

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Teori memiliki fungsi yang strategis dalam memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan, diantaranya yaitu memberikan penemuan-penemuan menjadi sistematis yang artinya teori diharapkan dapat memperjelas dan memperkuat hasil penelitian (Suparlan, 2019: 81). Teori juga dapat melahirkan hipotesis dengan maksud bahwa dalam setiap penelitian tentu diperlukan sebuah hipotesis yang memiliki fungsi tersendiri dalam setiap penelitian dan teori tentu dibutuhkan untuk dapat membuktikan benar atau tidaknya hipotesis tersebut.

Teori Belajar dapat dimanfaatkan sebagai landasan oleh pendidik dalam menentukan tujuan pembelajaran yang tepat, strategi yang sesuai, menciptakan iklim belajar yang kondusif, memberikan bimbingan dan motivasi serta penilaian secara adil kepada peserta didik dapat maksimal menjalankan perannya dalam membantu peserta didik mengembangkan dirinya dan mewujudkan potensi-potensi yang ada pada dirinya sehingga dapat mengenali dirinya dan mencapai tujuannya.

Teori belajar konstruktivisme yang dipelopori oleh Piaget, Bruner dan Vygotsky mulai pada abad ke 20-an merupakan teori belajar yang sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan. Teori konstruktivisme berpandangan bahwa pemahaman dan pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, akan tetapi dengan cara yang aktif melalui pengalaman personal dan aktifitas eksperimental (Rusman, 2018: 112).

Konsep utama teori ini adalah peserta didik aktif dan mencari pengertian tentang apa yang ia pahami, yang berarti bahwa belajar membutuhkan fokus pada skenario yang berbasis masalah, berbasis proyek, berbasis tim, simulasi, dan juga penggunaan teknologi. Menurut teori konstruktivisme, peserta didik akan belajar dengan baik apabila mereka dapat membawa pembelajaran kedalam konteks apa

yang sedang mereka pelajari kedalam kehidupan nyata sehari-hari dan memperoleh manfaat bagi dirinya.

Teori konstruktivisme memiliki beberapa karakteristik diantaranya yaitu (1) belajar aktif, (2) peserta didik terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat otentik dan situasional, (3) terdapat tantangan serta menarik dalam aktivitas pembelajarannya, (4) peserta didik harus dapat mengaitkan informasi yang baru dengan informasi yang telah diperoleh sebelumnya, (5) peserta didik harus merefleksikan pengetahuan yang sedang dipelajarainya, (6) pendidik berperan sebagai fasilitator, (7) pendidik harus dapat memberikan dukungan kepada peserta didik selama proses pembelajaran (Masgumelar & Mustafa, 2021: 54).

Teori konstruktivisme menekankan pada interaksi antara aspek internal dengan aspek eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran (Chotimah & Fathurrohman, 2018: 119). Menurut Cooper dalam (Rusman, 2018: 112) mengungkapkan pandangannya mengenai konstruktivisme dimana peserta didik menginterpretasi informasi dan dunia sesuai dengan realitas personal mereka dan belajar melalui observasi, proses, dan interpretasi dan membentuk informasi tersebut kedalam pengetahuannya yang berarti bahwa manusia mampu mengonstruksi atau membangun pengetahuannya setelah ia berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Powell dan Kalina dalam (Yamin, 2015: 65) teori konstruktivisme terpecah pada dua bagian, yakni konstruktivisme kognitif dan konstruktivisme sosial. Sebagaimana yang digagas oleh Piaget, konstruktivisme kognitif menekankan bahwa belajar, semangat belajar, dan untuk mengonstruksi atau membangun pengetahuan itu berasal dari diri sendiri. Manusia harus mencari dan membangun sendiri agar dapat memiliki pengetahuan, sebab pengetahuan dilahirkan oleh dirinya sendiri, pengetahuan diibaratkan sebagai sesuatu yang hidup sehingga akan hidup ketika dibangun sendiri.

Sedangkan teori konstruktivisme sosial menegaskan bahwa poin penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah dengan interaksi sosial. Vygotsky juga berpendapat bahwa proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan

lingkungan yang mendukung dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu seperti pendidik atau orang dewasa (Anwar, 2017: 340).

Kelas yang dikemas dengan konstruktif menjadikan kelas tersebut menjadi tempat yang amat sibuk sehingga peserta didik akan menjadi pembelajar yang aktif dan mampu menguji hipotesis untuk mendapatkan pemahaman. Mengajar dengan berlandaskan filosofi konstruktif bermakna menciptakan situasi belajar dan pengalaman langsung serta menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman baru (Yamin, 2015: 68).

2.1.2 Metode Permainan *Treasure Hunt*

2.1.2.1 Pengertian Metode Permainan *Treasure Hunt*

Menurut Nana Sudjana (dalam Chotimah & Fathurrohman, 2018: 352) metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum metode dapat diartikan sebagai cara untuk melakukan sesuatu, sedangkan secara khusus metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya yang terkait lainnya yang bertujuan agar proses pembelajaran dapat terjadi dalam diri pembelajar. Metode pembelajaran menurut Budiarjo (2005) dalam (Nasution, 2017: 140) merupakan cara menyajikan materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai pembelajaran (Dewi, 2018: 46).

Metode belajar melalui bermain menjadi salah satu pilihan dalam menciptakan metode yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan antusias. Metode belajar dengan bermain bukan berarti bahwa metode ini membiarkan hasrat peserta didik untuk bersenang-senang atau sekedar bermain-main saja, melainkan metode mengajar ini memberikan dorongan atau impuls bermain dan aktivitas yang dihasilkan bukan aktivitas yang remeh-temeh, akan tetapi serius, intens, dan spontan (Hughes & Hughes, 2012: 467).

Bermain merupakan kegiatan spontan dan alamiah dengan atau tanpa aturan tanpa menggunakan alat yang menyenangkan bagi peserta didik, sedangkan permainan merupakan bermain yang memiliki aturan dalam pelaksanaannya (Kustiawan, 2016: 189). Menurut Dewey (1938) dalam (Kustiawan, 2016: 191) peserta didik belajar mengembangkan dirinya melalui bermain dan pengalaman langsung dengan memanipulasi benda-benda konkrit peserta didik akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan memahami konsep-konsep. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan berbagai macam konsep serta pengertian yang tak terkira banyaknya. Selain itu melalui kegiatan belajar sambil bermain, peserta didik belajar mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, mencoba, mengeluarkan pendapat, dan memecahkan masalah, mengerjakan sesuatu hingga tuntas dan berinteraksi dengan teman. Metode permainan merupakan metode pembelajaran dimana materi disampaikan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan atau menggembirakan yang dapat menunjang terciptanya tujuan instruksional dalam pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Erna, 2022: 46).

Treasure memiliki arti harta karun, sedangkan *hunt* berarti berburu atau mencari (Echols & Shadily, 2006:602). *Treasure hunt* merupakan kegiatan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mencari rangkaian petunjuk yang mengarah pada penemuan informasi yang baru dan dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu yang cukup banyak baik untuk persiapan maupun eksekusi dan pesertanya harus mengikuti banyak langkah untuk menyelesaikan (Bell & James, 2006: 8).

Kim dan Yao (2010: 1856) mengungkapkan bahwa metode *treasure hunt* merupakan kegiatan di luar ruangan yang dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa dengan menyiapkan daftar benda tersembunyi untuk ditemukan oleh setiap tim dan pemenangnya adalah tim yang pertamakali menemukan semua harta karun yang ada dalam daftar. Maka dari itu metode permainan *treasure hunt* ini dapat diterapkan pada peserta didik tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

2.1.2.2 Langkah-langkah Metode Permainan *Treasure Hunt*

Langkah-langkah permainan *treasure hunt* menurut Kim dan Yao (2010) dalam (Putri, Sumardi, & Mulyadi., 2020: 121) terdiri dari empat fase diantaranya yaitu:

- 1) fase penyajian, pada fase ini pendidik memberikan informasi dan pertanyaan mengenai topik yang akan dipelajari melalui permainan *treasure hunt*.
- 2) fase mengingat, pada tahap ini peserta didik mengingat dan menjelajah setiap tempat menggunakan *clue* atau petunjuk yang telah diberikan oleh pendidik.
- 3) fase pengembangan, pada tahap ini peserta didik perlu memahami topik yang terkait serta bekerjasama dengan temannya untuk dapat menjawab pertanyaan dengan benar melalui proses membangun pengetahuan.
- 4) fase evaluasi, pada tahap ini peserta didik harus menjawab pertanyaan yang diterima pada fase pengembangan. Jawaban dari setiap pertanyaan akan diakumulasikan perolehan nilainya dan nilai kelompok yang paling tinggi akan menjadi pemenang permainan.

Berikut rancangan penulis mengenai langkah-langkah metode permainan *treasure hunt* dalam penelitian ini dengan mengacu pada ke empat fase diatas yaitu:

- 1) Fase penyajian: peserta didik dibentuk ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang dan setiap kelompok menentukan urutan pencari atau pemburu *clue* atau *hunter* (peserta didik I, peserta didik II, dst) dan masing-masing kelompok diberikan satu peta dan nomor pengenalan. Selain itu pada fase ini pendidik menjelaskan cara bermain menggunakan metode *treasure hunt* dan mendampingi masing-masing kelompok.
- 2) Fase Mengingat: pendidik memberikan *clue* pertama pada peserta didik I dan dipersilahkan mencari amplop I di pos satu, setelah ditemukan Peserta didik I memberikan *clue* kedua yang terdapat dalam amplop I kepada peserta didik II dan terus diulang hingga peserta didik terakhir.
- 3) Fase pengembangan: setelah semua amplop terkumpul, setiap kelompok berdiskusi mengerjakan lembar kerja peserta didik.
- 4) Fase Evaluasi: kelompok yang selesai dengan hasil skor tertinggi akan menjadi pemenangnya dan akan diberikan hadiah.

2.1.2.3 Tujuan Metode Permainan *Treasure Hunt*

Tujuan metode *treasure hunt* diantaranya yaitu: 1) Meningkatkan kemampuan bekerjasama kelompok; 2) Melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak; 3) Berlatih mempelajari sikap hati-hati dalam bertindak; 4) Berlatih tidak mudah tergesa-gesa dalam memutuskan sesuatu hal; 5) berlatih patuh terhadap tata tertib; 6) berlatih konsentrasi dan bersikap cermat; 7) Menumbuhkan motivasi untuk memecahkan masalah dan meraih prestasi (Santoso & Widayanti, 2010: 37-38).

2.1.3 Keaktifan Belajar

2.1.3.1 Pengertian Keaktifan Belajar

Aktif berarti giat sedangkan keaktifan merupakan hal atau keadaan dimana peserta didik dapat aktif (Sinar, 2018: 8). Sedangkan menurut Sardiman keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman dalam Sinar, 2018: 9). Menurut Rosseau dalam Sardiman (1986: 95) menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada aktivitas maka proses pembelajaran tidak akan terjadi, sehingga segala pengetahuan itu harus didapatkan melalui pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri baik rohani maupun teknik.

Menurut Sudjana (dalam Sinar, 2018: 10) belajar merupakan proses yang aktif apabila dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai respon peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidik dan tidak mungkin peserta didik dapat mencapai hasil yang diinginkan. Pada hakekatnya proses pembelajaran adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi serta pengalaman belajar. Keaktifan belajar peserta didik menjadi salah satu unsur penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Sinar (2018: 12) Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun perseorangan. Keaktifan dapat dilihat dari kesungguhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Terdapat beberapa kasus yang ditunjukkan oleh

peserta didik didalam kelas apabila peserta didik tersebut kurang aktif, diantaranya seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, tidak konsentrasi, mengobrol dengan temannya, dan mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain ditengah jam pelajaran yang sedang berlangsung. Nana Sudjana (dalam Sinar, 2018: 12) juga menyebutkan bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keikutsertaan peserta didik dalam melaksanakan tugas belajarnya.

2.1.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan dalam proses belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor baik eksternal maupun internal. Faktor internal yang datang dari dalam diri peserta didik ada yang berkaitan dengan kecakapan dan ada pula yang bukan kecakapan, seperti minat dan dorongan untuk belajar, dimana hal tersebut ditimbulkan melalui upaya serta situasi yang diciptakan oleh pendidik, disamping mempengaruhi minat dan dorongan belajar, juga mempengaruhi keaktifan belajar (Sinar, 2018:9).

Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi faktor-faktor fisiologis dan psikologis (Hasnawati & jum, 2022: 88). Kesehatan jasmani peserta didik merupakan bagian dari faktor fiologis, hal ini berhubungan dengan nutrisi yang cukup serta beberapa penyakit yang ada dalam diri peserta didik juga keadaan fungsi-fungsi pancaindra yang dimiliki. Adapun hal-hal yang mendorong aktifitas belajar belajar peserta didik dari faktor psikologis menurut Arden N. Frandsen (dalam Hasnawati & jum, 2022:91) ialah adanya sifat ingin tahu, kreatif, keinginan untuk mendapatkan perhatian dari orang lain seperti orang tua, guru dan juga teman, keinginan untuik memperbaiki kegagalan, keinginan untuk mendapat rasa aman, serta adanya hukuman.

Adapun faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik meliputi faktor sosial dan nonsosial. Faktor sosial yang dimaksud ialah faktor manusia baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti hubungan antara peserta didik dengan pendidik dan hubungan antara peserta didik dengan teman sebaya. Sedangkan faktor nonsosial ialah faktor keadaan lingkungan seperti keadaan cuaca, waktu, tempat dan alat-alat yang dipakai untuk belajar. Karakter yang dimiliki oleh setiap

individu peserta didik tidak selalu sama, sehingga faktor pendorong keaktifan belajar peserta didik di setiap individu akan memiliki perbedaan dan tidak selalu sama tergantung pada faktor yang mempengaruhinya.

2.1.3.3 Indikator Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar yang digunakan dalam penelitian ini menurut Sinar (2018: 18-19) yakni:

- 1) Aktif belajar yang terjadi dengan proses mengalami (keterlibatan peserta didik), dalam hal ini peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan mendapatkan bimbingan dari pendidik, peserta didik memiliki keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpendapat.
- 2) Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi atau peristiwa belajar aktif, dalam hal ini peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan berkerjasama dengan peserta didik lainnya, peserta didik saling membantu, saling memberi pengalaman kepada peserta didik lainnya sehingga terbentuk kerjasama yang efektif dalam proses pembelajaran.
- 3) Keaktifan belajar yang terjadi melalui proses mengatasi masalah (pemecahan masalah), dalam hal ini peserta didik mampu memecahkan masalah dengan berdiskusi bersama teman belajar kelompoknya. Dalam prosesnya dibutuhkan keaktifan peserta didik dalam mengutarakan ide-ide sehingga terjadi interaksi edukatif antar peserta didik dalam berdiskusi guna mengatasi permasalahan yang muncul.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan terkait metode permainan *treasure hunt* atau dengan keaktifan belajar peserta didik sudah ada beberapa yang melakukan, sehingga memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu:

- a. Penelitian relevan dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure hunt*” yang ditulis oleh Raka Swandhita Hutono tahun 2016. Raka Swandhita Hutono mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa terdapat penerapan model pembelajaran *treasure hunt*

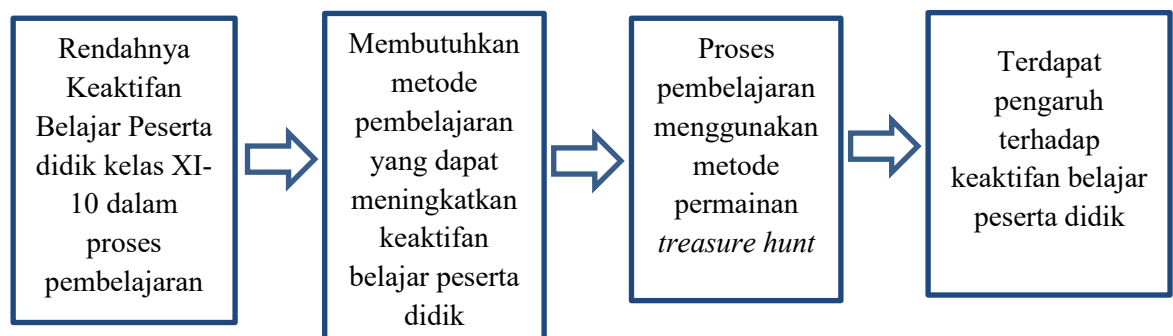
dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik kelas X PM 2 SMKN 1 Pengasih tahun ajaran 2015/2016 terbukti dengan adanya peningkatan skor pada setiap indikator aktivitas belajar ekonomi serta indikator rata-rata aktivitas belajar ekonomi dari siklus I sebesar 52,80% menjadi 83,58% pada siklus II dan peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 34,37% sebanyak 11 peserta didik yang mencapai KKM dari siklus I ke siklus II sebesar 87,5% sebanyak 28 peserta didik yang mencapai nilai KKM. Relevansi penelitian Raka Swandhita Hutono dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah meneliti tentang aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan permainan *treasure hunt*. Selain memiliki relevansi, terdapat juga perbedaan, yaitu dalam metode penelitian yang digunakan, Raka Swandhita Hutono menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedang yang akan digunakan oleh penulis ialah dengan metode quasi eksperimen.

- b. Penelitian relevan dengan judul “Permainan *Treasure hunt* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (studi eksperimen terhadap Pembelajaran Mufradat di MTsN Wonosari Tahun Ajaran 2014/2015))” yang ditulis oleh Isna Nurlayla Buchori tahun 2015. Isna mengungkapkan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa permainan *treasure hunt* cukup efektif untuk dapat meningkatkan hasil penguasaan mufradat peserta didik kelas VIII MTsN Wonosari dengan rata-rata peningkatan sebesar 2,7143. Relevansi penelitian Isna Nurlayla dengan penelitian yang akan dilaksanakan penulis ialah penggunaan metode pembelajaran yang digunakan yakni dengan menggunakan permainan *treasure hunt*. Selain memiliki relevansi, terdapat pula perbedaan, diantaranya yaitu objek penelitian Isna Nurlayla adalah motivasi belajar peserta didik di MTsN Wonosari sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah mengenai keaktifan belajar peserta didik di SMA.
- c. Penelitian relevan dengan judul “Pengaruh Permainan *Treasure hunt* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di RA Al-Amanah Bandar Lampung” yang ditulis oleh Risa Khofifah pada tahun 2022. Risa Khofifah mengemukakan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa penerapan permainan *treasure hunt* memiliki pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini

dengan pengajuan hipotesisnya mendapat nilai p (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Relevansi penelitian Risa Khofifah dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis adalah penggunaan metode pembelajaran yakni dengan menggunakan permainan *treasure hunt*, metode penelitian dan teknis analisis data yang akan dilakukan. Selain memiliki relevansi, terdapat juga perbedaan yakni tentang objek penelitian yang dilakukan, Risa Khofifah meneliti kecerdasan interpersonal anak usia dini sedangkan penulis mengenai keaktifan belajar peserta didik di sekolah menengah atas.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dijadikan sebagai gambaran secara umum untuk melihat kerangka berpikir yang akan digunakan dalam memecahkan masalah dalam penelitian. Penelitian ini memaparkan mengenai Pengaruh Metode Permainan *Treasure hunt* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024.



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

Berdasarkan pada kerangka konseptual tersebut, dapat dilihat bahwa permasalahan dilapangan adalah rendahnya aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dan penggunaan metode serta model pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif sehingga menyebabkan pembelajaran terlalu konvensional dan menjadikan suasana belajar di kelas menjadi kurang menarik dan

cukup membosankan. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut diberikan solusi dengan menggunakan metode pembelajaran permainan *treasure hunt*.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2020:99) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh metode permainan *treasure hunt* terhadap keaktifan belajar peserta didik *hunt* pada mata pelajaran sejarah materi proklamasi kemerdekaan di kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024”. Adapun hipotesis ujiannya sebagai berikut:

Ha : Permainan *treasure hunt* sebagai metode pembelajaran pada mata pelajaran sejarah materi penelitian sejarah berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024

Ho : Permainan *treasure hunt* sebagai metode pembelajaran pada mata pelajaran sejarah materi penelitian sejarah tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024.