



## Revealing the Future of Graphology-Based Students (Handwriting Analysis) and E-Bookcreator-Based Learning in State MA Salatiga

Nurjadid

MA Negeri Salatiga

**Corresponding Author:** Nurjadid [mrnewlight80@gmail.com](mailto:mrnewlight80@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Graphology, Smart Learning, E-Book Creator

*Received :* 28, September

*Revised :* 26, October

*Accepted:* 26, November

©2022 Nurjadid: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

The aim of this research is how to know earlier their personality, intelligent, etc. through hand writing analysis or graphology method. And then the using of e-smart application, namely e-book creator, the population in this research is the students of grade XI, which amounts 165 students, the method of this research is use the ADDIE development model (Analysis, design, development, implementation, evaluation) which aims to lead or achieve effective learning, as the basics of stages in a coherent manner (nuszewski & Molenda, 2008). There is progress the participation rate of the process of smart learning via Pra using e-book creator under 15% and Pasca using e-book creator more than 88%.

---

## Menguak Masa Depan Pesdik Berbasis Graphology (Analisa Tulisan Tangan) dan Pembelajaran Berbasis E-Bookcreator di MA Negeri Salatiga

Nurjadid

MA Negeri Salatiga

**Corresponding Author:** Nurjadid [mrnewlight80@gmail.com](mailto:mrnewlight80@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Grafologi, Pembelajaran Cerdas, E-Book Creator

*Received :* 28, September

*Revised :* 26, October

*Accepted:* 26, November

©2022 Nurjadid: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana mengenal lebih dini kepribadian, kecerdasan, dll melalui metode analisis tulisan tangan atau grafologi. Kemudian penggunaan aplikasi e-smart yaitu e-book creator, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 165 siswa, metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, design, development, implementasi, evaluasi) yang bertujuan untuk mengarahkan atau mencapai pembelajaran yang efektif, sebagai dasar tahapan secara runtut (nuszewski & Molenda, 2008). Terdapat kemajuan tingkat partisipasi proses smart learning melalui Pra menggunakan e-book creator dibawah 15% dan Pasca menggunakan e-book creator lebih dari 88%.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan peserta didik merupakan salah satu tujuan didalam dunia pendidikan, sehingga dibutuhkan sebuah cara, metode ataupun prediksi untuk menguak rahasia tersembunyi dibalik tulisan tangan khususnya tulisan tangan peserta didik, atau pada umumnya dunia psikologi menyebutnya ilmu graphology. Semenjak masa prenatal atau masa dalam kandungan, manusia menerima berbagai informasi dan tersimpan dalam otak, dari informasi yang tersimpan tersebut hanya kira-kira 10% yang dapat diingat, hal itulah yang disebut pikiran sadar, sedangkan informasi diluar kesadaran itu disebut pikiran bawah sadar, yang mampu menyimpan hingga 90%, tulisan tangan merupakan mediator untuk menuangkan isi pikiran bawah sadar seseorang.

Graphology atau analisa tulisan tangan merupakan sistem analisa yang diteliti dan divalidasi dengan baik untuk menentukan kepribadian seseorang melalui studi goresan tulisan tangan. Setiap tulisan manusia mengandung perpaduan karakter dan akumulasi pengalaman hidup yang unik dan sangat kompleks. Tulisan tangan mencerminkan kepribadian penulisnya. Graphology mempelajari struktur psikologis manusia melalui tulisan tangannya, semacam evaluasi untuk menentukan karakter, disposisi, dan bakat seseorang (richad dkk, 2018)

Metode ini digunakan guna membantu masyarakat umum dan khususnya peserta didik di MAN Salatiga, lebih awal mengetahui kelebihan dan kekurangan diri mereka, apa yang harus dilakukan atau dipersiapkan untuk menghadapi kondisi semacam tertentu, bahkan untuk menuntun anak untuk lebih cermat kedepan untuk mengambil jurusan kuliah yang sebaiknya mereka pilih, karena ilmu ini dapat mendeteksi dini mengenai ; Kesehatannya, Tekanan atau energi vitalitasnya, Beban masa lalu & Rencana masa depan, tingkat Kebutuhan sosialisasinya, tingkat motivasinya, Berfikir sistematis & skill multitasking, Kecerdasan Intelegensi (IQ) / kecerdasan intelektual, Kecerdasan Emosional (EQ), harga diri, Daya ingat detail & Ketelitian, Keterbukaan pada kritik, Dorongan berprestasi, juga termasuk tanda tangan, dll. Metode ini sangatlah murah, jika dibanding dengan membawa anak konsultasi ke psikolog berkisar antara Rp. 200.000 sampai Rp.300.000, dengan ilmu ini biaya untuk pengganti deteksi psikologi adalah 0 Rupiah.

Kemudian disisi lain seluruh dunia saat ini tengah menghadapi era new normal pasca covid-19, tak terkecuali di Indonesia, pandemi berimbas sangat luar biasa khususnya dunia pendidikan, sehingga harus melakukan berbagai upaya untuk memutus mata rantai virus tersebut, hampir semua lini berbasis online atau digital, dengan demikian kebutuhan digitalisasi pendidikan tidak dapat dihindari, yang sebelumnya perkembangan teknologi yang begitu cepat sehingga segala informasi dengan berbagai bentuk dan kepentingan dapat tersebar luas ke seluruh dunia dalam hitungan detik dimusim new normal ini. Oleh karena itu, kehadiran digitalisasi adalah sesuatu yang riil dan tak bisa pungkiri. Sudah dapat dipastikan bahwa digitalisasi sedang membawa pengaruh besar bagi kehidupan suatu negara, termasuk negara Indonesia. Dengan demikian, digitalisasi pendidikan adalah sebuah kepastian, termasuk pendidikan di Indonesia ([www.balitbang.kemendikbud.go.id](http://www.balitbang.kemendikbud.go.id), Sawali (2013).

Dunia pendidikan merupakan salah satu bidang yang terkena dampak dari digitalisasi pendidikan sebagai akibat dari massivnya penyebaran covid-19. bila dikaitkan dalam bidang pendidikan, digitalisasi berarti terintegrasinya pendidikan nasional ke dalam pendidikan dunia. Permasalahan pembelajaran saat ini dalam bidang pendidikan terutama menyangkut kekhawatiran para pemangku bidang pendidikan. Seperti diketahui, di era kondisi new normal ini akan terjadi semacam lost generation tentang kualitas keunggulan pendidikan, yang menjadikan pentingnya sebuah strategi cerdas menggunakan aplikasi pembelajaran (Nadiem Makarim, 2021).

Pembelajaran yang tidak memperhatikan situasi dan kondisi sekarang, dimana tuntutan nya jaga jarak, namun tagihannya masih sama yaitu berprestasi, jika masih menggunakan pola lama (manual), lambat laun akan ditinggalkan, maka pembelajaran saat ini harus berorientasi pada self regulated learning, autonomy learning atau kemandirian belajar. Tentunya sudah tidak lagi teacher dominated, namun guru sebagai fasilitator sebaiknya memanfaatkan teknologi cerdas, diantaranya dengan aplikasi mobile, aplikasi yang berbasis digital seperti bookcreator (Hasbi, 2021).

Salah satu masalah yang dihadapi oleh peserta didik MAN Salatiga adalah kurang mengenal dirinya (who am I), kurang mengenal pesiennya yang tepat dibidang apa dimasa yang akan datang, serta tingkat partisipasi proses pembelajaran yang rendah dimusim pandemi new normal seperti ini, karena disebabkan banyak faktor seperti tingkat kejenuhan yang tinggi yang akhirnya memicu kemalasan yang akut, banyaknya orang tua wali peserta didik yang mengalami pemutusan hubungan kerja (PHK) sehingga pendapatan menurun drastis, kesulitan membeli paket internet, belum lagi jaringan internet yang lambat, dan sebagainya. Rendahnya tingkat partisipasi peserta didik menyebabkan menurunnya motivasi berprestasi peserta didik. Sudah saatnya penggunaan aplikasi pembelajaran yang cerdas dan inovatif dikembangkan, seperti aplikasi bookcreator salah satunya.

Beberapa penelitian, menunjukkan keefektifan aplikasi bookcreator dalam proses pembelajaran, maka dengan kreatif dan inovatif guru dalam memanfaatkan teknologi book creator yang gratisan, sehingga menghasilkan karya E-Book yang berharga bagi kegiatan pembelajaran online, yang dilanjutkan offline serta tingkat partisipasi peserta didik meningkat (Wibawa,2020)

Kemudian hasil penelitian Puspitasari, Verdiana dkk (2020) menunjukkan hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran cerdas dengan aplikasi bookcreator ini diperoleh hasil yang positif dengan prosentase hasil rating sebesar 82%, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap penerapan produk/ pembelajaran melalui aplikasi e-bookcreator yang dikembangkan.

Begitu pula dengan Towner dan Carrera (2019) di dalam buku karyanya di Book Creator juga menjelaskan bahwa Book Creator dapat mendukung pembelajar bahasa asing. Book Creator menjadi suatu aplikasi yang tepat untuk berbagai mata pelajaran termasuk bahasa inggris yang mencakup 4 aspek skill yakni, membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Book

Creator juga memberi pembelajar suatu materi yang dapat dikreasikan sesuai dengan tingkat kemahiran berbahasa mereka.

Berdasarkan berbagai fenomena dan hasil penelitian yang ada, maka penulis ingin melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat memberikan refleksi yang lebih baik, dan tingkat keakuratan riset mencapai progress yang maksimal yakni dengan Menguak masa depan pesdik berbasis graphology (Analisa Tulisan Tangan) dan pembelajaran berbasis e-bookcreator pada Peserta didik kelas MAN Salatiga.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Book Creator*

Aplikasi pembelajaran yang cerdas sebenarnya cukup banyak, diantaranya iMovie, Green Screen, Show Me, duolingo, speedy english grammar, cake, SSAT English Comprehension LE, English Writing, dan sebagainya. Namun penulis tertarik dengan mengguan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat buku berbasis emodul. Book Creator adalah "tool" sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif (Hasbi, 2021).

Schoology (2019) survey membuktikan Book creator merupakan "tool" sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif. Mengapa dikatakan atraktif karena biasanya sebuah buku hanya menampilkan tulisan dan gambar, namun dengan tool ini pengguna tidak hanya bisa menampilkan gambar dan tulisan tetapi juga dapat menyisipkan audio ataupun video bahkan quiz dan *assesment*, maka disinalah pentingnya mengembangkan pembelajaran berbasis e-book atau book creator

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bookcreator merupakan aplikasi buku digital yang mempermudah proses pembelajaran yang cukup cerdas dan efisien.

### *Pembelajaran*

Ada pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang dihasilkan dari pengalaman, yang efektif pernyataan tersebut dijelaskan oleh Cronbach (1954 h.64) sebagai berikut:

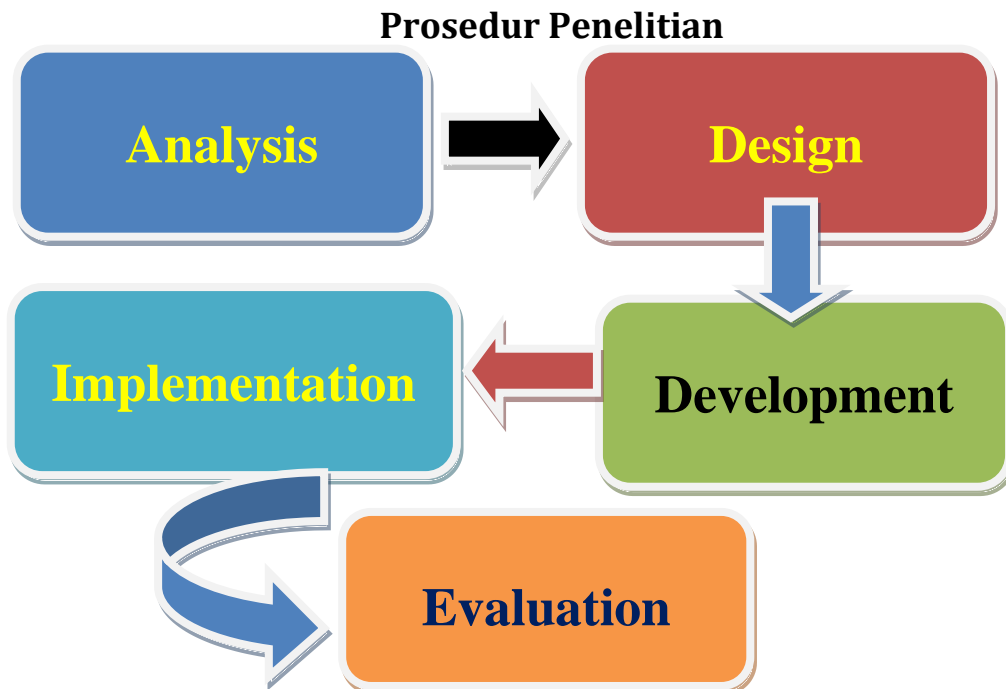
*"Learning is shown by a change in behaviour as result of experience"*.

Disisi lain pembelajaran cerdas adalah sebuah perubahan dalam kapasitas disposisi manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan yang tidak hanya dianggap berasal dari proses pertumbuhan. Pernyataan tersebut dinyatakan oleh Gagne (1979 h.39) yaitu: *"Learning is a change in human disposition capacity which persists over a period time, and which is not simply ascribable to process of growth"*.

## METODOLOGI

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation) yang bertujuan untuk menuju atau mencapai pembelajaran yang efektif, sebagai dasar- dasar tahapan secara runtut (nuszewski & Molenda, 2008), sampel berjumlah 165 pesdik, dan ada 5 tahapan

dalam metode ini, sehingga dapat melakukan proses pembelajaran secara runtut, terstruktur, terprogram, sekaligus terukur, berikut prosedurnya:



Gambar 1. Langkah - Langkah Penelitian

**1. Analysis**

Mengidentifikasi masalah dan karakteristik peserta didik, dengan cara humanis yaitu memanusiakan hubungan, pembelajaran yang seperti apa yang diinginkan peserta didik, serta gambaran masa depan peserta didik seperti apa.

**2. Design**

Merancang strategi- strategi pembelajaran dan menentukan aktifitas peserta didik.

**3. Development**

Pengembangan dengan cara membuat isi, penugasan dan penilaian.

**4. Implementation**

Dengan kata lain mengeksekusi, membuat prototipe penilaian, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

**5. Evaluation**

Didalam merdeka belajar biasa disebut refleksi / umpan balik, penilaian formatif, yang mengukur hasil belajar selama pembelajaran. Penilaian sumatif, yang mengukur hasil belajar setelah selesai pembelajaran.

**HASIL PENELITIAN**

***Graphology atau Hasil Analisa Tulisan Tangan Peserta Didik***

Pada tahapan terakhir yaitu evaluasi, refleksi, umpan balik. Dapat melalui berbagai model, jika model assesment multiple choice atau pilihan ganda maka cukup menyisipkan link google form yang sudah dirancang. Namun jika berupa assesment essay, berbentuk tulisan tangan maka dapat

pula melampirkan di google form yang sudah dirancang, peserta didik , kemudian feed back dapat berupa analisa gaya menulis yang akan menunjukkan jenis kepribadian peserta didik yang menuju kecenderungan kelebihan dan kekurangan peserta didik, serta rekomendasi, sebaiknya kecenderungan sifat ataupun perilaku mana yang harus diperbaiki untuk kehidupan mendatang, berikut beberapa hasil *assesment*:

Tabel 1. Hasil Analisa Tulisan Tangan (Essay)

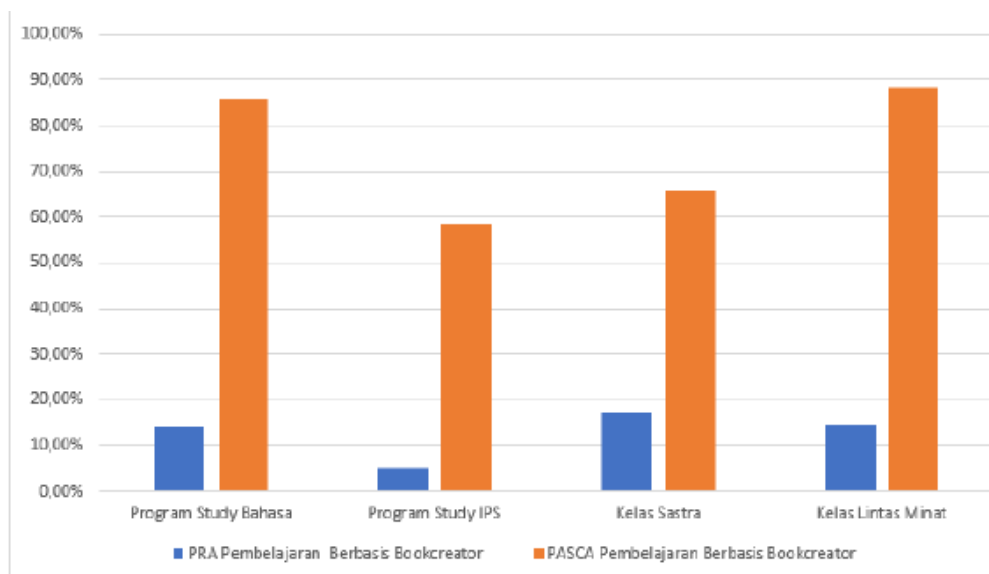
Kecenderungan Tingkat Kemiringan					Kecenderungan Arah Tulisan		
Kanan	Kiri	Tegak	Kesegala Arah dalam Kalimat	Kesegala Arah dalam Kata	Menanjak	Lurus	Turun
6,06%	39,39%	13,33%	60,60%	22,42%	61,21%	5,45%	34,65%

### Hasil Pembelajaran Berbasis E-Bookcreator

Sebelum pelaksanaan, maka perlu mengadakan analisis yang bertujuan dalam rangka mengakomodir keinginan peserta didik dengan pendekatan *humanism approach*, maka perlu adanya kesepakatan , dan diantaranya adalah kesepakatan waktu, yang cukup vareatif, dari sejumlah peserta didik 165, yaitu:

Tabel 2. Hasil Survey Belajar Pesdik

Prosentase Peserta Didik Belajar Waktu Pandemi Covid-19			
Pagi	Siang	Sore	Malam
25,45%	14,54%	13,33%	30,9%



Grafik 1. Proses Belajar Pra dan Pasca Penggunaan E-Bookcreator 2022/2023

## **PEMBAHASAN**

### **Analisa Tulisan Tangan Peserta Didik**

Berdasarkan hasil analisa assesment melalui tes essay, menunjukkan bahwa tingkat ekspresif dan emosional peserta didik cukup rendah 6,06% , kemudian peserta didik yang diam atau menutup diri dengan lingkungannya 39,39%, peserta didik yang menahan emosi sedang 13,33%, namun untuk tingkat ketidak konsisten peserta didik mengarah pada angka 60,60%, yang perlu mendapat perhatian adalah peserta didik yang kemungkinan ada permasalahan kepribadian, namun bukan sebuah personality disorder, hanya dugaan kemungkinan ada masalah yaitu 22,42% kemungkinan dipengaruhi oleh kondisi pandemi.

Mengenai motivasi, keoptimisan, keenerjikan, serta cenderung tegas mengarah angka 61,21%, ada sedikit vareasi angka yang menunjukkan peserta didik yang cenderung perfeksionis dan sulit bergaul yaitu 5,45%, kemudian pribadi- pribadi yang cenderung tertekan, lelah, agak sedikit menutup diri kira-kira 34,65%, dengan demikian begitu pentingnya analisis tulisan tangan ini sebagai ganti tes psikologi yang tanpa biaya namun dapat dikatakan nyaris sama dengan konsultasi psikologi.

### **Analisa Pembelajaran Berbasis E-Bookcreator**

Berdasarkan angka diatas menunjukkan bahwa prosentase waktu keinginan peserta didik dalam belajar cukup vareatif maka guru sebaiknya mengakomodirnya, dengan demikian sangat diperlukan cara cerdas dalam pembelajaran, yakni memerlukan sebuah aplikasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Diantaranya dengan aplikasi e-bookcreator.

Sedangkan design bertujuan untuk menentukan aktifitas peserta didik maka perlu dirancang, mulai dari kopetensi dasar topik yang paling sering muncul dan menjadi keresahan guru, seperti mata pelajaran bahasa Inggris khususnya language feature yang hampir selalu ada di setiap genre atau jenis teksnya, misalnya 16 tenses, design dalam e-bookcreator mulai dari topik, konsep, penyisipan gambar, vidio, quiz-quiz secara bertahap. Kemudian Development berisi penugasan seperti melihat vidio yang di sisipkan, kemudian mendiskusikan di group kelas.

Pada sesi Implementasi bertujuan untuk menghasilkan sebuah proses pembelajaran yang cerdas berbasis aplikasi bookcreator, fokusnya pada proses pembelajaran yang cerdas sudah mengarah kepada progres yang cukup baik, walaupun belum secara seratus persen sempurna sebagai upaya peningkatan perubahan kegiatan pembelajaran, untuk bekal bagi semua civitas akademika MAN Salatiga yang lebih baik, dan semua peserta didik. Terbukti salah satu jenis pembelajaran yang cerdas dalam penggunaan aplikasi bookcreator di musim pandemi covid-19 saat ini, karena berbagai kalangan dapat mengaksesnya, baik kalangan peserta didik dari orang tua yang mampu (kaya) serta peserta didik yang kurang mampu (sederhana), dengan tidak harus memiliki kuota yang banyak, seperti ketika mengikuti kelas dengan media zoom meeting.

Pada kenyataanya peserta didik hampir seperti pada fenomena self-regulated learning atau belajar mandiri yang tentunya dibawah kendali bapak / ibu guru kelas, didalam aplikasi tersebut peserta didik dapat mengakses konsep

materi pada kompetensi dasar (kd) pada mapel tertentu yang didisain oleh guru mapel, kemudian juga dapat menyisipkan vidio, dan untuk mengukur daya serap pemahaman peserta didik, disana terdapat quiz-quiz, dan akhirnya diakhir pembelajaran ada assesment. Disinilah penulis menyebut proses pembelajaran yang cerdas, karena mengikuti kontur fenomena saat ini, yaitu musim pandemi, terjadi kelas-kelas online, serta terjangkau oleh semua fihak, berikut kajiannya.

Progres tingkat partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media cerdas bookcreator sudah mengalami peningkatan, yakni hampir semua peserta didik tergabung atau mengakses pembelajaran dibanding sebelum guru menggunakan media tersebut.

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Secara umum, dapat penulis simpulkan bahwa Berdasarkan hasil kajian diatas dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa: Pembelajaran berbasis graphology atau analisis tulisan tangan mengenai tingkat inteligensia peserta didik, kepribadian, emosi, dll peserta didik serta proses pembelajaran berbasis aplikasi e-bookcreator terjadi progress atau peningkatan angka partisipasinya peserta didik dalam proses pembelajaran, walaupun belum 100 persen mencapai derajat sempurna.

### **PENELITIAN LANJUTAN**

Berikut ini saran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan ketiga faktor tersebut:

1. Pihak Pendidik

Dalam menyampaikan proses belajar mengajar, guru dapat menggunakan berbagai cara, namun graphology, psikologi itu penting untuk membantu peserta didik menemukan pesiennya, serta aplikasi yang kreatif juga dibutuhkan sehingga peserta didik dengan mudah menerima serta mencerna materi pelajaran yang disampaikan. Beberapa model aplikasi yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar antara lain; iMovie, Green Screen, Show Me, duolingo, speedy english grammar, cake, SSAT English Comprehension LE, English Writing, dan sebagainya.

2. Pihak Lembaga

Untuk arah kebijakan, sebaiknya secara berkala mengadakan semacam tes psikologi berbasis graphology (Analisa tulisan tangan), bahkan semacam graphotherapy, sehingga kecenderungan psikologi peserta didik dapat terdeteksi secara dini, serta untuk mewujudkan digitalisasi pendidikan dan pembelajaran. yang telah mengalami perkembangan teknologi.

3. Pihak Peserta Didik

Para peserta didik lebih giat dalam mengikuti proses belajar dan dapat mengembangkan kemampuannya dalam pembelajaran yang lebih

kompetitif karena terbantuan dengan Analisa tulisan tangan (graphology) dan pembelajaran berbasis aplikasi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan pada pihak -pihak yang mendukung dan berkontribusi , saran pada makalah penulis, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). Educational technology. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hasbi, (2021). Mobile Aplication. Rizkquna Temanggung
- Nadiem Makarim, (2021). <https://www.viva.co.id/berita/nasional/1291288>
- Puspitasari, Verdiana dkk (2020), Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran Bipa di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. Jurnal Education and Development. 8, 3, 310
- Richad dkk, (2018). Graphology the art of hand writing analisys and subconscious autowriting. Alqolam Tansel
- Schoolology. (2019). 2018-2019 The State of Digital Learning in K-12 Education: An EdTech Study Powered by 9,279 Education Professionals. Diakses di [https://www.schoolology.com/state-ofdigitallearning?utm\\_source=schoolology](https://www.schoolology.com/state-ofdigitallearning?utm_source=schoolology)
- Towner, R. & Carrera, L. (2019). Supporting language learners with Book Creator redeal Version. Diakses di [https://read.bookcreator.com/library/-LCESe5qTaqLZCBqm3/book/k4SA4B5\\_SJ-L93mTB4U76w](https://read.bookcreator.com/library/-LCESe5qTaqLZCBqm3/book/k4SA4B5_SJ-L93mTB4U76w)
- Sawali, (2013). [www.balitbang.kemendikbud.go.id](http://www.balitbang.kemendikbud.go.id)
- Wibawa, D.S (2020). Pemanfaatan e-Book Creator Solusi Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi. Diakses dari <https://www.suarapemredkalbar.com/http://deborahdewi.com/tag/belajar-grafologi/page/2/>