

MENINGKATKAN KEAKTIFAN KERJA SAMA KELOMPOK SISWA MENGUNAKAN TEKNIK *eMeLGr* DALAM MEMBANDINGKAN MENYUSUN *GREETING CARD*

Arie Rahmawati
SMPN 2 Sidoarjo

Corresponding author: Arie Rahmawati
Email: arie.rahmawatimisbah@gmail.com

Abstract

The purpose of this scientific work of learning is to find out whether the use of eMeLGr techniques can increase the activeness of student group cooperation in comparing and composing greeting cards and how the use of eMeLGr techniques to improve the activeness of student group cooperation in comparing and composing greeting cards. The eMeLGr technique is implemented for basic competencies of comparing and composing greeting cards. In its implementation the eMeLGr technique is applied with the Jigsaw learning model. The type of research used is descriptive, that is, it describes the description and explanation systematically. The descriptive method used in this study also aims to examine the current situation related to increasing the activeness and cooperation of student groups using the eMeLGr technique in comparing and compiling greeting cards. The learning process of comparing and composing greeting cards of students of class VIII-K SMPN 2 Sidoarjo went smoothly. The result of the use of eMeLGr techniques in English learning in comparing and composing greeting cards is the activeness of student group cooperation increased. This is evidenced by the results of observations of the activeness of increased student group cooperation. The average achievement of activeness of student group cooperation increased through these techniques.

Keywords: eMeLGr technique, student, greeting cards.

Abstrak

Tujuan dari karya ilmiah pembelajaran ini adalah untuk mengetahui penggunaan teknik *eMeLGr* dapat meningkatkan keaktifan kerja sama kelompok siswa dalam membandingkan dan menyusun *greeting card* dan bagaimana penggunaan teknik *eMeLGr* untuk meningkatkan keaktifan kerja sama kelompok siswa dalam membandingkan dan menyusun *greeting card*. Teknik *eMeLGr* diimplementasikan untuk kompetensi dasar membandingkan dan menyusun *greeting card*. Dalam pelaksanaannya teknik *eMeLGr* diaplikasikan dengan model pembelajaran *Jigsaw*. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif, yaitu, menggambarkan mendeskripsikan dan menjelaskan secara sistematis. Metode deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini juga bertujuan untuk meneliti situasi saat ini terkait dengan meningkatkan keaktifan dan kerja sama kelompok siswa menggunakan teknik *emelgr* dalam membandingkan dan menyusun *greeting card*. Proses pembelajaran membandingkan dan menyusun *Greeting card* siswa kelas VIII-K SMP Negeri 2 Sidoarjo berjalan lancar. Hasil dari penggunaan teknik *eMeLGr* pada pembelajaran Bahasa Inggris dalam membandingkan dan menyusun *greeting card* adalah keaktifan kerja sama kelompok siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan keaktifan kerja sama kelompok siswa yang meningkat. Capaian rata-rata keaktifan kerja sama kelompok siswa meningkat melalui teknik ini.

Kata kunci: teknik *eMeLGr*, siswa, *greeting card*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan cara menumbuhkan budi pekerti, pikiran, serta tubuh anak yang tak terpisahkan bagi kesempurnaan hidupnya. Demikian yang ditandaskan Ki Hajar Dewantara dalam bukunya, Bagian I Pendidikan (Dewantara, 2011). Pendidikan nasional berupaya menitikberatkan dalam penguatan karakter selain pembentukan kompetensi yang dipergunakan untuk menghadapi tantangan abad 21. Berpikir kritis, berpikir kreatif, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi adalah contoh kecakapan hidup abad ke-21. Sebagai bagian dari penguatan karakter, Kementerian Pendidikan dan Budaya Republik Indonesia telah meluncurkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sejak 2016. Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas adalah lima kunci pokok PPK (Hendraman, 2017:18) Salah satu implementasi PPK adalah PPK berbasis kelas. PPK di kelas meliputi pengintegrasian PPK ke dalam kurikulum, pengelolaan kelas, pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran, pembelajaran tematik, Gerakan Literasi Gerakan, serta melalui layanan bimbingan dan konseling (Hendraman, 2017: 273).

Bahasa Inggris adalah alat komunikasi lisan dan tulisan, demikian menurut Permendiknas nomor 20 tahun 2013. Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama dirancang untuk membantu siswa mencapai tingkat fungsional. Artinya, mereka dapat terhubung dan berinteraksi secara verbal (lisan) dan non verbal (tertulis) dalam menyelesaikan problematika sehari-hari. Siswa harus menguasai empat kecakapan atau keterampilan dasar yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dari keempat kecakapan atau keterampilan dasar, menulis (*writing*) dianggap siswa paling sulit. Hal ini dikarenakan menulis (*writing*) merupakan kecakapan atau keterampilan produktif..

Penulis sebagai guru mata pelajaran Bahasa Inggris berupaya

mengimplementasikan PPK melalui pengintegrasian dalam kurikulum, manajemen kelas, serta pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran. Metode Pembelajaran Kooperatif merupakan pilihan metode pembelajaran yang dapat membelajarkan siswa aktif. Selain itu, pembelajaran kooperatif diyakini dapat mengembangkan karakter siswa dalam bersosialisasi, utamanya sikap peduli dan gotong royong. Pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja sama interaksi antar kelompok merupakan pembelajaran kooperatif (Nugraeni:2012).

Praktik pembelajaran menggunakan metode kooperatif di kelas tempat penulis mengajar sudah terlaksana. Namun pelaksanaan tersebut tidaklah sepenuhnya sempurna. Dari hasil observasi yang dilakukan penulis, nampak kekurangaktifan siswa dalam bekerja sama dalam kelompoknya. Sepuluh dari tiga puluh lima siswa nampak tidak aktif dalam bekerja sama dalam kelompoknya. Salah satu penyebabnya adalah pembagian tugas kerja dalam kelompok yang kurang merata sehingga hanya 13 anak saja yang benar benar bekerja sama dalam penyelesaian tugas kelompok. Selain itu, penulis merasa bahwa penulis juga kurang kompeten dalam berinovasi terkait mengelola kegiatan dan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan seluruh siswa di kelas.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat rendah melalui teknik pembelajaran yang konvensional. Teknik pembelajaran yang konvensional adalah teknik pembelajaran yang kaku dan berpusat pada guru. Selain itu, minat siswa terhadap materi pembelajaran belum positif. Materi pembelajaran *greeting card* sebenarnya bukan materi yang sulit, namun dengan metode pengajaran yang berbeda akan diperoleh hasil yang berbeda pula. Oleh karena itu, penulis merasa perlu mencari teknik pembelajaran baru sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan kerjasama siswa. Pemikiran ini dimulai karena materi yang mudah sulit diterima

oleh siswa, apalagi materi yang sulit. Untuk itu penulis mencoba mencari solusi dan alternatif dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Dalam pembelajaran kelas VIII materi *greeting card*, penulis mengaplikasikan jigsaw sebagai model pembelajaran. Keuntungan dari pembelajaran model jigsaw adalah semua siswa dapat belajar dan mengajari siswa lain (Zaini:2008). Pembelajaran ini disertai dengan penggunaan teknik *eMeLGr* hasil kreasi penulis. Penulis berupaya untuk memakai metode pembelajaran yang menarik yaitu teknik *Modelling Greeting cards*. *Modelling* dapat diterjemahkan sebagai usaha memberikan contoh (model) yang berhubungan dengan materi dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa (Nuryatin, 2010: 34). Konsisten dengan pernyataan ini, Nurhadi (2004:16) menunjukkan bahwa teknik *Modelling* menggunakan contoh-contoh (model) yang dapat ditiru untuk mempelajari keterampilan atau pengetahuan tertentu. Penulis memberi sebutan *eMeLGr* untuk media ini berdasarkan akronim dari *Modelling greeting cards* yang berarti memberikan contoh (model) tulisan yang dapat ditiru oleh siswa dalam menyusun dan membandingkan *greeting card* yang baik dan benar.

Melalui penggunaan teknik *eMeLGr* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok belajarnya guna mencapai kompetensi membandingkan dan menyusun *greeting card*.

Bersumber pada uraian di atas, maka penulis membahas dan mengangkat tentang bagaimana meningkatkan keaktifan dan kerja sama kelompok siswa menggunakan teknik *eMeLGr* dalam membandingkan dan menyusun *greeting card*.

Rumusan masalah yang diangkat antara lain adalah penggunaan teknik *eMeLGr* dapat meningkatkan keaktifan kerja sama kelompok siswa dalam membandingkan dan menyusun *greeting*

card. Teknik *eMeLGr* dapat meningkatkan keaktifan kerja sama kelompok siswa dalam membandingkan dan menyusun *greeting card* apabila digunakan secara terstruktur. Seiring dengan rumusan masalah yang diangkat, tujuan penyusunan karya tulis ini adalah untuk mengetahui bahwa penggunaan teknik *eMeLGr* dapat meningkatkan keaktifan kerja sama kelompok siswa dalam membandingkan dan menyusun *greeting card*. Teknik *eMeLGr* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan kerja sama kelompok siswa dalam membandingkan dan menyusun *greeting card*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk aktivitas dan kerja sama siswa. Menurut Bogdan Taylor, dikutip oleh Wiratna Sujarweni (2014), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk oral atau penulisan dan perilaku orang yang diamati. Pendekatan kualitatif memberikan gambar terperinci dari salam oral atau penulisan dan perilaku yang dapat diamati dari individu, kelompok masyarakat dan organisasi dalam keadaan konteks tertentu yang dipelajari dari perspektif lengkap dan global.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif, yaitu, menggambarkan deskripsikan dan penjelasan secara sistematis. Metode deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini juga bertujuan untuk meneliti situasi saat ini saat ini terkait dengan meningkatkan keaktifan dan kerja sama kelompok siswa menggunakan teknik *eMeLGr* dalam membandingkan dan menyusun *greeting card*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik Pembelajaran *eMeLGr*

Teknik *eMeLGr* merupakan teknik pembelajaran hasil kreasi penulis. Teknik belajar adalah penghubung yang memfasilitasi proses belajar mengajar

untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien (Arifin, 2012: 124). Modelling dapat diterjemahkan sebagai usaha memberikan contoh (model) yang berhubungan dengan materi dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa (Nuryatin, 2010: 34). Konsisten dengan pernyataan ini, Nurhadi (2004:16) menunjukkan bahwa teknik Modelling menggunakan contoh-contoh (model) yang dapat ditiru untuk mempelajari keterampilan atau pengetahuan tertentu. Teknik *eMeLGr* berfungsi memberikan contoh kartu ucapan yang biasa digunakan oleh English native speaker (penutur asli bahasa Inggris). Selain itu, teknik *eMeLGr* juga memberikan informasi terkait struktur teks dan unsur kebasaaan *greeting card* kepada siswa seperti: *special event* (hari peringatan khusus), *special utterance* (ungkapan khusus), dan *decoration* (dekorasi). Penulis memberi sebutan *eMeLGr* untuk teknik ini berdasarkan akronim dari Modelling *greeting cards*. Siswa dapat menyusun dan membandingkan *greeting card* dengan baik dan benar setelah disiapkan contoh tertulis (model) yang dapat ditiru.

Keaktifan Dan Kerja Sama Kelompok

Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti bekerja secara aktif, secara aktif mencoba, dapat bereaksi dan berinteraksi, sedangkan makna aktivitas adalah kesibukan. Kegiatan siswa merupakan faktor fundamental yang krusial untuk ketercapaian proses pembelajaran. Kegiatan tersebut ialah kegiatan fisik dan mental, yaitu bertindak dan berpikir sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Sriyono berpendapat, aktivitas adalah sekumpulan kegiatan yang dilakukan baik secara fisik maupun non fisik. Kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu parameter motivasi belajar siswa. Kegiatan siswa adalah kegiatan atau perilaku yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses pembelajaran seperti

bertanya, memberikan pendapat, mengerjakan soal, mampu menjawab pertanyaan guru dan mampu bekerjasama dengan siswa lain, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Ketercapaian pembelajaran melibatkan berbagai jenis kegiatan, baik fisik dan psikologis. Aktivitas fisik adalah siswa aktif yang tidak hanya duduk, mendengarkan, mengamati dan pasif, tetapi juga menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan sesuatu, bermain, dan bekerja. Siswa dengan aktivitas spiritual adalah ketika kekuatan mental mereka bekerja sama dengan yang mereka bisa, atau ketika mereka banyak bekerja dalam konteks pembelajaran..

Kerjasama adalah keinginan untuk bekerja sama, tanpa memperhatikan asal yang diajak bekerja sama untuk mencapai tujuan. Hal ini sesuai dengan pandangan Samani (2012:118) bahwa intisari dari Kerjasama adalah gotong royong, yaitu suatu tindakan atau perbuatan ingin bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai suatu tujuan bersama dan saling memberikan timbal balik. Sifat ini perlu ditanamkan pada anak semenjak dini. Lantaran dapat mempersiapkan kehidupan mereka nantinya.

Keaktifan kerja sama dalam kelompok adalah kunci untuk pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada kerjasama dan interaksi kelompok (Nugraeni, 2012: 179). Salah satu metode pembelajaran kooperatif adalah jigsaw. Model pembelajaran kooperatif jigsaw menekankan bahwa siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama (Rusman, 2010: 217). Model pembelajaran kooperatif jigsaw aktif melibatkan semua siswa dalam belajar sambil mengajari orang lain (Zaini dkk, 2008:56).

Dari pemaparan di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwasanya pembelajaran kooperatif jigsaw lebih mengutamakan kerja sama dalam kelompok. Seluruh siswa

dapat berperan aktif dalam kelompoknya karena adanya tanggung jawab individu terhadap hasil belajar seluruh anggota kelompok. Sehingga terciptalah hubungan saling ketergantungan positif diantara anggota kelompok.

Membandingkan dan menyusun *greeting card* merupakan satu paket kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII semester gasal dalam Permendikbud nomor 37 tahun 2018. *Greeting card is a card sent to express personal greetings (offline wordweb)*. *Greeting card* (kartu ucapan) merupakan sebuah kartu yang mengungkapkan ucapan pribadi seseorang kepada orang lain terkait hari peringatan khusus. Struktur teks *greeting card* terdiri atas *event, special utterance, dan decoration* (Silabus Bahasa Inggris SMP).

Model Pembelajaran Jigsaw Dan Teknik Pembelajaran *eMeLGr*

Keuntungan dari pembelajaran model jigsaw adalah semua siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran dan mengajar orang lain, sehingga model pembelajaran jigsaw dipilih sebagai model untuk kegiatan pembelajaran (Zaini dkk, 2008:56). Model pembelajaran kooperatif model jigsaw berfokus pada siswa yang berkolaborasi dengan siswa lain untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan bersama (Rusman, 2010: 217).

Dengan mengutamakan kerja sama dalam kelompok. Seluruh siswa dapat berperan aktif dalam kelompoknya karena adanya tanggung jawab individu terhadap hasil belajar seluruh anggota kelompok. Sehingga terciptalah hubungan saling ketergantungan positif diantara anggota kelompok. Terlibat aktif dalam kerja sama kelompoknya, secara tidak langsung siswa belajar menerapkan karakter gotong royong. Pembelajaran dalam kelompok ni juga hampir sama dengan pembelajaran yang melibatkan teman sebaya, yang mana dalam pembelajaran ada kecenderungan pemahaman bahwa belajar dari teman yang

sebaya akan membuat materi lebih cepat dipahami, karena teman sebaya memiliki kesamaan dalam hal emosi dan pemikiran sehingga memudahkan menjalin kerjasama (Anggreni & Rudiarta, 2022).

Kerjasama merupakan hal yang berjalan wajar, dan dengan kerjasama yang baik antar anggota kelompok lainnya, suatu kelompok dapat sejahtera. Tidak ada kerjasama seperti itu, tetapi ada rasa tanggung jawab di antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini sejalan dengan pandangan Johnson tentang Elaine B (2011: 166). Dia menyatakan bahwa karena setiap bagian dari kelompok saling terkait, satu bagian dari pengetahuan adalah bagian lain dari pengetahuan, dan outputnya adalah masukan bersama.

Selain menggunakan model pembelajaran Jigsaw, penulis juga mengombinasikannya dengan penggunaan teknik pembelajaran *eMeLGr* yang memberikan bentuk asli (realia) dari materi yang dipelajari. Anak sangat dekat dengan benda-benda konkrit di lingkungannya, selaras dengan jenjang perkembangan anak usia pendidikan dasar. Seperti yang dikemukakan Piaget, siswa pada umur Pendidikan dasar menempati tahap operasional konkrit, dan menggunakan hal-hal aktual dan nyata yang erat dengan kehidupan keseharian mereka sehingga dapat memfasilitasi pemahaman konsep mereka.

Bersumber pada pertimbangan sebelumnya, penulis percaya bahwa dengan mengaplikasikan model pembelajaran jigsaw disertai dengan penggunaan teknik *eMeLGr* mampu meningkatkan keaktifan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok belajarnya guna mencapai kompetensi membandingkan dan menyusun *greeting card*.

Penerapan model pembelajaran Jigsaw disertai dengan penggunaan teknik *eMeLGr* yang dilakukan dalam pembelajaran *greeting card*. Pembelajaran diadakan pada hari Kamis, 7 Oktober 2021. Selama proses pembelajaran terjadi,

pengamatan pada kegiatan siswa lebih fokus pada kerja sama anggota kelompok sebagai target utama untuk menerapkan PPK dalam pembelajaran Kelas. Untuk detail lebih lanjut, berikut ini akan dijelaskan secara rinci proses pembelajaran dilakukan bersama dengan hasilnya.

Dalam implementasinya, pembelajaran dimulai dengan aktivitas apersepsi yang dilakukan oleh guru. Siswa akan dipandu dan dituntun secara perlahan-lahan oleh guru untuk menulis *greeting card*. Pelajaran akan dimulai dengan dibagikannya contoh *greeting card* sederhana oleh guru seperti "*Birthday greeting card*" yang biasa digunakan oleh siswa. Siswa kemudian diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Selain itu, siswa diminta untuk mempraktikkan ungkapan yang diberikan secara acak dan menempatkannya dalam kalimat yang benar. Pada latihan berikutnya, *greeting card* akan dipecah menjadi beberapa bagian sehingga siswa dapat memasang dan menyusunnya kembali untuk membuat kartu ucapan yang benar. *Greeting Card* dengan pola kalimat yang belum sempurna adalah model terakhir. Siswa menyempurnakan *Greeting Card* tersebut sehingga menjadi lengkap dan benar. Guru akan menunjukkan kepada siswa beberapa barang yang akan membantu dan menginspirasi ide siswa untuk membuat *greeting card*.

Siswa yang mengikuti kegiatan ini dikondisikan menjadi 6 kelompok asal yang masing-masing beranggotakan 6 siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan alur yang direncanakan. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, kemudian siswa akan mengikuti alur dan langkah-langkah untuk memulai pembelajaran. Alur pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1. Siswa kelompok asal berhitung 1 sampai dengan 6.
2. Siswa kelompok asal berpisah untuk sementara dan menempati kelompok

ahli sesuai dengan nomor yang diperoleh di kelompok asal.

3. Siswa di kelompok ahli mengidentifikasi kartu ucapan dalam Teknik *eMeLGr* untuk mencari tahu event, special utterances, dan decoration dari kartu ucapan. Semua anggota kelompok mencatat hasil yang sama dari diskusi kelompok ahli.
4. Siswa kembali ke kelompok asal untuk saling menukar informasi yang telah diperolehnya di kelompok ahli.
5. Siswa memberikan contoh *greeting card* dari masing-masing event yang telah dipelajari dan menyusunnya dalam media presentasi kelompok.
6. Siswa mempresentasikan hasil kelompoknya dan memberikan komentar dan penilaian atas hasil kelompok lainnya.

Semua siswa kelompok nampak bersungguh-sungguh dan termotivasi untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Mereka nampak bergotong royong untuk menyelesaikan tugas kelompok dan mencapai tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan dari hasil pengamatan diperoleh siswa lebih antusias bekerja sama dalam kelompoknya. Siswa yang kurang aktif dalam kelompok menurun dari 10 orang menjadi hanya 4 orang saja. Perubahan yang terjadi pada aktivitas siswa menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw yang disertai dengan penggunaan teknik *eMeLGr* cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan kerja sama kelompok siswa dalam membandingkan dan menyusun *greeting card*.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil implementasi Teknik *eMeLGr* dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain yaitu: penggunaan Teknik *eMeLGr* dapat meningkatkan keaktifan kerja sama kelompok siswa dalam membandingkan dan menyusun *greeting card*. Penggunaan Teknik *eMeLGr* dapat meningkatkan keaktifan kerja sama

kelompok siswa dari 70,32% aktif bekerja sama menjadi 87,19% aktif bekerja sama. Keberhasilan penerapan model pembelajaran jigsaw disertai dengan penggunaan media EMeLGr, khususnya dalam meningkatkan keaktifan kerja sama kelompok siswa, tentunya tidak lepas dari adanya faktor-faktor yang mendukung. Faktor-faktor tersebut antara lain: antusiasme siswa yang besar terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Pemberian apresiasi terhadap hasil yang diperoleh siswa, baik secara verbal maupun non-verbal. Pengemasan pembelajaran yang dilakukan sedemikian rupa sehingga siswa merasa *enjoy* dan tidak terbebani seperti ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional.

Saran

Saran terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Teknik *eMeLGr* adalah agar guru lebih memfokuskan perhatian kepada siswa. Ketika siswa mencari informasi dalam kelompok ahli sehingga tidak ada siswa yang enggan berperan aktif dalam kegiatan tersebut. Pelaksanaan berbagi informasi, sehingga tidak ada siswa enggan memperoleh informasi dari rekan satu kelompoknya. Pelaksanakan pembelajaran penyusunan contoh kartu ucapan dengan memberikan saran dan masukan kepada siswa. Penggunaan model pembelajaran jigsaw disertai dengan penggunaan Teknik *eMeLGr* dapat digunakan untuk mata pelajaran yang lain, misalnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, IPA, IPS, Matematika, Pendidikan Agama, PPKn, Seni Budaya, Penjasorkes, dan Baca Tulis Quran dengan memodifikasi isi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan. Memodifikasi Teknik *eMeLGr*, misalnya dengan menambah dekorasi dan pewarnaan dalam potongan *Greeting Card*, atau memberikan situasi-situasi yang menantang dan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, D. P. D., & Rudiarta, I. W. (2022). Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Agama Hindu Perspektif Teori Belajar Sosial. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(02), 142-151.
- Arifin, Zainal, dan Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Hendraman, dkk. 2017. *Konsep dan Pendoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kemendikbud. 2018. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Ki Hajar Dewantara. 2011. *Bagian I Pendidikan*. Jogjakarta: Majelis Luhur Taman Siswa.
- Nugraeni, Aninditya Sri. 2012. *Penerapan Strategi Cooperative Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Nurhadi. 2004. *Pembelajaran Kontekstual*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nuryatin, Agus. 2010. *Mengabadikan Pengalaman dalam Cerpen*. Rembang: Yayasan Adhigama
- Permendiknas .2003. *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Pontoh, Hanafi, Jamaludin, dan Hasdin. Tanpa Tahun. *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Salabenda*

- Kecamatan Bunta, (Online), Vol. 4
No. 11,*
*Salinan Lampiran I Peraturan Menteri
Pendidikan dan Kebudayaan Nomor
35 Tahun 2018. (t.thn.).*
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodologi
Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Baru
- Sutrisna, I. P. (2021). Integrasi Teori
Krashen Dalam Pengembangan
Bahan Ajar Bahasa Inggris Pada
Pembelajaran Daring Di Perguruan
Tinggi. *Padma Sari: Jurnal Ilmu
Pendidikan*, 1(01), 46-55.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53977/ps.v1i01.345>