

Analisis Kegiatan *Farming* Nilai sebagai Implementasi *Meaningful Learning* pada Mata Pelajaran Geografi

Damar Sianturrahman¹

¹SMA Islam Al Azhar 14 Semarang, Indonesia

***Korespondensi** : Damar Sianturrahman, SMA Islam Al Azhar 14 Semarang, Indonesia

Email: damarsianturrahman21@gmail.com

Artikel info: (Diterima: 19 November 2024 ; Revisi: 21 Januari 2025; Diterima: 17 April 2025)

Abstrak: Pembelajaran idealnya tidak hanya menghafal konsep dan mengabaikan pemikiran siswa namun harus mampu memberi pemahaman yang baik melalui pembelajaran bermakna. Penerapan tersebut dapat dilakukan melalui beberapa strategi salah satunya kegiatan *farming* nilai. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kegiatan *farming* nilai kepada siswa sebagai implementasi *meaningfull learning*. Populasi penelitian ini adalah siswa X, XI, dan XII SMA Islam Al Azhar 14 Semarang yang mendapat pembelajaran geografi sebesar 302 siswa dengan sampel sebanyak 74 siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes untuk mengukur keaktifan serta ketuntasan belajar siswa, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menjelaskan bahwa kegiatan '*farming* nilai' membentuk kegiatan kompetisi dalam kelas yang berdampak pada keaktifan siswa di kelas dan lebih lanjut pada motivasi siswa dalam belajar. Kegiatan *farming* nilai juga memberi dampak positif kepada hasil belajar siswa melalui kemampuan berpikir mandiri siswa dimana terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar dari rata-rata ketuntasan sebesar 41-44% menjadi rata-rata ketuntasan mencapai 90-94%. Berdasarkan hasil dan pembahasan disimpulkan bahwa kegiatan *farming* nilai membentuk kompetisi sehat yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penguatan berpikir mandiri dalam kuis.

Kata Kunci: Kegiatan *farming* nilai, pembelajaran bermakna, kemampuan berpikir mandiri

Abstract: Learning ideally should not only memorize concepts and ignore student thinking but should be able to provide good understanding through meaningful learning. The implementation can be done through several strategies, one of which is the 'value farming' activity. This study aims to analyze the effect of 'value farming' activities on students as an implementation of meaningful learning. The population of this study were X, XI, and XII students of Al Azhar 14 Semarang Islamic High School who received geography lessons totaling 302 students with a sample of 74 students. The method used is quantitative with descriptive approach. Data collection techniques were carried out through observation and tests to measure student activeness and learning completeness, which were then analyzed using descriptive analysis techniques. The results of the study explained that the value farming activity formed a competitive activity in the classroom which had an impact on student activeness in class and further on student motivation in learning. The 'value farming' activity also had a positive impact on student learning outcomes through students' independent thinking skills where there was an increase in the average learning outcomes from an average of 41-44% completeness to an average of 90-94% completeness. Based on the results and discussion, it is concluded that the 'value farming' activity forms a healthy competition that increases student motivation and learning outcomes through strengthening independent thinking in quizzes.

Keywords: Farming nilai activities, meaningful learning, independent thinking skills

artikel ini dapat akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](#).



Pendahuluan

Teori Kognitif Ausubel memandang bahwa proses belajar merupakan asimilasi pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru. Pengetahuan ini akan semakin efektif jika materi didefinisikan dan dipresentasikan kepada peserta didik (*advanced organizer*), sehingga pembelajaran mampu menyediakan kerangka konseptual mengenai materi yang ada dan dapat membantu siswa dalam memahami bahan belajar [1]. Perkembangan teori ini menghasilkan suatu pandangan baru mengenai pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). *Meaningful learning* merupakan suatu

proses belajar yang berusaha membantu siswa dalam membentuk konsep atau cara berpikir baru dapat diintegrasikan dengan apa yang sudah mereka ketahui sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih memiliki makna [2].

Proses belajar mengajar saat ini telah mengarah pada pembelajaran mekanis, di mana siswa terbiasa menghafal konsep, sehingga mengabaikan pemikiran. Pengetahuan yang dipelajari secara mekanis hanya berlaku untuk situasi yang sudah diketahui dan tidak menyiratkan pemahaman, karena tidak membekali siswa untuk bertindak secara mandiri dalam menghadapi realitasnya [3]. Pembelajaran seperti ini memberikan konsekuensi besar pada perkembangan pengetahuan siswa, sebab mereka akan hanya menggunakan konsep baru yang telah diberikan tanpa berusaha menciptakannya sehingga pembelajaran kurang bermakna. Perlu adanya cara khusus dalam menghadapi masalah ini sebab kebutuhan siswa akan kemandirian berpikir sangat diperlukan dalam kehidupannya.

Proses pemberian kemandirian berpikir pada siswa harus dilakukan agar pembelajaran bermakna dapat terlaksana. Pada konteks kemandirian berpikir, siswa harus mampu melibatkan lima aspek penting berpikir, yaitu: 1) *elementary clarification* (mengidentifikasi pertanyaan dan merumuskan kriteria untuk memberi jawaban yang memungkinkan), 2) *basic support* (menilai sumber yang ada), 3) *inference* (merumuskan dan menilai kesimpulan), 4) *advanced clarification* (identifikasi istilah dan menilai definisi), 5) *strategies and tactics* (menentukan tindakan) [4]. Kemandirian berpikir menjadi strategi yang baik dalam mengembangkan pembelajaran bermakna sebab siswa akan lebih mudah mengintegrasikan pengetahuannya pada pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Kemandirian berpikir dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah kuis.

Kuis memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan kerangka berpikir secara mandiri sebab siswa harus berpikir secara sistematis sebelum menyimpulkan jawabannya. Kegiatan kuis dalam pembelajaran dapat dikaitkan dengan lima aspek dasar berpikir. Pada saat guru menyampaikan pertanyaan maka aspek pertama akan langsung diterapkan oleh siswa dimana mereka akan memfokuskan pada pertanyaan yang disampaikan untuk mengetahui konsep apa yang sedang dibahas. Setelah itu, aspek kedua akan berjalan dimana mereka akan mencari jawaban pada sumber yang ada secara cepat salah satunya adalah pengetahuan pribadi. Pengetahuan ini menjadi modal awal bagi siswa untuk merumuskan suatu kesimpulan jawaban dan disinilah aspek ketiga berlaku. Jika kesimpulan terbentuk maka siswa akan berusaha menilai jawaban yang mengandung istilah ini apakah sesuai dengan konsep yang ditanyakan atau tidak. Pada tahap akhir, aspek *strategic and tactics* akan berlaku yaitu mereka akan bertindak dengan menyampaikan jawaban yang telah dirumuskan.

Konsep kuis ini yang menjadi dasar dalam kegiatan '*farming nilai*'. Kegiatan '*farming nilai*' merupakan suatu kegiatan kuis yang dilakukan selama pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa dalam berpikir. Kuis dalam pembelajaran ini mampu merangsang kemampuan peserta didik baik secara visual maupun verbal [5]. Kegiatan ini dilakukan sepanjang pembelajaran, bukan hanya di awal atau akhir. Pertanyaan yang diajukan mendorong analisis, bukan sekadar hafalan, dengan menghubungkan materi ke pengalaman sehari-hari. Misalnya, dalam materi dasar pemetaan, guru menjelaskan konsep objek tanpa langsung mendefinisikan jenisnya. Siswa diminta menyebut contoh objek garis, titik, dan area dari kehidupan mereka. Jawaban yang beragam dirangkul oleh guru menjadi pemahaman yang benar. Jika siswa menjawab dengan baik, guru memberikan apresiasi berupa ceklis pada lembar penilaian.

Cara kerja kegiatan '*farming nilai*' dianggap mampu membantu siswa dalam berpikir mandiri sebab mereka akan membuat pengetahuan baru dengan mengaitkan suatu konsep dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan konsep *meaningfull learning* dimana materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan serta struktur kognitif peserta didik [6], [7]. Oleh karena itu, pembelajaran harus dikaitkan dengan konsep yang telah mereka pahami sebelumnya agar konsep baru dapat lebih mudah dipahami dan diterima. Adanya keterakitan kegiatan dan konsep yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kegiatan '*farming nilai*' kepada siswa sebagai implementasi *meaningfull learning*.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yang merupakan suatu metode yang berusaha mendeskripsikan data yang ada tanpa memberi kesimpulan terhadap data tersebut. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X, XI, dan XII SMA Islam Al Azhar 14 Semarang yang mendapat pembelajaran geografi sebanyak 302 siswa. Penentuan sampel menggunakan *stratified random sampling* dengan menggunakan dari tiga kelas jenjang di SMA. Sampel penelitian yang digunakan sebanyak 74 siswa di SMA Islam Al Azhar 14 Semarang yang terdiri dari kelas X sebanyak 27 siswa, kelas XI 30 siswa, dan kelas XII IPS sebanyak 17 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes untuk mendapat data keaktifan dan ketuntasan belajar. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang merupakan analisis data dengan menganalisis data yang dihasilkan sehingga dapat memberi gambaran mengenai masalah yang ada.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Analisis mengenai kegiatan ‘*farming nilai*’ difokuskan pada materi tiap tingkat kelas yaitu kelas X dengan sub materi Konsep Dasar Geografi dalam materi Pengetahuan Dasar Geografi, kelas XI dengan sub materi Letak, Luas dan Batas Wilayah Indonesia dalam materi Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia, dan kelas XII dengan sub materi Pembangunan dan Perkembangan Wilayah dalam materi Konsep Wilayah dalam Perencanaan Tata Ruang. Pembuatan fokus ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis data yang dihasilkan berdasarkan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dihasilkan sebagai berikut.

A. Pengaruh kegiatan ‘*farming nilai*’ terhadap keaktifan

Penilaian keaktifan ditinjau dari keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat. Kedua indikator tersebut di bentuk dalam sebuah nilai apresiasi. Nilai apresiasi yang diberikan pada anak setiap anak mampu menjawab pertanyaan yang disampaikan dalam kegiatan ‘*farming nilai*’. Nilai apresiasi dituliskan menggunakan simbol ceklis (v) dan masing masing simbol ceklis bernilai 2 point. Penilaian keaktifan menggunakan rubrik penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel Rubrik Penilaian Keaktifan

No	Tingkat Keaktifan	Nilai
1	Kurang aktif	<4 poin
2	Cukup aktif	4-6 poin
3	Sangat aktif	>6 poin

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2024

Berdasarkan hasil observasi, keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dianalisis menggunakan dua indikator utama, yaitu keaktifan dalam menjawab pertanyaan dan keaktifan dalam mengemukakan pendapat. Pada aspek keaktifan menjawab pertanyaan, siswa kelas X memiliki keaktifan bertanya yang lebih tinggi dari kelas XI dan kelas XII. Hal ini disebabkan adanya pendekatan pembelajaran dan semangat belajar yang tinggi dalam menjawab pertanyaan yang dikemukakan oleh guru. Sementara, pada aspek keaktifan dalam mengemukakan pendapat, siswa dengan tingkat lebih tinggi memiliki penilaian lebih baik secara khusus kelas XII. Kegiatan ‘*farming nilai*’ pada siswa tingkat kelas XI dan XII cenderung berorientasi pada kemampuan analisis dan kemampuan berpendapat. Kondisi ini cukup berbeda diterapkan pada siswa kelas X yang orientasinya adalah kemauan dan keberanian dalam menjawab pertanyaan yang nantinya menjadi modal awal dalam meningkatkan kemampuan berpendapat. Perbedaan nilai ini sangat dipengaruhi oleh faktor kemampuan analisis yang semakin baik terbentuk dan tingkat kepercayaan diri

yang cukup tinggi pada siswa kelas atas. Hasil dari pengamatan dilakukan penilaian secara kuantitatif dengan mengubah poin keaktifan menjadi nilai keaktifan. Maka dari itu, dapat dihasilkan nilai keaktifan siswa sebagai berikut.

Tabel 2. Tabel Hasil Nilai Keaktifan Siswa

KELAS	KETERANGAN	SEBELUM KEGIATAN		SESUDAH KEGIATAN	
		JUMLAH	PERSENTASE	JUMLAH	PERSENTASE
X	Kurang aktif	12	44%	4	15%
	Cukup aktif	9	33%	10	37%
	Sangat aktif	6	22%	13	48%
XI	Kurang aktif	13	43%	7	23%
	Cukup aktif	11	37%	11	37%
	Sangat aktif	6	20%	12	40%
XII	Kurang aktif	8	47%	4	24%
	Cukup aktif	6	35%	5	29%
	Sangat aktif	3	18%	8	47%

Sumber: Analisis Data, 2024

Berdasarkan hasil analisis keaktifan siswa sebelum dan sesudah kegiatan farming nilai, terlihat adanya peningkatan dalam partisipasi siswa di kelas X, XI, dan XII. Kegiatan ini berhasil mengurangi jumlah siswa yang kurang aktif dan meningkatkan jumlah siswa yang sangat aktif di setiap kelas. Sebelum kegiatan dilakukan, mayoritas siswa berada pada kategori kurang aktif, dengan persentase tertinggi di kelas XI (43%) dan kelas XII (47%). Namun, setelah kegiatan ‘farming nilai’, angka tersebut mengalami penurunan drastis, misalnya di kelas X dari 44% menjadi 15%, kelas XI dari 43% menjadi 23%, dan kelas XII dari 47% menjadi 24%. Sebaliknya, jumlah siswa yang sangat aktif mengalami peningkatan yang signifikan, terutama di kelas X dan XII, yang masing-masing meningkat dari 22% menjadi 48% dan dari 18% menjadi 47%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan ‘farming nilai’ memiliki dampak positif terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian keaktifan siswa menunjukkan angka yang baik, di mana pada setiap jenjang didominasi oleh siswa yang sangat aktif. Respon positif ini didukung oleh adanya kegiatan kompetisi yang tidak sengaja terbentuk dalam kegiatan farming nilai. Kompetisi yang terbentuk terlihat dalam kegiatan pengumpulan nilai apresiasi pada setiap jawaban yang disampaikan siswa. Faktor lain yang berkontribusi terhadap peningkatan ini meliputi motivasi tambahan akibat sistem penghargaan dalam kegiatan, metode pembelajaran yang lebih interaktif, serta meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan.

B. Pengaruh kegiatan ‘farming nilai’ terhadap hasil asesmen

Kegiatan ‘farming nilai’ tidak hanya berfokus pada peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran namun lebih dari itu. Kegiatan ini memberi dampak positif pada peningkatan nilai asesmen tiap anak. Penentuan penilaian terhadap hasil asesmen ditentukan berdasarkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 78. Analisis terhadap hasil asesmen siswa disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Tabel Hasil Ketuntasan Asesmen Siswa

KELAS	KETERANGAN	SEBELUM KEGIATAN		SETELAH KEGIATAN	
		JUMLAH	PERSENTASE	JUMLAH	PERSENTASE
X	Tuntas	12	44%	25	93%

KELAS	KETERANGAN	SEBELUM KEGIATAN		SETELAH KEGIATAN	
		JUMLAH	PERSENTASE	JUMLAH	PERSENTASE
XI	Tidak Tuntas	15	56%	2	7%
	Tuntas	13	43%	27	90%
	Tidak Tuntas	17	57%	3	10%
XII	Tuntas	7	41%	16	94%
	Tidak Tuntas	10	59%	1	6%

Sumber: Analisis Data, 2024

Hasil asesmen sebelum dan sesudah kegiatan farming nilai menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa. Sebelum kegiatan, rata-rata nilai kelas X, XI, dan XII berkisar antara 70-72 dengan tingkat ketuntasan rendah (41-44%). Setelah kegiatan, rata-rata nilai meningkat menjadi 88 di kelas X dan XI, serta 92 di kelas XII, dengan tingkat ketuntasan mencapai 90-94%. Hal ini menunjukkan bahwa metode farming nilai berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih aktif dan interaktif.

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui konsep meaningful learning, di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri dengan menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Struktur farming nilai yang menekankan berpikir mandiri memungkinkan siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat. Selain itu, kompetisi yang terbentuk secara alami dalam kegiatan ini juga mendorong keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa. Pemberian apresiasi langsung pada setiap kontribusi, metode ini tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemandirian belajar siswa.

Pembahasan

A. Dampak Positif Kompetisi dalam Kegiatan ‘farming nilai’ pada Keaktifan Belajar Siswa

Kegiatan ‘farming nilai’ merupakan suatu strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran geografi. Kegiatan ini berbasis evaluasi sederhana berupa kuis yang berusaha memanfaatkan pengetahuan peserta didik sebagai ilmu dasar yang akan diproses dalam pembelajaran. Kuis yang dilakukan tidak dilakukan diawal maupun diakhir namun pada setiap hal baru yang sedang dipelajari. Hal yang ditanyakan dalam kegiatan ‘farming nilai’ memiliki bentuk analisis dengan mengaitkan pengalaman atau pengetahuan siswa untuk menjawabnya. Contoh pada materi posisis indonesia dari sudut pandang astronomi, maka kaitannya akan mengenai lintang dan bujur. Guru akan menjelaskan secara sederhana mengenai posisi Indonesia dalam posisi lintang bumi. Setelah penjelasan sederhana tersebut guru akan langsung memulai kegiatan ‘farming nilai’ dengan menyampaikan satu pertanyaan berupa, “Apa dampak yang dihasilkan dari Indonesia yang berada pada lintang 0°?” Jawaban yang disampaikan siswa akan ditarik kesimpulan dimana Indonesia akan memiliki iklim tropis. Berdasarkan pertanyaan tersebut guru akan terus memberi pertanyaan hasil perkembangan dari pertanyaan yang sudah disampaikan seperti, bagaimana dampak pada bencana yang mungkin terjadi, bagaimana dampak pada kondisi perikanan di Indonesia, dan seterusnya. Mereka akan mendapat pengetahuan baru yang nantinya akan menjadi pengetahuan dasar mereka untuk mendapat pengetahuan baru lainnya. Bentuk apresiasi yang diberikan guru berupa poin apresiasi sebesar dua poin. Secara tidak langsung akan terbentuk kompetisi dalam pembelajaran secara sehat, sebab mereka akan saling bersaing dan belajar dari tiap jawaban teman.

Kompetisi atau persaingan merupakan suatu entitas psikis yang dapat dipahami dengan berbagai cara: sebagai nilai seseorang, karakteristiknya, atau motifnya [8]. Konsep persaingan secara umum dijelaskan oleh Griffin-Pierson (1990), dimana persaingan akan terbentuk dari dua dimensi. Dimensi pertama meliputi bermain, berperilaku dan bersaing dengan orang lain. Dimensi ini didefinisikan oleh daya saing interpersonal yang ditunjukan dengan memiliki keinginan mengalahkan orang lain. Dimensi kedua

meliputi kemauan keras untuk melakukan tugas tertentu dengan lebih baik dari orang lain. Dimensi ini digambarkan dengan adanya cita-cita mencapai tujuan yang ditetapkan dengan tampil lebih baik dan dengan cara terbaik [9]. Franken & Brown (1995) percaya bahwa dimensi kedua sangat penting untuk memahami perilaku kompetitif, karena ini mewakili upaya individu untuk mencapai kriteria keunggulan dan terhubung dengan motivasi tujuan dan pencapaian serta kemajuan individu [10].

Kegiatan ‘farming nilai’ memberi dampak yang luas dalam pembelajaran geografi. Konsep kuis sederhana yang berusaha dibawa dalam pembelajaran memberi dampak positif dalam pembelajaran sebab adanya kompetisi yang sehat mampu mengarahkan kemampuan belajar siswa secara penuh dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran [11]. Siswa akan berlomba mengumpulkan nilai apresiasi dengan meningkatkan beberapa kemampuan seperti kemampuan berpikir cepat, keterampilan, hingga kemampuan berpendapat. Hal ini dijelaskan dalam penelitian Yusuf (2020), dimana kompetisi sebagai sebuah cara penyampaian ilmu dengan mengadu kemampuan peserta didik (keterampilan, kecepatan, kepandaian, dan potensi lainnya) [12]. Keaktifan juga membantu menciptakan suasana belajar yang ideal bagi siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna [13]. Selanjutnya, keaktifan siswa dalam pembelajaran mampu mendorong siswa untuk aktif dalam berdiskusi dan pengambilan keputusan sehingga pembelajaran memiliki pengalaman yang berarti [14].

Kompetisi yang terbentuk dalam kegiatan ‘farming nilai’ tidak hanya berdampak pada keaktifan namun pada motivasi belajar siswa yang akhirnya meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Kompetisi dapat bersifat membangun motivasi ketika disampaikan secara informatif dan memberi dukungan pada kebutuhan siswa [15]. Kompetisi yang membangun motivasi mampu meningkatkan kinerja kognitif dengan menghadirkan pesaing yang nantinya akan mempengaruhi perhatian [16]. Selain itu, motivasi dari dalam diri menjadi faktor utama dalam pembentukan daya saing dalam pembelajaran [17]. Lebih lanjut, kompetisi mampu meningkatkan antusiasme dalam belajar yang berefek positif dalam pembelajaran [18]. Berdasarkan hal ini, kompetisi yang sehat mempengaruhi perhatian siswa dalam pembelajaran. Daya saing dan motivasi semakin mendorong siswa dalam peningkatan antusiasme pembelajaran yang akhirnya siswa akan memiliki pemahaman lebih pada materi yang dipelajari dalam kelas.

B. Konsekuensi Positif Kegiatan ‘Farming Nilai’ Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran bermakna yang diungkapkan David Ausubel merupakan strategi yang berdampak baik pada pembelajaran formal, yang terdiri dari interaksi pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya yang relevan [3]. Sumber lain menjelaskan jika pembelajaran bermakna berarti perluasan struktur kognitif (pengetahuan faktual, hubungan konseptual dan aspek perilaku) dengan menggabungkan ide-ide yang sudah ada dengan logis dan substanti [19],[3]. Pembelajaran bermakna tidak semata-mata hanya mengaitkan pengetahuan baru dengan yang sudah ada namun harus memiliki makna positif khususnya pada konsepsi kognitif. Pembelajaran bermakna harus mampu membangun keasyikan dalam berpikir dan belajar, bukan hanya tentang hasil yang diperoleh. Kegiatan diskusi dalam kelas juga berusaha mengalihkan pemusatan dari guru ke evaluasi yang lebih efektif guna mengatur proses pembelajaran dan pelibatan siswa dalam membangun pengetahuannya [20].

Pembelajaran bermakna khususnya dalam konsepsi kognitif harus mengedepankan kemampuan berpikir mandiri siswa, sebab untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya memerlukan proses berpikir yang cukup kompleks. Kegiatan ‘farming nilai’ menjadi salah satu strategi dalam mengembangkan kemampuan berpikir mandiri siswa. Hal tersebut terjadi karena mereka diminta untuk mengaitkan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki untuk mendapat pengetahuan baru. Apabila siswa mampu mengaitkan suatu konsep maka siswa tersebut memahami dengan baik konsep pokok suatu bahasan [21].

Kemandirian tersebut memberi konsekuensi positif terhadap pengetahuan siswa yang akhirnya meningkatkan hasil asesmen pada setiap ujian yang dihadapi peserta didik. Siswa yang mampu belajar secara mandiri cenderung lebih proaktif dalam memahami materi, mencari sumber belajar tambahan, dan mengelola waktu belajar dengan efektif, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian akademik mereka. Asep Sukanda (2016) memiliki kesetujuan dengan hal tersebut dimana kemandirian

berpikir siswa memiliki relevansi positif terhadap hasil belajar [22]. Berdasarkan hal ini, kegiatan ‘farming nilai’ mampu membentuk kemampuan berpikir siswa yang mandiri yang akhirnya memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembahasan mengenai kegiatan ‘farming nilai’ memiliki pemaknaan penting bahwa kegiatan ini menjadi salah satu penerapan *meaningful learning* atau pembelajaran bermakna dalam kegiatan pembelajaran, tentunya karena terdapat beberapa manfaat yang bisa diperoleh peserta didik, seperti: 1) membangun pengetahuan atau konsep baru dengan mengintegrasikan pengetahuan lama. 2) pemahaman materi akan semakin baik 3) mampu menjawab persoalan dengan lebih baik 4) membentuk perilaku individu akibat internalisasi pengetahuan yang baik 5) mengolah perilaku tersebut menjadi karakter dalam diri [6], [28]. Manfaat ini juga akan berjalan lurus pada kemampuan berpikir siswa yang nantinya akan memberi pemahaman baik pada materi pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disusun, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kegiatan ‘farming nilai’ dalam pembelajaran geografi menciptakan kompetisi sehat yang juga menstimulus keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa melalui kuis berbasis analisis, sehingga mendorong daya saing, berpikir kritis, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran.
2. Kegiatan ‘farming nilai’ tidak semata mata sebagai pembelajaran yang berfokus pada nilai namun kegiatan ini memfokuskan pada proses pengembangan berpikir mandiri siswa. Kemandirian ini memberi respon positif pada hasil belajar siswa.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada rekan guru, pimpinan maupun siswa SMA Islam Al Azhar 14 Semarang karena telah membantu banyak dalam penulisan artikel ini. Penelitian ini tidak mengandung konflik kepentingan apa pun dan tidak didanai dari sumber mana pun.

Referensi

- [1] Nurhadi, “Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran,” vol. 2, pp. 77–95, 2020.
- [2] T. G. K. B. E. J. Blown, “Ausubel ’ s meaningful learning re-visited,” no. April 2023, pp. 4579–4598, 2024.
- [3] G. Agra, N. S. Formiga, P. S. de Oliveira, M. M. L. Costa, M. D. G. M. Fernandes, and M. M. L. da Nóbrega, “Analysis of the concept of Meaningful Learning in light of the Ausubel’s Theory,” *Rev. Bras. Enferm.*, vol. 72, no. 1, pp. 248–255, 2019, doi: 10.1590/0034-7167-2017-0691.
- [4] R. H. Ennis, “A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills,” *Educ. Leadersh.*, vol. 43, pp. 44–48, 1985, [Online]. Available: <https://pdfs.semanticscholar.org/80a7/c7d4a98987590751df4b1bd9adf747fd7aaa.pdf>
- [5] M. R. M. Gumelar, G. P. Dwiyantri, and A. Hadiapurwa, “Efektivitas penggunaan kuis interaktif berbasis video conference terhadap pemahaman materi pada mahasiswa,” *Inov. Kurikulum*, vol. 18, no. 2, pp. 166–177, 2021.
- [6] R. Nuriana and I. H. Hotimah, “Penerapan Meaningful Learning Dalam Pembelajaran Sejarah,” *Jambura Hist. Cult. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–15, 2023, doi: 10.37905/jhcj.v5i2.20479.
- [7] D. A. Najib and E. Elhefni, “Pengaruh penerapan pembelajaran bermakna (meaningfull learning)

pada pembelajaran tematik IPS terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Ahliyah IV Palembang,” *Jip J. Ilm. PGMI*, vol. 2, no. 1, pp. 19–28, 2016.

- [8] D. Kobal Grum and B. Grum, “Competitiveness and Motivation for Education Among University Students,” *Int. J. New Trends Educ. Their Implic.*, vol. 6, no. 3, pp. 83–96, 2013.
- [9] Griffin-Pierson, “The Competitiveness Questionnaire: A measure of two components of competitiveness,” *Meas. Eval. Couns. Dev.*, vol. 23, no. 3, pp. 108–115, 1990.
- [10] R. E. Franken and D. J. Brown, “Why do people like competition? The motivation for winning, putting forth effort, improving one’s performance, performing well, being instrumental, and expressing forceful/aggressive behavior,” *Pers. Individ. Dif.*, vol. 19, no. 2, pp. 175–184, 1995, doi: [https://doi.org/10.1016/0191-8869\(95\)00035-5](https://doi.org/10.1016/0191-8869(95)00035-5).
- [11] I. Fitrianingrum and A. Tamam, “Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) di Kelas IV Upt SDN 147 Gresik,” *Pros. Natl. ...*, vol. 02, no. November, pp. 351–356, 2023, [Online]. Available: <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1217%0Ahttps://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/download/1217/831>
- [12] M. Yusuf, “Model Pembelajaran Kompetisi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *JIEM J. Islam. Educ. Manag.*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [13] G. D. Parhusip, Y. D. Kristanto, and P. Partini, “Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT),” *JIPM (Jurnal Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 11, no. 2, p. 293, 2023, doi: 10.25273/jipm.v11i2.13816.
- [14] E. Rifanty, “Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match pada Peserta Didik Kelas VB SD Muhammadiyah Condongcatur,” *J. JPSPD*, pp. 1–6, 2019.
- [15] J. Reeve, “Competition Can Enhance Motivation—But Typically Undermines It,” *Motivation Science: Controversies and Insights*. Oxford University Press, p. 0, Mar. 14, 2023. doi: 10.1093/oso/9780197662359.003.0028.
- [16] F. I. Craik, R. Govoni, M. Naveh-Benjamin, and N. D. Anderson, “The effects of divided attention on encoding and retrieval processes in human memory,” *J. Exp. Psychol. Gen.*, vol. 125, no. 2, pp. 159–180, Jun. 1996, doi: 10.1037//0096-3445.125.2.159.
- [17] S. Yaroshenko and P. Chernetsov, “The Correlation Of Competitiveness And Motivation Of University Students,” pp. 337–346, 2021, doi: 10.15405/epsbs.2021.06.04.39.
- [18] Y. J. Liu, Y. G. Zhou, Q. L. Li, and X. D. Ye, “Impact Study of the Learning Effects and Motivation of Competitive Modes in Gamified Learning,” *Sustain.*, vol. 14, no. 11, 2022, doi: 10.3390/su14116626.
- [19] C. Cir, I. Yovana, Q. Mendoza, and G. Peniche, “Educational intervention regarding hypothermia : a teaching strategy for,” vol. 46, no. 4, pp. 849–855, 2012.
- [20] D. P. Ausubel, *The psychology of meaningful verbal learning*. Oxford, England: Grune & Stratton, 1963.
- [21] A. Nurhasanah, S. Ramadhanti, S. Utami, and F. A. Putri, “Improving Elementary School Students’ Understanding of the Concept through Meaningful Learning in David Ausbel’s Perspective,” *J.*

Basicedu, vol. 6, no. 4, pp. 5728–5734, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.2935.

- [22] A. S. Egok, “Kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar dengan hasil belajar matematika,” *J. Pendidik. Dasar UNJ*, vol. 7, no. 2, pp. 186–199, 2016.
- [23] A. W. Lestari, S. Astutik, and B. Apriyanto, “Pengembangan E-Modul Berbasis Kebudayaan Pandalungan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Geografi di SMA,” *Edu Geogr.*, vol. 11, no. 3, pp. 35–46, 2024, doi: 10.15294/edugeo.v11i2.73968.
- [24] M. Hajjah, F. Munawaroh, A. Y. R. Wulandari, and Y. Hidayati, “Implementasi Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa,” *Nat. Sci. Educ. Res.*, vol. 5, no. 1, pp. 79–88, 2022, [Online]. Available: <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser>
- [25] S. Maulidah, R. N. Setyowati, and T. Ikhsan, “Upaya Meningkatkan Keberanian Peserta Didik dalam Mengemukakan Pendapat melalui Debate Parlementary di Kelas X- G SMA Negeri 1 Sukodadi,” *J. Pendidik. Tembusai*, vol. 7, no. 2, pp. 9846–9854, 2023.
- [26] C. M. Frederick-Recascino and H. Schuster-Smith, “Competition and intrinsic motivation in physical activity: A comparison of two groups,” *J. Sport Behav.*, vol. 26, no. 3, pp. 240–254, 2003.
- [27] B. C. DiMenichi and E. Tricomi, “The power of competition: Effects of social motivation on attention, sustained physical effort, and learning,” *Front. Psychol.*, vol. 6, no. September, pp. 1–13, 2015, doi: 10.3389/fpsyg.2015.01282.
- [28] Subanji, “Teqip sebagai Wahana Mewujudkan Pembelajaran Bermakna dan Membangun Karakter Bangsa,” *J-Teqip*, vol. 5, no. 2, pp. 307–318, 2014.