

ANALISIS STRATEGI PEMBELAJARAN PADA KARTUN UPIN & IPIN

Putri Ageng Yoga¹, Nimas Khoirurohmatilah², Erma Ayu Aprillia³, Rian Damariswara⁴

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,

Universitas Nusantara PGRI Kediri³, Universitas Nusantara PGRI Kediri⁴

Pos-el: ptr.agengy@gmail.com¹, nimaskhoirurohmatilah28@gmail.com²,

ermaaprillia34@gmail.com³, riandamar08@unpkediri.ac.id⁴

ABSTRAK

Strategi pembelajaran adalah suatu pola kegiatan pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, guru sebagai pendukung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus mampu menyusun strategi pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran sangatlah penting, karena dengan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa, guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran dan siswa juga akan mudah memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini memuat strategi-strategi yang digunakan dalam serial Upin & Ipin sebagai bahan penelitian untuk mengkaji berbagai strategi yang diterapkan dalam kartun tersebut sebagai contoh untuk diterapkan oleh pembaca. Hasil penelitian menunjukkan terdapat beberapa pendekatan, model dan metode yang diterapkan dalam serial Upin & Ipin yang mengangkat tema "belajar sambil bermain".

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Kartun Upin & Ipin.

ABSTRACT

A learning strategy is a pattern of learning activities that teachers and students must carry out so that learning objectives can be achieved effectively and efficiently. To achieve maximum learning outcomes, teachers as supporters in implementing learning activities must be able to develop learning strategies. Choosing a learning strategy is very important, because by implementing learning strategies that suit students' learning styles, teachers can easily convey lesson material and students will also easily understand the material being taught. This research contains the strategies used in the Upin & Ipin series as research material to examine the various strategies applied in the cartoon as examples for readers to apply. The research results show that there are several approaches, models and methods applied in the Upin & Ipin series with the theme "learning while playing".

Keywords: Learning Strategy, Upin & Ipin Cartoons.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sering dikaitkan dengan pembelajaran di dalam kelas, untuk memperoleh hasil pendidikan yang maksimal diperlukan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik anak terlebih anak usia dini. Hamdani, p. (2016, p. 21) berpendapat bahwa pendidikan merupakan langkah yang

digunakan dalam meningkatkan bakat dan kompetensi dalam diri seseorang.

Anak usia dini memerlukan beberapa strategi pembelajaran untuk menyeimbangkan insting mereka yang dikaitkan dengan pelajaran agar menjadi paham dan siap untuk menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan sering dihubungkan dengan bagaimana

anak di masa depan, oleh karena itu strategi pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan oleh pengajar terlebih untuk anak usia agar pendidikan dapat berjalan dan tertata dengan optimal.

Strategi pendidikan sangat menentukan bagaimana siswa memahami pembelajaran. Menurut Nasution (2017) mengatakan bahwa strategi pendidikan adalah keseluruhan pola umum kegiatan pendidikan dan peserta didik dalam mewujudkan peristiwa pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan.

Pendapat yang sama diungkapkan menurut Warsita (2009) mengatakan strategi pembelajaran merupakan proses memilih dan menyusun kegiatan pembelajaran dalam suatu unit pembelajaran seperti urutan, sifat materi, ruang lingkup materi, metode, dan media yang paling sesuai untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi pendidikan merupakan suatu pola kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Agar pendidikan anak usia dini bisa mencapai target atau tujuan yang diharapkan, maka diperlukan strategi yang sesuai. Strategi harus memperhatikan potensi anak dan perkembangan teknologi. Dengan adanya strategi guru akan lebih mudah untuk mencapai tujuan Pendidikan, karena pembelajaran akan lebih tertata dan terarah. Sesuai dengan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan strategi dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat akan mengantarkan pada proses pembelajaran yang efektif begitu pula sebaliknya, pemilihan strategi yang kurang tepat juga akan mempengaruhi proses pembelajaran.

Peneliti memilih serial kartun Upin & Ipin sebagai acuan penelitian untuk melihat berbagai strategi pembelajaran

yang dilakukan dalam TK Tadika Mesra yang didalamnya terdapat model, metode, dan pendekatan dalam berbagai mata pelajaran. Model adalah bagian dari strategi yang isinya tentang langkah-langkah, sedangkan metode merupakan cara terbaik yang dipilih dalam pembelajaran.

Untuk pendekatan pengertiannya adalah cara guru mendekati peserta didik sehingga dapat menebak keberlanjutan proses pembelajaran. Dalam serial kartun Upin & Ipin menampilkan beberapa adegan yang termasuk ke dalam ranah pendidikan yang di dalamnya para pembaca dapat mengetahui bagaimana strategi sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang dapat kita contoh dari kartun upin ipin. Strategi yang kita pelajari di sini tidak hanya dari guru saja, tetapi keluarga juga yang mendukung terhadap pembelajaran. Nurzannah (2022) mengatakan peran guru modern bukan lagi melulu sebagai “pembicara di depan kelas” melainkan sebagai fasilitator atau tutor di dalam kelas.

Hal tersebut sependapat dengan Mustofa & Muadzin (2021) menyatakan guru bersifat sebagai fasilitator, yaitu bagaimana guru bisa menghadirkan suasana belajar yang mengasyikan, proses pembelajaran yang aktif, interaktif, partisipatif dan inovatif diharapkan dapat membuka jalan bagi berkembangnya keterampilan dan potensi diri serta kepribadian yang baik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan berbagai strategi pembelajaran yang digunakan dalam serial kartun Upin & Ipin. Menurut Wahidmurni (2017) mengatakan penelitian kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data

berupa narasi yang bersumber dari aktivitas wawancara, pengamatan, penggalian dokumen. “Tujuan penelitian kualitatif tidak selalu mencari sebab akibat sesuatu, tetapi lebih berupaya memahami situasi tertentu” (Walidin, 2015). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus.

Menurut Rahardjo (2017) studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut.

Metode penelitian studi kasus merupakan penelitian yang mendalam tentang individu, kelompok, satu program kegiatan dan sebagainya dalam waktu tertentu Tujuannya untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah entitas (sesuatu yang memiliki keberadaan yang unik dan berbeda) walaupun tidak harus dalam bentuk fisik.

Pada penelitian ini peneliti fokus pada pengamatan penerapan strategi yang digunakan oleh guru terhadap murid yang terdapat pada serial kartun Upin & Ipin yang merupakan pembelajaran anak usia dini yang memiliki berbagai karakter dan keunikan masing-masing.

Pada kajian teori ini peneliti menggunakan media youtube untuk menonton serial kartun Upin & Ipin yang didalamnya terdapat beberapa episode, selanjutnya peneliti menganalisis strategi pembelajaran yang terdapat dalam kartun tersebut. Hasil analisis akan dipecah menjadi beberapa model, metode dan pendekatan sesuai dengan beberapa episode yang telah peneliti kaji.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa guru memiliki peran penting dalam menentukan strategi pembelajaran

yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pemilihan strategi yang tepat dapat memengaruhi proses belajar dan hasil belajar siswa. Pada kurikulum merdeka guru memiliki peran aktif untuk membuat modul ajar.

Di dalam modul ajar guru diharuskan menentukan model pembelajaran. Dari model pembelajaran tersebut guru dapat merencanakan pendekatan dan metode yang akan digunakan untuk pembelajaran.

Pembahasan

A. Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Penerapan model pembelajaran yang efektif dan tepat bisa digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Malau (2017) “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tugas belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas pembelajaran” Dalam kartun Upin Dan Ipin ada berbagai model pembelajaran yang diterapkan guru :

1) *Project based learning*

Project based learning (pembelajaran berbasis proyek) memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar yang maksimal. *Model project based learning* merupakan pembelajaran yang terpusat pada proses relatif banyak waktu berfokus pada masalah unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik begitu pengetahuan disiplin ilmu atas lapangan (Kristanti & Subiki, 2017) . Model pembelajaran ini berpusat pada siswa biasanya siswa diberi tugas untuk membuat suatu proyek. Peserta didik bereksplorasi dan mengembangkan

keaktifitas untuk menghasilkan berbagai bentuk dari hasil belajar. Dalam kartun Upin & Ipin menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada episode Rumah Hijau *Opa* dan episode Tabung *Buluh*.

2) *Problem Based Learning*

Problem based learning (pembelajaran berbasis masalah) ini menyajikan sebuah masalah yang autentik sehingga siswa menyusun pengetahuan yang sendiri dan untuk mendapatkan pengetahuan baru yang lebih luas. Pembelajaran berbasis masalah mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan menerapkan kecakapan yang penting yaitu kecakapan pengusaha masalah berdasarkan keterampilan belajar sendiri atau kerjasama kelompok dan memperoleh pengetahuan luas (Fathurrohman, 2015). Penerapan model *problem based learning* dapat mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memecah masalah. Peserta didik berusaha sendiri untuk menemukan pengetahuan yang lebih dalam. Dalam kartun Upin & Ipin terdapat penerapan model project based learning pada episode Rumah Hijau *Opa* dan episode Perut Ehsan.

3) *Contextual Teaching and Learning* (pembelajaran kontekstual)

Contextual teaching and learning adalah model pembelajaran yang menghubungkan dengan kehidupan nyata peserta didik. Pembelajaran kontekstual merupakan suatu pembelajaran yang mengaitkan kontekstual sehari-hari pada materi pembelajaran sehingga siswa mampu memaknai pengetahuan atau keterampilan yang dipelajarinya serta secara fleksibel dapat menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang dimilikinya dari suatu permasalahan/konteks ke permasalahan yang lainnya (Muhartini et al., 2023).

Siswa dapat menghubungkan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Materi yang dipelajari

akan tertanam erat dalam memori siswa dan menjadi bekal dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak mudah dilupakan. Dalam Kartun Upin & Ipin terdapat penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada episode Pertolongan *Cemas*.

4) *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah suatu proses belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (*final*), akan tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep (Fajri, 2019). Penerapan pembelajaran *discovery learning* ini mampu memotivasi siswa untuk belajar mandiri dan bisa menemukan jawaban sendiri. Hal tersebut dibuktikan pada tiap hasil penelitian terjadi peningkatan hasil belajar. Dalam kartun Upin & Ipin terdapat penerapan model *discovery learning* pada episode Bahaya Listrik.

B. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan adalah cara guru mendekati siswa sehingga dapat menebak pembelajaran setelahnya. Menurut Basir (2017), pendekatan merupakan "mendeskripsikan hakikat apa yang akan dilakukan dalam memecahkan suatu masalah dalam segala aspek kehidupan masyarakat". Pendekatan tidak nampak namun bisa dirasakan.

Pendekatan termasuk tahap awal sebelum guru memulai pembelajaran. Pendekatan diklasifikasi kan menjadi dua, yaitu pendekatan *students centered* dan *teachers centered*. Hal ini sesuai dengan pendapat Abdullah (2017), yang juga menyatakan bahwa pendekatan ada dua yaitu pendekatan yang mengarah pada siswa dan mengarah pada guru. Kedua pendekatan tersebut dapat disesuaikan dengan pengalaman siswa.

1) Pendekatan *students centered*

Pendekatan yang berpusat pada siswa, di mana siswa diminta untuk aktif. Dalam pendekatan ini guru

banyak berdialog dengan siswa baik melalui penugasan maupun hal lainnya. Menurut Riadi (2021), dalam pendekatan *students centered* "guru berperan sebagai fasilitas yang mendorong perkembangan siswa". Pendekatan *students centered* lebih dominan sering digunakan dari pada pendekatan lainnya. Karena anak usia dini rasa ingin tahunya tinggi, sehingga guru harus lebih memusatkan pembelajaran ke siswanya. Pendekatan ini dapat berdiri sendiri maupun dipadukan dengan pengalaman siswa.

Dalam kartun Upin & Ipin terdapat penerapan pendekatan *student centered* pada episode Tabung *Buluh*, episode *Seronoknya Membaca*, episode Rumah Hijau *Opa*, episode Perut Ehsan, episode *Bijak Sifir*, episode Cinta Produk Malaysia, episode Bahaya Listrik, episode Ekosistem, episode Taman yang Indah, episode Pertolongan *Cemas*, episode Belajar sambil Main.

2) Pendekatan *Teacher Centered*

Pendekatan yang berpusat kepada guru, semua pembelajaran dikuasai oleh guru. Guru yang mengatur jalannya pembelajaran. Pendekatan ini jarang digunakan karena pembelajaran anak usia dini lebih dominan ke siswanya. Pada pendekatan *teacher centered* siswa menjadi pasif karena yang berperan aktif adalah guru. Dalam kartun Upin & Ipin terdapat penerapan pendekatan *teacher centered* pada episode Sosialisasi Tun Dr. Siti Hasnah, dan episode Tolong Ijat.

C. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan dapat tersusun dengan optimal, dengan kata lain metode merujuk pada cara atau teknik dalam proses pembelajaran.

Menurut Kapoh et al. (2023) menyatakan metode pembelajaran

adalah strategi atau pendekatan yang dilakukan oleh guru atau instruktur dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan memfasilitasi pemahaman dan penerapan pengetahuan.

Metode pembelajaran erat kaitannya dengan apa yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Kamsinah (2008) menyatakan bahwa terdapat 10 ragam metode antara lain metode ceramah, metode diskusi, metode eksperimen, metode demonstrasi, metode penugasan, metode sosiodrama, metode drill, metode tanya jawab, metode kerja kelompok, dan metode proyek. Namun pada penelitian ini hanya akan mengkaji beberapa metode pembelajaran yang digunakan dalam serial Upin & Ipin antara lain:

1) Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang paling umum digunakan para guru dalam menyampaikan pembelajaran. Menurut (Wirabumi, 2020) menyatakan metode ceramah umumnya berupa penyampaian materi secara langsung melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal. Hal ini sependapat dengan Hidayat & Fajar (2022) menyatakan metode ceramah merupakan penuturan atau penerangan secara lisan oleh guru terhadap siswa di kelas.

Sehingga dapat disimpulkan metode ceramah adalah metode penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara lisan terhadap proses pembelajaran dalam kelas. Dalam serial kartun Upin & Ipin terdapat metode ceramah yang dilakukan guru terhadap siswa pada episode Sosialisasi Tun Dr. Siti Hasnah, episode Pertolongan *Cemas*, episode Rumah Hijau *Opa*, dan episode Cinta Produk Malaysia.

2) Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode yang menghadapkan siswa dalam suatu masalah. Menurut Afiefah (2015)

menyatakan dalam metode diskusi menghasilkan keterlibatan siswa dalam berpikir dan menyampaikan gagasan yang berasal dari pengetahuan siswa sendiri. Metode diskusi merupakan metode interaktif yang berfokus pada siswa, metode diskusi sering dikaitkan dengan metode kelompok, namun keduanya merupakan dua metode yang berbeda. Metode diskusi merujuk pada penyelesaian masalah secara berkelompok dan melibatkan peran guru dalam membimbing.

Berbeda dengan metode kelompok yang umumnya berupa penugasan proyek yang membutuhkan kolaborasi antar individu dalam penyelesaiannya. Metode diskusi memuat pertanyaan sederhana yang diberikan oleh guru dan kemudian dipecahkan oleh siswa secara langsung, oleh karena itu metode diskusi sering digunakan guru untuk membuat pembelajaran lebih aktif di kelas. Dalam serial kartun Upin & Ipin terdapat beberapa metode diskusi yang dilakukan guru terhadap siswa pada episode Rumah Hijau *Opa*.

3) Metode Eksperimen

Metode eksperimen merupakan suatu metode yang merujuk pada suatu percobaan, metode eksperimen sering terdapat pada pelajaran sains. Hendrawati & Kurniati (2017) menyatakan tujuan metode eksperimen adalah agar siswa mampu mencari dan menemukan sendiri berbagai persoalan atau jawaban yang dihadapinya dengan menemukan caranya sendiri.

Metode pembelajaran berbentuk eksperimen melibatkan siswa pada pengamatan dan penelitian yang bertujuan untuk mencapai ranah kognitif siswa. Dalam metode ini umumnya memuat pengetahuan siswa dalam membuktikan proses terjadinya sesuatu yang ada di alam. Dalam metode eksperimen peran guru juga sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Dalam serial kartun Upin & Ipin terdapat beberapa

metode eksperimen yang dilakukan guru terhadap pada episode Daur Hidup Katak.

4) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode yang melibatkan alat peraga sebagai media pembelajaran anak. Menurut Hoerudin & Wahyu (2023) menyatakan metode demonstrasi adalah cara guru dalam penyajian materi menggunakan media peraga atau pertunjukan tertentu mengenai cara melakukan atau mengerjakan sesuatu. Metode demonstrasi sering dilakukan oleh guru dalam pelajaran yang membutuhkan alat peraga untuk memudahkan siswa dalam memahami konteks pembelajaran.

Dalam penerapan metode demonstrasi, guru membawa peran yang sangat penting karena dalam metode ini berisikan proses atau cara terjadinya sesuatu, yang dimana guru diharuskan memiliki pengetahuan yang tinggi mengenai materi yang sedang diajarkan. Dalam kartun Upin & Ipin terdapat beberapa metode demonstrasi yang dilakukan guru terhadap siswa pada episode Perut Ehsan, episode Belajar Sambil Main, episode Ekosistem, dan episode Bahaya Listrik.

5) Metode Penugasan

Metode penugasan merupakan metode yang berisikan pemberian tugas kepada siswa. Metode penugasan bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa mengenai pembelajaran yang telah diajarkan, metode penugasan juga dapat diberikan kepada siswa sebelum berlangsungnya pelajaran yang bertujuan untuk mencari tahu apa yang siswa ketahui mengenai materi yang akan diajarkan oleh guru.

Menurut Ismail (2017) menyatakan strategi penugasan adalah metode pemberian tugas yang diberikan oleh guru yang dikerjakan di rumah. Metode penugasan merupakan metode yang berfungsi untuk membuat siswa tetap belajar walaupun pembelajaran di

sekolah sudah selesai. Selain itu metode penugasan juga dapat melatih rasa tanggung jawab siswa terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan. Metode penugasan juga melibatkan orang tua dalam membimbing pengerjaan tugas pada siswa sekolah dasar yang merupakan anak usia dini. Dalam kartun Upin & Ipin terdapat beberapa metode penugasan yang dilakukan guru terhadap siswa pada episode Rumah Hijau *Opa*, dan episode Ekosistem.

6) Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama merupakan metode bermain peran yang disesuaikan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penggunaan metode ini untuk menemukah souisi dari permasalahan dalam kehidupan yang ada di sekitar siswa. Selain itu, dalam penggunaan metode ini bertujuan untuk menumbuhkan jiwa sosial siswa.

Dalam peranannya, manusia akan terus berkembang sehingga dalam kehidupannya, siswa harus dilatih untuk menumbuhkan rasa sosialisasi sejak dini. Menurut Ariska & Fauzia (2021) menyatakan metode sosiodrama yaitu suatu permainan mendramatisasi sebuah cerita oleh seorang anak untuk tercapainya suatu pesan dari cerita yang dibawakan dan berfungsi untuk mempercepat siswa memahami kejadian yang terjadi di sekitar siswa. Dalam kartun Upin & Ipin terdapat beberapa metode sosiodrama yang dilakukan guru terhadap siswa pada episode Tolong Ijat, dan episode *Seronoknya Membaca*.

7) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan metode dimana proses pembelajaran dilakukan dengan sistem tanya jawab, guru memberikan pertanyaan dan kemudian dijawab oleh siswa. Metode tanya jawab merupakan metode yang digunakan oleh guru untuk membuat kelas menjadi aktif, dengan pemberian

tanya jawab siswa secara langsung akan terlibat dalam keaktifan pembelajaran. Metode tanya jawab berbeda dengan metode penugasan, dalam metode penugasan guru memberikan tenggang waktu untuk siswa dalam pengerjaannya, metode penugasan umumnya digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Sedangkan metode tanya jawab merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan guru dalam ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Manik (2020) menyatakan metode tanya jawab merupakan proses interaksi antara dua orang siswa atau lebih dengan guru untuk saling tukar pengalaman, informasi, pemecahan persoalan, dan mengambil keputusan bersama. Dalam kartun Upin & Ipin terdapat beberapa metode tanya jawab yang dilakukan guru terhadap siswa pada episode Pertolongan *Cemas*.

8) Metode Proyek

Metode proyek merupakan metode berbasis praktek. Metode proyek merupakan metode yang menghasilkan keterampilan pada siswa, siswa dibimbing untuk mengerjakan suatu tugas berupa proyek. Dalam pengerjaannya, metode proyek membutuhkan peran orang tua atau guru dalam membimbing siswa.

Menurut Magta et al. (2019) menyatakan Pelaksanaan metode pembelajaran berbasis proyek menuntut kreativitas guru untuk dapat mencari banyak kegiatan dan menyusun rencana kegiatan proyek yang sesuai untuk anak, metode berbasis proyek juga merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara kelompok. Metode ini merupakan penerapan dari konsep-konsep dalam pembelajaran yang telah diajarkan kepada siswa. Dalam kartun Upin & Ipin terdapat

beberapa proyek yang dilakukan guru terhadap siswa pada episode Rumah Hijau Opa, dan episode Tabung *Buluh*.

4. SIMPULAN

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kartun tersebut adalah pendekatan *students centered* dan pendekatan *teacher centered*. Namun yang lebih sering digunakan adalah pendekatan *students centered*. Model pembelajaran yang digunakan dalam kartun tersebut yaitu *project based learning*, *problem based learning*, *contextual teaching and learning*, dan *discovery learning*. Model dan pendekatan yang digunakan dalam kartun ini cenderung mengarah pada permasalahan dan pengalaman yang dialami peserta didik.

Sedangkan metode pembelajaran yang digunakan dalam kartun tersebut yaitu metode ceramah, metode diskusi, metode eksperimen, metode demonstrasi, metode penugasan, metode sosiodrama, metode tanya jawab, dan metode proyek. Metode yang sering digunakan yaitu metode ceramah dan demonstrasi. Namun ceramah yang digunakan untuk anak usia dini tidak keseluruhan dikuasai oleh guru, terkadang guru hanya memberi ceramah sekedar menjelaskan dari pengetahuan yang siswa kesulitan memahami.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). *Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa*. Institut Agama Islam Nurul Jadid Paiton.
- Afiefah, N. (2015). Pembelajaran Dengan Metode Diskusi Kelas. *Jurnal Tarbawiyah*, 11.
- Ariska, Y. F., & Fauzia, S. N. (2021). Tinjauan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini Melalui Metode Sosiodrama. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3).
- Depari, R. B. B., Harianja, P., Purba, C. A., & Prasetya, K. H. (2022). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Siswa SMP Budi Setia Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 439-449.
- Faishol, R., Hudaa, S., Wilsa, A. W., Prasetya, K. H., & Musdolifah, A. (2021). Management of Information and Communication Technology (ICT) Learning Packages. In *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management Monterrey* (Vol. 3, No. 5, pp. 1045-1060).
- Fajri, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 7(2), 64–73.
- Hamdani. (2016). *Dasar-Dasar Kependidikan*. CV. Pustaka Setia.
- Hendrawati, Y., & Kurniati, C. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfaatannya. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 13.
- Hidayat, D., & Fajar. (2022). Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Institut Agama Islam Hasanuddin Pare-Kediri*, 8.
- Hoerudin, C., & Wahyu. (2023). Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 B. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 2.
- Indriawati, P., Prasetya, K. H., Sinambela, S. M., & Taufan, I. S. (2022). Peran Guru dalam Mengembangkan Kompetensi Sosial pada Anak Usia Dini di TK Cempaka Balikpapan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(03), 521-527.
- Ismail, M. (2017). Metode Penugasan Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal*

- IAIN Kediri, 1.*
- Kamsinah, K. (2008). Metode dalam Proses Pembelajaran: Studi tentang ragam dan implementasinya. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(1), 101–114.
- Kapoh, R., Kapoh, R., & Komarudin, M. A. (2023). *Ragam Metode Pembelajaran*. Lakeisha.
- Kristanti, Y. D., & Subiki, S. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) pada Pembelajaran Fisika Disma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 122–128.
- Magta, M., Ujianti, P. R., & Permatasari, E. D. (2019). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 212–220.
- Manik, I. K. (2020). Efektivitas metode tanya jawab multi arah untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(1), 133–142.
- Manurung, P., Harefa, D. Y. N., Purba, C. A., & Rosmiati, A. (2022). Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 258-268.
- Muawanah, R. A., Nihwan, N., Umam, A. K., & Fitri, R. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15 A Iringmulyo Kota Metro. *IJIGAEed: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(2), 42–49.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Mustofa, A., & Muadzin, A. (2021). Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Stitmu Paciran*, 7.
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal Of Education*, 2.
- Saragih, K., Damanik, A. L., Siahaan, P. R. A., & Hasibuan, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Melalui Penerapan Strategi Raft (Role-Audience-Format-Topic) Pada Siswa Kelas VII SMP Nasrani 2 Medan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 418-423.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106-117.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Melalui Pemberian Tugas Pada Siswa Kelas Tinggi SDN 024 Samarinda Utara. *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(1), 46-53.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2022). Permasalahan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Masa Pandemi Covid-19 Siswa Sekolah Dasar di Kota Samarinda. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10067-10078.
- Warsita, B. (2009). Strategi Pembelajaran Dan Implikasinya Pada Peningkatan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 13.