as the physical chalkboard or whiteboard. This creates a paradox between the presumed digital preference of Gen Z learners and their actual classroom focus and engagement. This study aims (1) to identify and measure the preferences of 11th-grade Generation Z students regarding the use of physical whiteboards versus digital instructional media; (2) to explore the underlying factors behind their preferences; and (3) to analyze the implications of these preferences for student learning engagement. This research

employed a mixed-method approach, combining quantitative Likert-scale questionnaires with qualitative interviews involving students and educators. The Wilcoxon Signed Ranks Test was used to compare preference scores between whiteboard-based and digital-based learning. Thematic analysis was applied to qualitative data to explore students' reasoning and experiences. The quantitative results revealed a significant preference for whiteboard use over digital media ($p = 0.002$). Most students reported increased focus and better understanding when the teacher used the board in a step-by-step manner. Qualitative findings supported these results, highlighting that whiteboards allow for a more synchronized learning rhythm, spontaneous interaction, and a sense of shared cognitive process between teacher and student. Despite being digital natives, Gen Z students in this study demonstrated a strong appreciation for the pedagogical value of traditional whiteboards. The findings suggest that combining digital tools with physical board usage offers a balanced approach that enhances focus and engagement. Educators are encouraged to integrate both tools to align with students' cognitive needs and learning behaviors in the digital age.

Keywords: Whiteboard preference, Generation Z, Student engagement, Teaching tools, Mixed-Method Study

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi kekuatan dominan yang membentuk ulang berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan [1]. Di tengah era disrupsi ini, institusi pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi guna meningkatkan kualitas serta relevansi pembelajaran [1], [2], [3]. Generasi Z (Gen Z), yang merupakan penduduk asli digital (*digital natives*), kini mengisi bangku-bangku sekolah menengah dan perguruan tinggi, membawa serta karakteristik dan preferensi belajar yang unik [2]. Mereka dikenal akrab dengan akses informasi instan, pembelajaran visual, serta menghargai pengalaman belajar yang aktif dan personal [2], [3]

Meskipun demikian, observasi awal mengindikasikan sebuah fenomena menarik: adanya preferensi di kalangan siswa kelas 11 (usia 16-17 tahun), yang merupakan bagian dari Gen Z, terhadap penggunaan papan tulis fisik oleh guru. Papan tulis, sebagai salah satu alat bantu pengajaran paling fundamental yang sejarahnya dapat ditelusuri hingga awal abad ke-19 [4], tampaknya masih memiliki daya tarik tersendiri di tengah gempuran beragam teknologi pembelajaran digital. Muttappallymyalil dkk. [4] mencatat evolusi papan tulis dari batu tulis hitam, papan hijau, hingga papan tulis putih, dan menyoroti keunggulannya seperti biaya rendah dan kemampuannya memfasilitasi pembelajaran yang mengikuti ritme guru. Sementara itu, Fuchs [3] dalam konteks papan tulis virtual, menemukan bahwa mahasiswa mempersepsikan papan tulis virtual bermanfaat untuk pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka, meskipun ada variasi persepsi berdasarkan tahun studi.

Kajian literatur menunjukkan bahwa Gen Z, walaupun terbiasa dengan teknologi, juga menghargai interaksi tatap muka dan metode pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan aktif [2]. Hammad [2] menemukan bahwa 60% siswa Gen Z lebih menyukai kombinasi materi pembelajaran digital dan fisik, dan sebagian masih menghargai buku cetak serta catatan tangan. Ini menandakan bahwa preferensi mereka tidak semata-mata terfokus pada media digital. Lebih lanjut, Haldane [5], dalam penelitiannya mengenai *Interactive Whiteboard* (IWB), menekankan pentingnya "stabilitas media" yang memungkinkan konten untuk direfleksikan dan dikunjungi kembali. Konsep "benang pembelajaran" (*learning threads*) yang terbangun melalui interaksi guru-siswa dan siswa-media, serta keterlibatan kognitif seluruh kelas, menjadi aspek krusial yang juga berpotensi relevan dalam konteks penggunaan papan tulis fisik. Di sisi lain, Ainun dkk. [1] mengidentifikasi bahwa transformasi digital di Indonesia masih menghadapi tantangan, terutama terkait aspek geografis dan kesiapan infrastruktur, yang mungkin secara tidak langsung mempengaruhi persepsi dan preferensi terhadap berbagai jenis media pembelajaran, termasuk alat bantu tradisional.

Kesenjangan dalam penelitian yang ada terletak pada kurangnya eksplorasi mendalam mengenai alasan spesifik di balik preferensi siswa Gen Z pada tingkat sekolah menengah atas terhadap penggunaan papan tulis fisik, khususnya di era di mana alternatif digital sangat melimpah. Sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada adaptasi Gen Z terhadap teknologi digital atau efektivitas alat digital tertentu [2],[3]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi dan mengukur tingkat preferensi siswa kelas 11 Gen Z terhadap penggunaan papan tulis fisik dibandingkan dengan media pembelajaran digital; (2) mengeksplorasi faktor-faktor yang mendasari preferensi tersebut dari perspektif siswa; dan (3) menganalisis implikasi dari preferensi ini terhadap keterlibatan belajar (*learning engagement*) siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi para guru, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan pendidikan. Dengan memahami mengapa sebuah alat bantu pengajaran konvensional seperti papan tulis fisik masih diminati oleh generasi digital, dapat dirumuskan strategi pembelajaran yang lebih holistik dan efektif, yang mampu mengintegrasikan keunggulan media tradisional dan digital secara seimbang. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya relevan secara teknologi tetapi juga mampu meningkatkan fokus, interaksi, pemahaman, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh di era disrupsi ini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed-method*) yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Subjek penelitian terdiri dari 38 siswa kelas XI dari tiga kelas di SMA Negeri 1 Bantul yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keberagaman jurusan dan pengalaman belajar. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket skala Likert, sementara data kualitatif diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan beberapa siswa terpilih dan seorang dosen pendidikan.

Kriteria spesifik untuk pemilihan informan wawancara (siswa dan dosen) adalah sebagai berikut: siswa terpilih menunjukkan variasi dalam preferensi penggunaan media pembelajaran berdasarkan hasil angket awal, serta memiliki kemampuan untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka secara mendalam. Untuk dosen pendidikan, pemilihan didasarkan pada relevansi keahliannya dalam pedagogi dan pengalaman mengajar menggunakan berbagai media. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi preferensi siswa terhadap penggunaan papan tulis fisik dibandingkan media digital dalam konteks pembelajaran di era digital.

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa metode penyampaian materi memiliki pengaruh terhadap tingkat fokus dan keterlibatan belajar siswa. Diasumsikan pula bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran menggunakan kedua jenis media secara seimbang dalam kegiatan belajar mereka. Penelitian ini bersifat deskriptif eksploratif tanpa memberikan perlakuan tertentu, namun menggali pengalaman nyata yang telah dialami siswa selama mengikuti pembelajaran dengan papan tulis maupun media digital.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua pendekatan. Pertama, pendekatan kuantitatif menggunakan angket dengan skala likert (1-5) yang terdiri dari 20 pernyataan untuk mengukur preferensi siswa. Kedua, pendekatan kualitatif dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur guna mendalami alasan di balik preferensi yang ditunjukkan siswa serta tanggapan para dosen terhadap fenomena tersebut. Data kuantitatif dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS. Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, dan hasilnya menunjukkan bahwa tidak semua data berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test* untuk membandingkan preferensi siswa terhadap papan tulis dan media digital. Sementara itu, data kualitatif dianalisis dengan pendekatan tematik untuk menemukan pola atau tema yang relevan, yang kemudian digunakan untuk mendukung dan memperkaya temuan dari data kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan papan tulis dibandingkan media digital terhadap fokus belajar siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah responden 38 responden yaitu berarti kurang dari 50. Hasil uji ini disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Uji normalitas data kuisioner responden

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Papan Tulis	.108	38	.200*	.925	38	.014
	Media Digital	.149	38	.032	.836	38	.000

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

a. *Lilliefors Significance Correction*

Hasil menunjukkan nilai $p < 0,05$, yang berarti data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, digunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk menguji perbedaan persepsi siswa terhadap pembelajaran dengan media papan tulis dan media digital. Rincian hasil dapat dilihat pada Tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Mediadigital - Papantulis	Negative Ranks	28 ^a	19.75	553.00
	Positive Ranks	9 ^b	16.67	150.00
	Ties	1 ^c		
	Total	38		

a. Mediadigital < Papantulis

b. Mediadigital > Papantulis

c. Mediadigital = Papantulis

Tabel 3. Statistik Uji *Wilcoxon Signed Ranks* terhadap Persepsi Siswa (Media Digital – Papan Tulis)

Test Statistics^a

Mediadigital - Papantulis	
Z	-3.045 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*

b. *Based on positive ranks.*

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* terhadap 38 responden, diperoleh data bahwa sebanyak 28 siswa memberikan penilaian yang lebih tinggi terhadap papan tulis dibandingkan media digital, sementara hanya 9 siswa yang lebih memilih media digital. Satu siswa memberikan penilaian yang setara terhadap keduanya. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai Z sebesar -3,045 dengan signifikansi 0,002 ($p < 0,05$). Nilai Z sebesar -3,045 mengindikasikan bahwa preferensi terhadap papan tulis secara konsisten lebih tinggi dibandingkan media digital. Arah negatif mencerminkan bahwa skor untuk papan tulis lebih tinggi dalam mayoritas pasangan data. Ini memiliki implikasi praktis bahwa pendekatan pembelajaran berbasis papan tulis memiliki pengaruh yang signifikan terhadap persepsi keterlibatan belajar

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa merasa lebih fokus dan terbantu dalam proses belajar ketika guru menggunakan papan tulis dibandingkan hanya mengandalkan media digital seperti *PowerPoint* atau video. Hasil menunjukkan bahwa terdapat **perbedaan signifikan** ($p < 0.05$) antara preferensi siswa terhadap dua jenis media. Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan papan tulis lebih membantu dalam memahami materi, meningkatkan fokus, dan memperkuat proses mencatat.

Hasil wawancara mendalam dengan dua siswa dan satu dosen pendidikan mendukung temuan kuantitatif. Siswa menyatakan bahwa penggunaan papan tulis membuat proses belajar menjadi lebih fokus, sistematis, dan memberikan ruang jeda alami untuk memahami materi.

Table 4. Kutipan tematik hasil wawancara siswa dan dosen pendidikan

Tema Tematik	Kutipan Langsung	Narasumber
Fokus belajar lebih terjaga dengan papan tulis	“Saya lebih fokus ketika guru menjelaskan di papan tulis ketimbang hanya menggunakan PPT.”	Siswa A
	“Saya merasa goresan dan tulisan guru di papan tulis itu ikut membantu saya memahami materi.”	Siswa B
Irama belajar jadi lebih sinkron	“Tempo dan alur belajar menjadi selaras dengan irama belajar saya.”	Siswa A
Papan tulis sebagai ruang ekspresi	“Papan tulis tempat kita mengekspresikan emosi kita dalam coretan, termasuk guru.”	Siswa B
Pembelajaran digital tetap dibutuhkan tapi bukan satu-satunya	“Media digital juga membantu saya untuk memahami ilustrasi atau proses seperti video animasi biologi.”	Siswa A
	“Alangkah baiknya ada papan tulis modern seperti papan tulis interaktif digital.”	Siswa B
Interaktivitas guru lebih terasa melalui papan tulis	“Guru yang menulis di papan tulis kerap kali berhenti lalu bertanya dan memberi penekanan.”	Siswa A
	“Ketika guru menulis, saya merasa diajak berpikir dan mengikuti alur dan proses.”	Siswa B
Pandangan pendidik tentang proses berpikir guru	“Bukan papan tulisnya, tapi siswa ikut memperhatikan guru berproses dan berpikir bersama mereka.”	Dosen Pendidikan

Kelelahan siswa terhadap media digital yang instan	“Materi di PPT langsung muncul semua, siswa malah tidak melihat guru berproses.”	Dosen Pendidikan
---	--	------------------

Untuk memperdalam pemahaman terhadap temuan kuantitatif, dilakukan wawancara mendalam dengan dua siswa kelas XI dan seorang dosen pendidikan. Analisis tematik terhadap hasil wawancara menghasilkan beberapa kategori utama yang menggambarkan fenomena keterfokusan belajar siswa dan persepsi terhadap penggunaan papan tulis.

Siswa secara konsisten melaporkan bahwa fokus belajar mereka lebih terjaga ketika guru menggunakan papan tulis. Siswa A menyatakan, “*Saya lebih fokus ketika guru menjelaskan di papan tulis ketimbang hanya menggunakan PPT.*” Hal serupa diungkapkan Siswa B, “*Setiap goresan dan tulisan guru di papan tulis itu ikut membantu saya memahami materi.*” Preferensi ini, yang muncul dari Generasi Z yang dikenal sebagai *digital natives* [2],[6], menarik untuk dikaji. McCoy [7] menemukan bahwa 80% mahasiswa Gen Z mengakui penggunaan perangkat digital untuk tujuan non-kelas menyebabkan distraksi dan membuat mereka melewatkan instruksi. Meskipun penelitian Shaleha & Roque [8] tidak menemukan perbedaan signifikan secara statistik dalam pengaruh distraksi antar generasi dalam sampel mereka, diskusi teoretis mereka menyoroti bagaimana paparan konstan terhadap stimulus digital dapat memengaruhi fokus. Preferensi terhadap papan tulis fisik dalam penelitian ini dapat diinterpretasikan sebagai upaya siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang minim distraksi digital, sejalan dengan temuan Schmidt [9] yang membahas masalah *distracted learning* dan pentingnya fokus tunggal (*unitasking*).

Siswa merasakan adanya sinkronisasi antara irama belajar mereka dengan tempo penyampaian materi oleh guru saat menggunakan papan tulis. Siswa A menuturkan bahwa “*menulis di papan tulis membantu guru menyampaikan pelajaran dengan alur yang lebih bertahap dan selaras dengan ritme belajar siswa.*” Proses menulis manual ini memberikan jeda alami bagi siswa untuk mencerna informasi, mencatat, dan merenung. Hal ini kontras dengan persepsi dosen pendidikan dalam penelitian ini mengenai media digital seperti *PowerPoint* yang “*langsung menampilkan seluruh materi dalam satu slide tanpa membangun proses berpikir bertahap.*” Temuan ini didukung oleh Mueller & Oppenheimer [10] yang menyatakan bahwa mencatat dengan tangan (seperti yang biasa dilakukan saat belajar dari papan tulis) mendorong pemrosesan informasi yang lebih generatif (merangkum, memparafrase) dibandingkan potensi transkripsi verbatim saat menggunakan laptop atau menyalin dari slide. Pemrosesan yang lebih dalam ini, menurut Teori *Cognitive Load Theory* (CLT) yang dijelaskan Sweller [11], dapat mengurangi *Cognitive Load Theory* ekstrinsik dan

membantu pemahaman. Penyajian informasi yang bertahap di papan tulis juga dapat meminimalkan *transient information effect* yang dibahas dalam CLT [11].

Papan tulis dianggap sebagai media yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan ekspresif. Siswa B menekankan bahwa papan tulis adalah tempat “mengekspresikan emosi” guru, dan keberadaannya tidak tergantikan oleh layar presentasi digital. Ini menyoroti aspek personal dan manusiawi dalam pembelajaran yang mungkin lebih terasa melalui interaksi langsung dengan guru di depan papan tulis. Kwai [12] dalam penelitiannya mengenai penggunaan papan tulis fisik untuk mengembangkan employability skills mahasiswa, menemukan bahwa kolaborasi di papan tulis membuat kelas lebih menyenangkan, edukatif, dan membantu siswa yang kesulitan mengekspresikan diri. Proses guru menulis, menggambar, dan mengorganisir informasi secara *real-time* di papan tulis dapat dilihat sebagai bentuk performa pedagogis yang melibatkan siswa secara kognitif dan emosional, sejalan dengan ide “benang pembelajaran” (*learning threads*) yang ditenun melalui interaksi di kelas seperti yang dibahas dalam konteks IWB [5].

Meskipun menunjukkan preferensi kuat terhadap papan tulis, siswa tetap mengakui peran penting media digital sebagai alat bantu visual, terutama untuk materi yang memerlukan ilustrasi atau animasi kompleks. Siswa A menyatakan, “*Media digital juga membantu saya untuk memahami ilustrasi atau proses seperti video animasi biologi.*” Oleh karena itu, siswa menyarankan penggunaan kombinasi antara papan tulis dan media digital untuk hasil pembelajaran yang optimal. Preferensi terhadap kombinasi media ini juga ditemukan oleh Hammad [2] pada mahasiswa Gen Z, di mana 60% lebih menyukai kombinasi materi digital dan fisik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa Gen Z, meskipun sering dilabeli sebagai “*Digital Natives*” yang sepenuhnya bergantung pada teknologi [13], sebenarnya mampu melakukan evaluasi kritis terhadap berbagai alat bantu belajar dan memilih mana yang paling sesuai untuk kebutuhan spesifik mereka. Ini sejalan dengan argumen Reid et al. [14] yang menantang mitos “*Digital Native*” dan menekankan bahwa paparan teknologi tidak sama dengan literasi digital yang matang.

Dosen pendidikan yang diwawancarai memberikan perspektif pedagogis yang lebih mendalam. Ia menyatakan bahwa kekuatan papan tulis tidak hanya terletak pada media itu sendiri, melainkan pada “*proses berpikir dan keterlibatan guru yang disaksikan oleh siswa secara langsung.*” Menurutny, “*Bukan papan tulisnya, tapi siswa ikut memperhatikan guru berproses dan berpikir bersama mereka.*” Pandangan ini menggarisbawahi pentingnya pemodelan proses kognitif oleh guru, yang mungkin lebih terlihat jelas saat menggunakan papan tulis. Dosen tersebut juga menyoroti adanya “*kejenuhan siswa terhadap pembelajaran*

digital yang serba instan,” seperti pada *PowerPoint* yang menyajikan informasi secara sekaligus tanpa membangun pemahaman bertahap. Kejenuhan ini bisa jadi merupakan respons terhadap paparan teknologi yang berlebihan dan kurangnya kedalaman pemrosesan yang seringkali menyertainya, sebuah poin yang juga disinggung dalam pembahasan mengenai *distracted learning* [9].

Temuan penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa papan tulis fisik masih memegang peranan penting dalam persepsi siswa Gen Z terkait fokus dan kemudahan belajar, meskipun mereka adalah generasi yang tumbuh besar dengan teknologi digital. Preferensi ini tampaknya tidak didasarkan pada penolakan terhadap teknologi, melainkan pada pengakuan terhadap keunggulan pedagogis tertentu yang ditawarkan oleh papan tulis.

Proses pembelajaran yang lebih bertahap dan sinkron dengan ritme siswa, sebagaimana diungkapkan dalam wawancara, sejalan dengan prinsip-prinsip dalam *Teori Cognitive Load Theory* [11]. Papan tulis memungkinkan guru untuk mengontrol laju informasi, memecah konsep kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, dan memberikan penekanan visual secara manual, yang semuanya dapat membantu mengurangi *Cognitive Load Theory* yang tidak perlu dan memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih mendalam oleh siswa. Hal ini kontras dengan beberapa penggunaan media digital yang mungkin menyajikan informasi terlalu cepat atau terlalu padat, sehingga membebani memori kerja siswa [10], [11].

Aspek interaktif dan personal dari papan tulis juga tampaknya berkontribusi pada preferensi siswa. Kemampuan untuk melihat guru "berproses dan berpikir" secara langsung, serta "mengekspresikan emosi" melalui media papan tulis, menciptakan koneksi yang mungkin sulit dicapai melalui layar digital yang statis. Kwai [12] juga menemukan bahwa penggunaan papan tulis fisik dalam aktivitas kelompok meningkatkan interaksi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa elemen manusiawi dan interaksi sosial dalam pembelajaran tatap muka, yang difasilitasi oleh papan tulis, masih sangat dihargai oleh Gen Z, sebuah poin yang juga disinggung oleh Cilliers [15] yang menemukan bahwa mahasiswa Gen Z masih memiliki preferensi kuat terhadap kelas tatap muka tradisional meskipun akrab dengan alat pembelajaran sosial digital.

Meskipun artikel yang ditulis oleh Vitvitskaya et al. menyoroti kecenderungan digital natives untuk menuntut pembelajaran yang cepat, praktis, dan fleksibel melalui teknologi, temuan dalam penelitian ini mengungkapkan adanya nuansa yang lebih kompleks pada generasi Z. Alih-alih sepenuhnya mengadopsi pendekatan digital, siswa dalam studi ini justru menunjukkan preferensi terhadap kombinasi dua pendekatan. Mereka menghargai kemudahan akses dan visualisasi yang ditawarkan teknologi digital, terutama untuk materi yang kompleks,

namun tetap menilai proses belajar yang lebih lambat, terstruktur, dan fokus seperti yang difasilitasi oleh penggunaan papan tulis sebagai metode yang lebih efektif untuk pemahaman mendalam. Temuan ini menantang pandangan monolitik terhadap Gen Z sebagai pembelajar yang sepenuhnya menginginkan kecepatan dan digitalisasi instan, serta mendukung kritik terhadap mitos "*Digital Native*" yang cenderung mengabaikan keragaman dalam literasi dan preferensi digital [14].

Saran siswa untuk mengombinasikan papan tulis dan media digital menunjukkan bahwa pendekatan *blended learning* lebih efektif daripada mengandalkan satu media saja. Literatur mendukung pandangan ini, menekankan pentingnya integrasi metode tradisional dan teknologi modern yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kejenuhan terhadap media digital yang terlalu instan, seperti *PowerPoint*, mencerminkan kerinduan siswa akan pembelajaran yang lebih organik dan interaktif. Seperti dicatat oleh Bourbour [16], materi yang terlalu terstruktur dapat membatasi peran guru dan mengurangi interaksi spontan. Sebaliknya, papan tulis fisik memungkinkan guru dan siswa berpikir bersama secara fleksibel, menciptakan ruang untuk eksplorasi dan penyesuaian tempo belajar.

Meskipun demikian, peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, generalisasi temuan mungkin terbatas karena subjek penelitian hanya terdiri dari 38 siswa kelas XI dari tiga kelas di SMA Negeri 1 Bantul, serta dua siswa dan satu dosen pendidikan yang diwawancarai. Lingkup geografis dan jumlah responden yang spesifik ini membatasi kemampuan untuk menerapkan hasil ke populasi Gen Z yang lebih luas. Kedua, penelitian ini mengasumsikan bahwa siswa telah memiliki pengalaman pembelajaran yang seimbang dengan papan tulis dan media digital, namun variasi dalam frekuensi atau kualitas pengalaman ini mungkin tidak sepenuhnya terkontrol dan dapat memengaruhi preferensi siswa. Ketiga, fokus penelitian ini adalah pada identifikasi preferensi, faktor pendorong, dan implikasinya terhadap keterlibatan belajar, tanpa secara langsung mengukur dampak media pembelajaran terhadap capaian akademik siswa seperti nilai atau pemahaman konsep. Terakhir, meskipun faktor-faktor preferensi diungkap melalui wawancara kualitatif, ada kemungkinan faktor psikologis atau kognitif lain yang lebih mendalam yang belum sepenuhnya teridentifikasi dalam penelitian ini.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa kelas 11 Generasi Z menunjukkan preferensi yang signifikan terhadap penggunaan papan tulis fisik dibandingkan media pembelajaran digital. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan perbedaan yang bermakna antara kedua metode, dengan mayoritas siswa merasa lebih fokus dan terlibat saat guru menggunakan papan tulis.

Temuan kualitatif menguatkan hal ini, di mana siswa menyatakan bahwa proses menulis di papan tulis memberikan ritme belajar yang lebih selaras, memungkinkan guru dan siswa berpikir bersama, serta menciptakan interaksi yang lebih bermakna. Meskipun demikian, siswa juga mengakui bahwa media digital tetap penting sebagai pelengkap, terutama dalam menyampaikan visualisasi materi yang kompleks.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pemahaman bahwa digitalisasi pembelajaran tidak dapat sepenuhnya menggantikan pendekatan konvensional seperti papan tulis. Justru, integrasi keduanya secara proporsional berpotensi meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Penelitian ini memberikan arah baru bagi guru dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mempertimbangkan kembali nilai-nilai pedagogis dalam penggunaan teknologi. Ke depan, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi efektivitas integrasi papan tulis dan media digital terhadap capaian akademik secara lebih luas, serta menilai peran papan tulis interaktif sebagai alternatif penggabungan dua pendekatan tersebut dalam konteks pendidikan abad ke-21. Disarankan pula perluasan cakupan sampel penelitian, misal pada tingkat kabupaten atau provinsi, guna memperoleh gambaran yang lebih representatif dan generalisasi yang lebih kuat terhadap temuan penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Bantul atas dukungan, izin, serta arahan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan lancar di lingkungan sekolah. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan kerja guru di SMA Negeri 1 Bantul, khususnya kepada Ibu Asta Puji Utami, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan bantuan moral, bimbingan, dan semangat selama proses penelitian berlangsung.

Penulis mengapresiasi seluruh pihak di SMA Negeri 1 Bantul yang telah menerima penulis sebagai bagian dari komunitas guru dan memberikan ruang untuk mengeksplorasi proses pembelajaran di kelas. Penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi sebagai responden dan turut memberikan data serta semangat yang sangat berarti bagi keberhasilan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

5. REFERENSI

- [1] P. Ainun Fadiah, H. S. Mawarni, L. Sakinah, N. A. Lestari, and T. H. Purna, "IDENTIFIKASI TRANSFORMASI DIGITAL DALAM DUNIA PENDIDIKAN MENGENAI PELUANG DAN TANTANGAN DI ERA DISRUPSI," *Jurnal Kewarganegaraan*, vol. 6, pp. 1570–1580, Jun. 2022.
- [2] H. S. Hammad, "Teaching the Digital Natives: Examining the Learning Needs and Preferences of Gen Z Learners in Higher Education," *Transcultural Journal for Humanities and Social Sciences (TJHSS)*, vol. 6, no. 2, pp. 214–242, Jan. 2025.
- [3] K. Fuchs, "Preparing Students for Success in a Changing World: The Role of Virtual Whiteboards in the Modern Classroom," *The Asian Institute of Research: Education Quarterly Reviews*, vol. 4, pp. 151–158, 2021, doi: 10.31014/aior.1993.04.01.182.
- [4] J. Muttappallymyalil, S. Mendis, L. J. John, N. Shanthakumari, J. Sreedharan, and R. B. Shaikh, "Evolution of technology in teaching: Blackboard and beyond in Medical Education," *Nepal J Epidemiol*, pp. 589–594, Sep. 2016.
- [5] M. Haldane, "Interactivity and the digital whiteboard: weaving the fabric of learning," *Learn Media Technol*, vol. 32, pp. 257–270, Sep. 2007, doi: 10.1080/17439880701511107.
- [6] O. Vitvitskaya, J. A. Suvo-Vega, M. E. Meneses-La-Riva, and V. H. Fernández-Bedoya, "Behaviours and Characteristics of Digital Natives Throughout the Teaching-Learning Process: A Systematic Review of Scientific Literature from 2016 to 2021," *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, vol. 11, no. 3, pp. 38–49, May 2022, doi: 10.36941/ajis-2022-0066.
- [7] B. R. McCoy, "Gen Z and Digital Distractions in the Classroom: Student Gen Z and Digital Distractions in the Classroom: Student Classroom Use of Digital Devices for Non-Class Related Purposes Classroom Use of Digital Devices for Non-Class Related Purposes Gen Z and Digital Distractions in the Classroom: Student Classroom Use of Digital Devices for Non-Class Related Purposes." [Online]. Available: <https://digitalcommons.unl.edu/journalismfacpub>
- [8] R. R. A. Shaleha and N. Roque, "Cognitive Performance in the Digital Era: Generational Differences, Stress, and Distraction's Impact on Cognitive Performance," *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, vol. 14, no. 1, 2024, doi: 10.4018/IJCBPL.341788.
- [9] S. J. Schmidt, "Distracted learning: Big problem and golden opportunity," *J Food Sci Educ*, vol. 19, no. 4, pp. 278–291, Oct. 2020, doi: 10.1111/1541-4329.12206.
- [10] P. A. Mueller and D. M. Oppenheimer, "The pen is mightier than the keyboard: Advantages of longhand over laptop note taking," *Psychol Sci*, vol. 25, no. 6, pp. 1159–1168, 2014, doi: 10.1177/0956797614524581.
- [11] J. Sweller, "Cognitive load theory and educational technology," *Educational Technology Research and Development*, vol. 68, no. 1, pp. 1–16, Feb. 2020, doi: 10.1007/s11423-019-09701-3.

- [12] J. Kwai and F. Yap, “Using white boards to engage students with employability skills”, doi: 10.71957/2nak5788.
- [13] M. Hernandez-de-Menendez, C. A. Escobar Díaz, and R. Morales-Menendez, “Educational experiences with Generation Z,” *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM)*, vol. 14, no. 3, pp. 847–859, 2020, doi: 10.1007/s12008-020-00674-9.
- [14] L. Reid, D. Button, and M. Brommeyer, “Challenging the Myth of the Digital Native: A Narrative Review,” Jun. 01, 2023, *MDPI*. doi: 10.3390/nursrep13020052.
- [15] E. J. Cilliers, “Reflecting on Social Learning Tools to Enhance the Teaching-Learning Experience of Generation Z Learners,” *Front Educ (Lausanne)*, vol. 5, Jan. 2021, doi: 10.3389/educ.2020.606533.
- [16] M. Bourbour, “Using digital technology in early education teaching: learning from teachers’ teaching practice with interactive whiteboard,” 2023, *Routledge*. doi: 10.1080/09669760.2020.1848523.

BIODATA

Nama	:	Hanan Dimas Prasetya, S.Pd.
Afiliasi institusi	:	SMA Negeri 1 Bantul
Alamat institusi	:	Jl. K.H.Wakhid Hasyim Bantul, Sumuran, Palbapang, Bantul
Email aktif	:	hanan.dimas44@gmail.com
Bidang keahlian atau minat riset	:	Pendidikan Biologi, Media Pembelajaran, Biologi
Riwayat pendidikan terakhir	:	S1 Pendidikan Biologi – Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor Telepone	:	081271935202
Karya tulis	:	1. Buku Physiology : Philosophy inspiration of biology 2. Buku Di Tepi Pantai



Jurnal Riset Daerah Kabupaten Bantul adalah sebuah jurnal yang didedikasikan untuk publikasi hasil penelitian dan issue - issue yang berkualitas dalam bidang Ekonomi, Pariwisata, Teknologi Informasi, Pendidikan, Kesehatan, dan Lingkungan namun tak terbatas secara implisit yang dilakukan di wilayah Kabupaten Bantul (seluruhnya atau parsial).



Pendaftaran & Informasi

