

Peningkatan Hasil Belajar dengan Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif “Quizopoli” pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN Sendangmulyo 02 Semarang

Pramudya Dwi Ratna Sari¹, Khusnul Fajriyah², Husni Wakhayudin³, Darsimah⁴

^{1, 2, 3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50232

⁴SD Negeri Sendangmulyo 02, Semarang, 50272

Email: ¹ imudzakyna.28@gmail.com

Email: ² khusnulfajriyah@upgris.ac.id

Email: ³ husniwakhayudin@upgris.ac.id

Email: ⁴ darsimah64@admin.sd.belajar.id

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPAS materi “Aku Bagian dari Masyarakat” yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas III SDN Sendangmulyo 02, peserta didik kurang menunjukkan minat dan antusiasme saat proses pembelajaran berlangsung. Guru cenderung menyampaikan materi secara satu arah melalui ceramah atau penugasan tertulis, sehingga banyak peserta didik yang pasif, kurang fokus, dan mengalami kesulitan memahami konsep. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar karena materi tidak dipahami secara optimal. Sebaliknya, ketika diterapkan pendekatan bermain sambil belajar, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias. Aktivitas permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan mereka karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan edukatif “Quizopoli” pada materi “Aku Bagian dari Masyarakat”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes kognitif (pretes dan postes) serta observasi keterlibatan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan “Quizopoli” efektif meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I, nilai rata-rata adalah 53,92 dan tidak ada peserta didik yang mencapai KKM. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 88,1 dengan 27 dari 28 peserta didik mencapai KKM. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan edukatif “Quizopoli” terbukti meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Quizopoli, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The problem addressed in this study is the low learning outcomes of third-grade students in the IPAS subject, specifically the topic “I Am Part of Society,” which was caused by the use of conventional teaching methods. Observations conducted in Class III of SDN Sendangmulyo 02 revealed that students showed low interest and enthusiasm during lessons delivered through lectures or written assignments. Teachers tended to use one-way communication, resulting in students being passive, unfocused, and struggling to understand the material. This condition led to poor learning outcomes, as students could not optimally comprehend the concepts taught. In contrast, when a play-based learning approach was applied, students appeared more active and enthusiastic. Educational games successfully increased student engagement because they created a fun and meaningful learning atmosphere. This study aims to improve student learning outcomes in the IPAS subject by implementing the educational game-based learning method “Quizopoli” for the topic “I Am Part of Society.” The research employed a classroom action research (CAR) method conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through cognitive tests (pre-test and post-test) and observations of student engagement. The results showed that the use of the “Quizopoli” game effectively improved student learning outcomes. In Cycle I, the average score was 53.92, with no students meeting the Minimum Mastery Criteria (KKM). In Cycle II, the average score increased to 88.1, and 27 out of 28 students met the KKM. Therefore, the educational game-based learning approach using “Quizopoli” proved effective in enhancing student learning outcomes and engagement in IPAS learning.

Keywords: Game-Based Learning, Quizopoli, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kemampuan dan karakter peserta didik. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, tuntutan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan menjadi sangat penting, terutama di jenjang sekolah dasar. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan karakter peserta didik sejak usia dini. Pendidikan bisa dianggap sebagai proses yang terjadi secara sengaja, direncanakan, didesain, dan diorganisasi berdasarkan aturan yang berlaku terutama perundang-undangan yang dibuat atas dasar kesepakatan masyarakat (Nopan, Omeri:2015).

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah sebagai kunci utama untuk meningkatkan pemahaman tentang masyarakat, lingkungan, dan peristiwa sehari-hari dalam konteks sosial dan alamiah (Husnah, Asmaul.dkk : 2023). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas III adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan wawasan tentang lingkungan sekitar serta peran mereka di dalam masyarakat. Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS adalah *Aku Bagian dari Masyarakat*, yang mengajarkan peserta didik tentang peran individu dalam kehidupan sosial, norma, serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Lingkungan alam dan sosial menjadi tempat berlangsungnya pembelajaran bagi peserta didik, yang mana alam sebagai tempat belajar langsung dan sosial sebagai tempat interaksi dan bersosialisasi sesama manusia (Ramadhan, Wandri & Sedy Santosa: 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas III SDN Sendangmulyo 02, terlihat bahwa peserta didik kurang menunjukkan minat dan antusiasme saat pembelajaran yang disampaikan dengan metode konvensional, seperti ceramah atau penugasan tertulis. Guru cenderung menyampaikan materi secara satu arah, sehingga banyak peserta didik yang tampak pasif, kurang fokus, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, karena materi yang diterima tidak dipahami secara optimal. Sebaliknya, ketika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan bermain sambil belajar, peserta didik tampak lebih aktif dan antusias. Aktivitas yang melibatkan permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik merasa senang dan tertarik untuk mengikuti pelajaran. Melalui permainan, mereka juga lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan karena pembelajaran terasa sebagai pengalaman yang menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran, kreativitas pendidik menjadi salah satu faktor yang membuat kegiatan belajar-mengajar terasa menyenangkan dan menarik. Salah satu faktor yang dapat membuat kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan dan menarik, yaitu media berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis permainan edukatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan yang dirancang secara edukatif sebagai media pendukung untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Permainan edukatif berfungsi sebagai media perantara yang membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, mengembangkan keterampilan seperti menulis, serta meningkatkan prestasi belajar. Selain itu, pemanfaatan teknologi, khususnya perangkat berbasis komputer, semakin memperkaya variasi permainan edukatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, modern, dan relevan dengan perkembangan abad ke-21.

Quizopoly adalah permainan papan yang diadaptasi dari Monopoly, yang menggabungkan unsur kuis atau soal-soal pelajaran. Dalam Quizopoly, peserta didik diajak untuk menjawab soal sambil bermain, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, memperdalam pemahaman materi, serta melatih keterampilan berpikir kritis dan kerja sama antar peserta didik. Permainan ini dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan materi, sehingga dapat digunakan di berbagai jenjang

pendidikan. Selain membuat proses belajar lebih menarik, Quizopoly juga memberikan kesempatan bagi pendidik untuk mengamati keterlibatan peserta didik, kerja sama tim, serta kemampuan mereka dalam mengingat dan memahami materi pelajaran.

Metode pembelajaran berbasis permainan edukatif merupakan strategi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan ini membuat peserta didik lebih aktif secara fisik dan mental, serta membantu pemahaman materi melalui pengalaman langsung. Selain itu, permainan edukatif melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Namun, metode ini belum diterapkan secara optimal di banyak sekolah. Guru masih lebih sering menggunakan metode konvensional karena keterbatasan sumber daya, waktu, atau pemahaman tentang cara menerapkannya. Akibatnya, potensi metode ini belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif 'Quizopoly' pada mata pelajaran IPAS kelas III SDN Sendangmulyo 02 Semarang, dengan fokus pada materi 'Aku Bagian dari Masyarakat'. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Proses penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat kegiatan. Kegiatan kegiatan tersebut terdiri dari 1) rencana tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan yang terakhir 4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik yang berada di kelas III C SD Negeri Sendangmulyo 02 berjumlah 28 orang yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 16 anak perempuan. Penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif "Quizopoly" dilakukan dengan langkah-langkah. 1). Guru memberikan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari dan menyampaikan materi secara singkat. 2). Guru memberikan apersepsi mengenai konsep permainan "Quizopoly" agar siswa memahami aturan dan tujuan permainan. 3). Perwakilan dari setiap kelompok maju ke depan untuk bermain. Setiap perwakilan kelompok memainkan "Quizopoly" dengan cara bergiliran melempar dadu dan menjawab pertanyaan pada kotak Quizopoly. Pertanyaan yang diberikan dapat berupa soal terkait materi pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya. Jika jawaban benar, pemain dapat melanjutkan giliran, namun jika salah, giliran diberikan kepada perwakilan dari kelompok lain.

Pengukuran hasil belajar peserta didik sekolah dasar selama proses pembelajaran dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif "Quizopoly" dilakukan menggunakan tes kognitif. Peningkatan nilai pretes dan postes dapat diketahui dengan menggunakan rumus N-gain (Majdi et al., 2018):

$$N - gain = \frac{S Post - S Pre}{S Maks - S Pre}$$

Keterangan :

- N- gain : Besaranya Faktor gain
- S Post : Nilai hasil tes akhir
- S Pre : Nilai hasil tes awal
- S Maks : Nilai Maksimal Tes

Perolehan skor N-gain dikategorikan berdasarkan tiga kategori, yakni kategori tinggi, rendah dan kategori yang terakhir yaitu kategori sedang. Disamping itu untuk klasifikasi peningkatan N-gain bisa dicermati dengan melihat pengklasifikasian tingkatan pada tabel di bawah (Sumber: Majdi et al., 2018).

Tabel 2.1 Klasifikasi Peningkatan N-gain

Rentang	Kategori
$\text{Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq \text{gain} < 0,70$	Sedang
$\text{Gain} < 0,30$	Rendah

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tes kognitif berupa soal pretes dan postes yang diberikan kepada peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif "Quizopoly", diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran IPAS "Aku Bagian dari Masyarakat". Quizopoly merupakan modifikasi dari permainan monopoli dengan memasukkan unsur kuis edukatif di setiap pemberhentian. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi permainan edukatif, diskusi, tanya jawab, dan refleksi.

Pada siklus I, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPAS peserta didik melalui evaluasi. Data yang diperoleh pada siklus I digunakan sebagai nilai pretest untuk melihat perkembangan pembelajaran pada siklus berikutnya. Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan apersepsi mengenai materi yang sudah dipelajari sebelumnya dan menyampaikan materi baru melalui presentasi menggunakan PPT. Pada siklus ini, guru lebih dominan dalam proses pembelajaran atau bersifat "teacher center" sehingga keterlibatan peserta didik masih terbatas.

Tabel 3.1 Data Nilai Siklus I

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
70	40	53,92

Berdasarkan Tabel 3.1, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar pada siklus I adalah 53,92. Nilai tertinggi yang dicapai oleh peserta didik adalah 70, sedangkan nilai terendah adalah 40. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I masih tergolong rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan.

Pada siklus II pembelajaran, guru memberikan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari dan menyampaikan materi secara singkat. Setelah itu, guru memberikan apersepsi mengenai konsep permainan "Quizopoly" agar siswa memahami aturan dan tujuan permainan. Setelah memahami konsepnya, perwakilan dari setiap kelompok maju ke depan untuk bermain. Setiap perwakilan kelompok memainkan "Quizopoly" dengan cara bergiliran melempar dadu dan menjawab pertanyaan pada kotak Quizopoly. Adapun proses permainan edukatif "Quizopoly" dapat dilihat pada gambar

**Gambar 3.1** Penerapan Permainan Edukatif "Quizopoly"

Setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif “Quizopoli”, guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik. Data penelitian yang diperoleh melalui evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS. Nilai akhir pada siklus II ditampilkan pada tabel di atas. Berdasarkan data pada Tabel 3.2, diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, nilai terendah 70, dan rata-rata nilai sebesar 88,1. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPAS pada siklus II meningkat secara signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Data nilai siklus II secara lengkap dapat dilihat pada diagram hasil nilai dari siklus II di kelas III ditampilkan pada Gambar 3.2 dibawah ini.

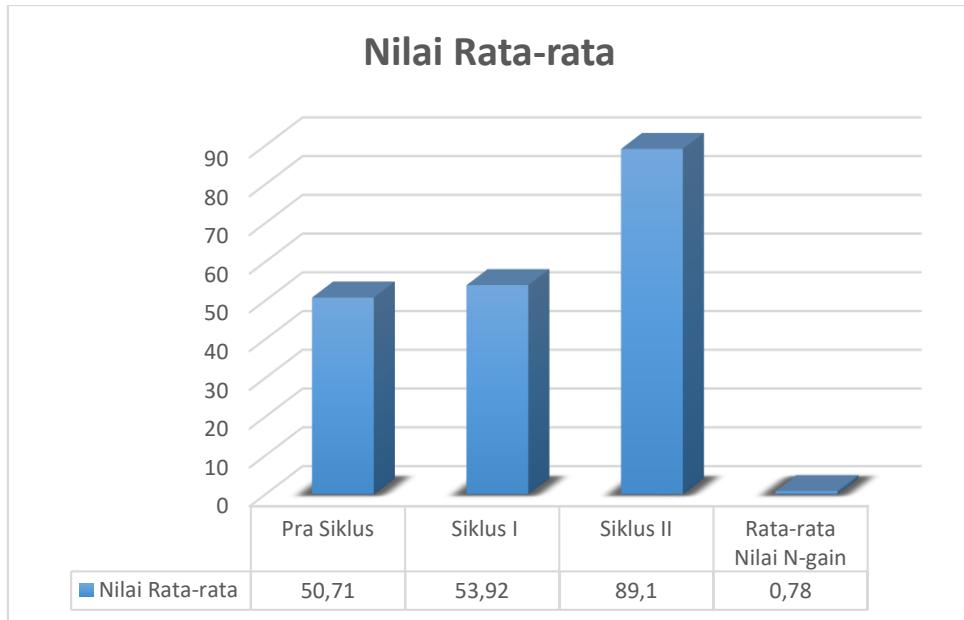
Tabel 3.2 Data Nilai Siklus II

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata- rata
100	70	89,1



Gambar 3.2 Diagram Uji Ketuntasan Belajar Individual

Uji ketuntasan belajar diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan data yang disajikan dalam gambar 4.3, diketahui bahwa pada pra-siklus, dari 28 peserta didik hanya 1 orang yang mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus I, tidak ada peserta didik yang mencapai ketuntasan karena seluruhnya (28 peserta didik) belum memenuhi KKM. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, di mana 27 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara hanya 1 peserta didik yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan yang jelas dalam hasil belajar setelah diterapkannya perubahan dalam metode pembelajaran pada siklus II. Diagram yang ditampilkan dalam Gambar 3.2 menggambarkan dengan jelas perbandingan ketuntasan belajar individu antara pra siklus, siklus I dan siklus II, yang semakin menunjukkan keberhasilan pembelajaran pada siklus II.



Gambar 3.3 Grafik Nilai Rata-rata Pra Siklus, Sklus I, Siklus II dan N-gain

Gambar 4.5 menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif "Quizopoli" mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik yang mencapai 89,1. Pembelajaran berbasis permainan edukatif "Quizopoli" tidak hanya membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan edukatif "Quizopoli". Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar secara aktif melalui interaksi dengan lingkungannya. Permainan edukatif seperti Quizopoli menyediakan konteks nyata dan menyenangkan yang memungkinkan peserta didik membangun sendiri pemahamannya terhadap konsep yang diajarkan. Selain itu, teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development (ZPD)* menekankan pentingnya dukungan dalam proses belajar anak melalui interaksi sosial. Dalam permainan ini, peserta didik tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga saling bekerja sama dalam kelompok, sehingga memperkuat kemampuan sosial dan kognitif mereka. Peningkatan nilai rata-rata dari 53,92 pada siklus I menjadi 89,1 pada siklus II, serta pencapaian ketuntasan belajar oleh 27 dari 28 peserta didik, membuktikan bahwa pendekatan ini efektif. Quizopoli tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual mereka karena mereka mengalami pembelajaran sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif "Quizopoli" dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas III. Pada siklus I, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 53,92, di mana belum ada peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah penerapan permainan edukatif "Quizopoli" pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 88,1. Pada siklus II, sebanyak 27 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara hanya 1 peserta didik yang belum tuntas.

Uji N-gain yang dilakukan menunjukkan peningkatan yang tinggi dengan skor 0,78, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa metode pembelajaran melalui permainan edukatif "Quizopoli" mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam konteks materi IPAS "Aku Bagian dari Masyarakat".

DAFTAR PUSTAKA

- Anditasari, R., dkk. 2018. Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, Bln Januari, Thn 2018, Hal 107-114.
- Dimyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta, Rineka Cipta, 1999).
- Direktorat Sekolah Dasar. (2022). Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.
- <Https://Ditpsd.Kemdikbud.Go.Id/.https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensial-kurikulum-merdeka-dijenjang-sd>
- Hamalik,Oemar.2008.Proses Belajar Mengajar.Bandung:Bumi Aksara.
- Husnah, Asmaul, dkk. 2023. Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* Vol.3, No.1. Retrieved from <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6749>
- Komariyah, Siti & Laili Ahdinia Fatmala Nur: 2018. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* vol. 4 no. 2, pp. 55–60.
- Majdi, M. K., Subali, B., & Sugianto, S. (2018). Peningkatan Komunikasi Ilmiah Siswa SMA melalui Model Quantum learning One Day One Question Berbasis Daily Life Science Question. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 7(1), 81–90. <https://doi.org/10.15294/upej.v7i1.22479>
- Nasution, Fauziah, dkk. 2022. Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, VO. 3. NO. 2. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/553315213.pdf>
- Nopan, Omeri. 2015. PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Manajer Pendidikan*, Volume 9, Nomor 3, Juli 2015, hlm. 464-468.
- Ramadhan, Wandri & Sedyo Santosa: 2023. Analisis Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Vol. 1, No. 1, April 2023, 81 – 92.
- Sadiman, A. A. (2009). Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Sudjana, N. (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya