

# JURNAL PGSD INDONESIA

**MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MODEL MIND MAPPING**

Ade Yulianti, Rosalia Susila Purwanti

**MENINGKATKAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DENGAN MEDIA BAPER (BATANG PERKALIAN)**

Angga Septa Wardana, Danuri

**MEDIA PEMBELAJARAN MATURBUDI (MINIATUR BUDAYA INDONESIA) TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU**

Aprilia Khusnul Khotimah, Rina Dyah Rahmawati

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OM PEN BERTANYA UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI**

Emi Tiara Wai Ayuda, Siti Maisaroh

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN BER CERITA**

Emilia Wilda Yatmi, Deri Anggraini

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MACROMEDIA AUTHORWARE**

Ilham Widi Anto, Sunarti

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR**

Isnaeni Arlich Nurfitriani, Hermawan Wahyu Setiadi

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KISAH KETELADANAN TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER PEDULI SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR**

Nony Kumala Dewi, Selly Rahmawati

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DENGAN TEMA CUACA UNTUK MENANAMKAN NILAI ANTIKORUPSI**

Nugraheni Tiyastuti, Ari Wibowo

**PENGARUH KARAKTER RELIGIUS TERHADAP KESIAPAN BELAJAR SISWA KELAS V SD ISLAM**

Nur Hidayah, Dhiniaty Gularso

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAKON MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR**

Rahastuti Linggar Prihati, Budiharti

**PENANAMAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN MELALUI PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP DI SDN GEDONGKIWO**

Rika Trisnawati, Mahilda Dea Komalasari

**PENGEMBANGAN LKS BERBASIS CONCEPTUAL CHANGE MODEL (CCM) PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MEREDUKSI MISKONSEPSI**

Rinta Yekti Utami, Wahyu Kurniawati

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR**

Rizkita Sahadi, Setyo Eko Atmojo

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN MEDIA MAGIC BAG OF FROG**

Titim Dwi Handayani, Ahmad Agung Yuwono Putro

**JURNAL PGSD INDONESIA**  
Volume 5, Nomor 3, Desember 2019

p-ISSN 2443-1656  
e-ISSN 977-2549477

**DESKRIPSI**

Jurnal PGSD Indonesia mempublikasikan tulisan ilmiah dari karya penelitian karya mahasiswa PGSD dan masyarakat insan pendidik dalam lingkup pendidikan dan pembelajaran ke-SD-an. Dengan subjek penelitian siswa jenjang Sekolah Dasar. Setiap naskah ditelaah oleh mitra bestari yang diminta secara khusus sesuai bidangnya.

**KETERANGAN TERBIT**

Jurnal ini diterbitkan pertama kali pada bulan April 2015 dan terbit setiap bulan April, Agustus dan Desember

*Ketua Dewan Redaksi:*

Ari Wibowo, M.Pd.

*Sekretaris Dewan Redaksi:*

Mahilda Dea Komalasari, M.Pd

*Dewan Penyunting:*

Dr. Siti Maisaroh, SE.,M.Pd.

Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd.

Dr. Setyo Eko Atmojo, M.Pd.

Dr. Ahmad Agung Yuwono Putro, M.Pd.

**PENERBIT**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta

*This Journal has been indexed in:*



*Also available in electronic version in <http://ojs.upy.ac.id/ojs/index.php/jpi>*

Alamat Penerbit:

Kampus UPY Unit II Jln. PGRI I, Sonosewu 117, Yogyakarta – 55182

Telp/ faks: (0274) 376808

JURNAL PGSD INDONESIA



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, kami ucapkan atas tersusunnya Jurnal PGSD Indonesia edisi Desember Volume 5 Nomor 3 Tahun 2019. Jurnal PGSD Indonesia memuat dan menyebarkan hasil-hasil penelitian skripsi mahasiswa serta para pendidik maupun akademisi tentang pendidikan dasar khususnya PGSD dari berbagai sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia.

Semoga Jurnal PGSD Indonesia Edisi Desember Volume 5 Nomor 3 Tahun 2019 ini dapat memberikan manfaat dan memperluas wawasan dalam dunia pendidikan. Demi peningkatan kualitas Jurnal PGSD Indonesia, kami pengelola Jurnal PGSD Indonesia mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif sebagai upaya perbaikan dan pembaruan.

Ucapan terimakasih kami sampaikan pada semua pihak yang telah mendukung terbitnya Jurnal PGSD Indonesia ini. Semoga bermanfaat bagi kemajuan pendidikan Indonesia.

Yogyakarta, Desember 2019

Ketua Redaksi

DAFTAR ISI

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MODEL <i>MIND MAPPING</i> Ade Yulianti, Rosalia Susila Purwanti .....	1-5
MENINGKATKAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DENGAN MEDIA BAPER (BATANG PERKALIAN) Angga Septa Wardana, Danuri.....	6-13
MEDIA PEMBELAJARAN MATURBUDI (MINIATUR BUDAYA INDONESIA) TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU Aprilia Khusnul Khotimah, Rina Dyah Rahmawati.....	14-22
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OM PEN BERTANYA UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI Emi Tiara Wai Ayuda, Siti Maisaroh .....	23-32
PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA Emilia Wilda Yatmi, Deri Anggraini.....	33-39
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MACROMEDIA AUTHORWARE Ilham Widi Anto, Sunarti.....	40-47
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>ROLE PLAYING</i> BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PPKN Isnaeni Arlich Nurfitriani, Hermawan Wahyu Setiadi .....	48-52
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KISAH KETELADANAN TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER PEDULI SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR Nony Kumala Dewi, Selly Rahmawati.....	53-60
PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DENGAN TEMA CUACA UNTUK MENANAMKAN NILAI ANTIKORUPSI Nugraheni Tiyastuti, Ari Wibowo.....	61-69

PENGARUH KARAKTER RELIGIUS TERHADAP KESIAPAN BELAJAR SISWA KELAS V SD ISLAM Nur Hidayah, Dhiniaty Gularso.....	70-77
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAKOMA (DAKON MATEMATIKA) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR Rahastuti Linggar Prihati, Budiharti.....	78-83
PENANAMAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN MELALUI PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP DI SDN GEDONGKIWO Rika Trisnawati, Mahilda Dea Komalasari .....	84-95
PENGEMBANGAN LKS BERBASIS CONCEPTUAL CHANGE MODEL (CCM) PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MEREDUKSI MISKONSEPSI Rinta Yekti Utami, Wahyu Kurniawati.....	96-105
PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR Rizkita Sahadi, Setyo Eko Atmojo .....	106-116
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN MEDIA MAGIC BAG OF FROG Titim Dwi Handayani, Ahmad Agung Yuwono Putro .....	117-126

# MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MODEL *MIND MAPPING*

Ade Yulianti, Rosalia Susila Purwanti  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[Adeyulianti361@gmail.com](mailto:Adeyulianti361@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui peningkatan prestasi belajar IPS siswa menggunakan model *Mind Mapping* pada siswa kelas VB SD Negeri Nogotirto Karang Tengah Gamping Sleman. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VB SD Negeri Nogotirto Karang Tengah Gamping Sleman. Penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki 11 siswa perempuan pada pelajaran IPS kelas VB SD Negeri. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil yang penelitian dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS. Prestasi belajar meningkat dengan nilai rata-rata kelas pra siklus adalah 58,54 dengan ketuntasan belajar siswa 21% dan setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan pembelajaran *Mind Mapping* pada siklus I nilai rata-ratanya menjadi 63,75 dengan ketuntasan belajar siswa 54% pada siklus II nilai rata-rata menjadi 70 dengan ketuntasan belajar sebesar 79,17%.

Kata Kunci : Prestasi belajar IPS, *Mind Mapping*

## Abstract

*This study aims to : determine the increase in social studies learning achievements of students using Mind Mapping model in V B students of Nogotirto State Primary School Karang Tengah Gamping Sleman. This research is conducted with a classroom action research method that is conducted in V B class of Nogotirto Primary School Karang Tengah Gamping Sleman. This research is conducted in the 2018/2019 academic year with a total of 24 students consisting of 13 male students 11 female students in social studies class V B in Nogotirto State Primary School . This research are conducted in two cycles. Based on the results of the study it can be concluded that, learning by using Mind Mapping learning can increase social studies learning achievement. Learning achievement increase with the pre-cycle grade point average in 58,54 with 21% student learning completeness and after learning is implemented using Mind Mapping learning in cycle I the average value is 63,75 with 54% student completeness in cycle II grades an average of 70 with mastery learning by 79,17%.*

*Keywords: Social studies learning achievement, Mind Mapping*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada umumnya memiliki banyak peranan penting dalam kehidupan manusia, dimana pendidikan dapat mengubah pola pikir seseorang menjadi lebih luas dan lebih terarah. Pendidikan juga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan di Indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara di Asia Tenggara masih sangat perlu ditingkatkan lagi, dibandingkan dengan Singapura, Indonesia masih berada dibawah kualitas pendidikan negara kecil tersebut Pendidikan pada umumnya memiliki banyak peranan penting dalam kehidupan

manusia, dimana pendidikan dapat mengubah pola pikir seseorang menjadi lebih luas dan lebih terarah. Pendidikan juga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan di Indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara di Asia Tenggara masih sangat perlu ditingkatkan lagi, dibandingkan dengan Singapura, Indonesia masih berada dibawah kualitas pendidikan negara kecil tersebut.

Program pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum.2013. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tetapi dalam menjalankan program pendidikan tersebut pemerintah Indonesia masih kurang efektif. Mengingat banyaknya perubahan yang dialami oleh pendidikan di Indonesia sehingga membuat bingung akan metode apa yang akan digunakan, terlalu banyak perubahan walaupun sebenarnya perubahan itu bagus tetapi sebagai pemerintah harus benar-benar paham dalam menyeleksi metode apa yang cocok diterapkan untuk pendidikan yang ada di Indonesia.

Pembelajaran mata pelajaran IPS di SDN Nogotirto masih banyak diantara siswanya yang belum tuntas yaitu ada 19 siswa atau 79% yang belum tuntas dan ada 5 siswa atau 21% yang baru tuntas dari jumlah 24 siswa tersebut, oleh karena itu peneliti ingin meneliti pembelajaran tematik yang lebih tepatnya mata pelajaran IPS yang mana masih banyak siswa nilainya masih rendah dan masih banyak yang tidak memenuhi criteria nilai ketuntasan sehingga diharapkan pelajaran tematik khususnya IPS dapat meningkat prestasi belajarnya. SDN Nogotirto mempunyai 12 kelas yaitu yang mana setiap kelasnya ada 2, karena SDN Nogotirto kelasnya paralel. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas prestasi belajar siswa masih rendah hal ini dilihat dari nilai rata-rata siswa yang masih belum mencapai nilai KKM yaitu 65.

Berdasarkan hasil pengamatan proses belajar yang digunakan SD Nogotirto adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*). Siswa masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran karena selama pembelajaran guru banyak memberikan ceramah tentang materi. Sehingga aktivitas yang dilakukan siswa biasanya hanya mendengar dan mencatat, siswa jarang bertanya dan berpendapat, diskusi antar kelompok jarang dilakukan sehingga antara iteraksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa lain belum terjalin selama pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Menurut Stephen Kemmis seperti dikutip D. Hopkins dalam bukunya yang berjudul *A Teacher's Guide to Classroom Research* menyatakan bahwa *action research* adalah : *a form of self-reflektif inquiry undertaken by participants in nality and of (a) their own social or educational practice justice (b) their understanding of these practices, and (c) the situations in which practices are carried out*. Secara singkat PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan- tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki dimana praktek-praktek pembelajaran dilaksanakan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pengumpulan data Observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data Analisis data adalah suatu cara menganalisis data yang diperoleh selama penelitian mengadakan penelitian. Dalam penelitian ini, data yang perlu dianalisis adalah data berupa hasil tes evaluasi belajar siswa baik ketuntasan belajar individu ataupun ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh dari setiap siklus. Dalam hal ini jika siswa paham terhadap konsep materi yang diajarkan apabila sudah mencapai rata-rata untuk setiap



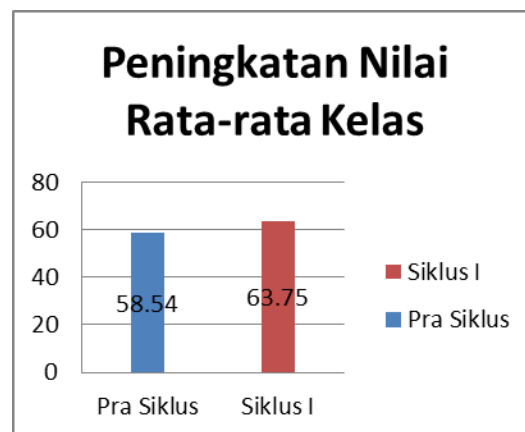
siswa, adapun untuk menghitung nilai rata-rata. Ketuntasan belajar individu Analisis data yang berkaitan dengan evaluasi belajar dalam penerapan *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Nogotirto menggunakan soal pilihan ganda dimana analisis setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

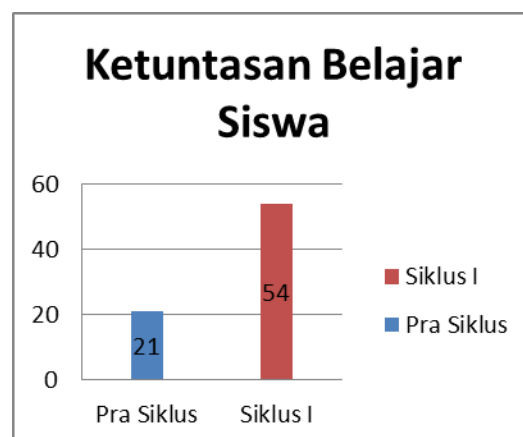
Berdasarkan dari data tabel dapat disimpulkan bahwa pada tes pra siklus didapat hasil rata-rata 58,54 siswa yang tuntas 5 siswa atau sebanyak 21% dan siswa yang tidak tuntas 19 siswa atau sebanyak 79%. Fakta hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai rendah. Dengan demikian prestasi belajar siswa kelas V B SD Negeri Nogotirto perlu ditingkatkan.

Tabel 1: Data Peningkatan Nilai Pra Siklus dan Siklus I

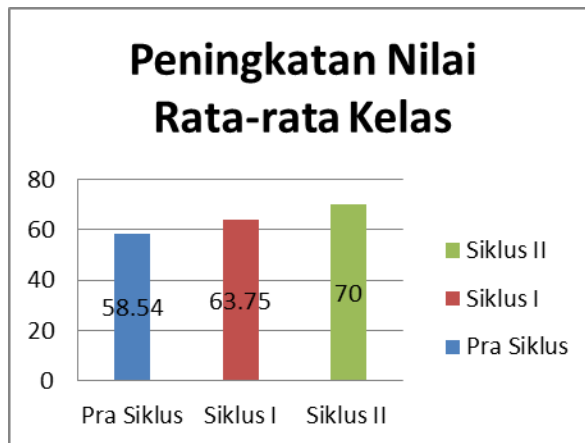
Keterangan	Pra siklus	Nilai siklus I
Nilai terendah	40	10
Nilai tertinggi	78	85
Rata-rata	58,54	63,75
Siswa tuntas	21%	54%



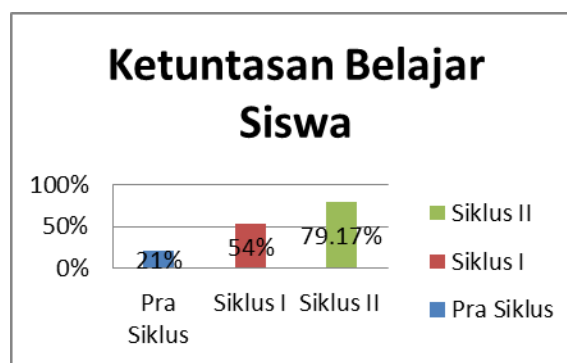
Gambar 1. Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas



Gambar 2. Data ketuntasan belajar siswa



Gambar 3. Data peningkatan nilai rata-rata kelas



Gambar 4. Data ketuntasan belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II

## SIMPULAN

Penggunaan pembelajaran *Mind Mapping* pada siswa kelas V B SD Negeri Nogotirto dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Dengan nilai rata-rata kelas V B SD Negeri Nogotirto pada pra siklus adalah 58,54 dengan ketuntasan belajar siswa 21% dan setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan pembelajaran *Mind Mapping* pada siklus I nilai rata-ratanya menjadi 63,75 dengan nilai ketuntasan belajar 54% dan pada siklus II nilai rata-rata menjadi 70 dengan ketuntasan belajar sebesar 79,17% telah mencapai ketuntasan belajar yang ditentukan yaitu 75%.

Penggunaan pembelajaran *Mind Mapping* telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V B SD Negeri Nogotirto dapat berimplikasi pada beberapa hal. Penggunaan pembelajaran *Mind Mapping* ini dapat menjadikan siswa lebih mampu menguasai pembelajaran karena memfokuskan kesesuaian pembelajaran dengan kemampuan dan kreatifitas tiap individu dalam memahami pembelajaran. Hal inilah yang menjadikan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS semakin kuat dan menjadikan siswa mempunyai prestasi belajar yang meningkat.

## SARAN

Saran dari peneliti adalah: (1) hendaknya lebih variatif dalam pembelajaran untuk mendukung penggunaan model *Mind Mapping* dalam meningkatkan prestasi belajar (2) Prestasi belajar siswa yang telah meningkat dengan penggunaan pembelajaran *Mind Map* perlu ditingkatkan lagi dengan pemberian partisipasi aktif pada siswa dalam proses belajar lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang tengah dipelajari (3) Penggunaan

pembelajaran *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS di kelas V B SD Negeri Nogotirto cukup efektif hal ini ditandai dengan meningkatkan prestasi belajar siswa. Maka dari itu guru dapat memberikan wawasan guru agar lebih profesional dan berpengalaman dalam dunia pendidikan. Sebagai tindak lanjut dari penelitian tindakan kelas ini, perlu diupayakan penelitian-penelitian lain. Hal ini diupayakan agar peneliti lain dapat mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan penerapan model *Mind Mapping* sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang belum terdapat dalam penelitian ini, terutama pelajaran IPS.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Abdul Majid.2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*:Bandung: PT Refika Aditama.

Dalyono,M.2012. *Psikologi Pendidikan*.Jakarta: PT Rineka Cipta

Daryanto dan Tasrial.2012. *Psikologi Pendidikan*.Yogyakarta: PT Rineka Cipta

Hidayat.A.A.2009. *Filsafat Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Maman,S dkk.2018. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar*.Yogyakarta: Graha Ilmu.

Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Saidihardjo.2008.*Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*.Yogyakarta: Gentapress.

# MENINGKATKAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DENGAN MEDIA BAPER (BATANG PERKALIAN)

Angga Septa Wardana, Danuri  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[Anggaseptawardana@gmail.com](mailto:Anggaseptawardana@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan media batang perkalian untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam operasi hitung Matematika; 2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi operasi hitung perkalian dengan menggunakan media BAPER (Batang Perkalian) di kelas IV SD N 1 Sribitan. Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pendekatan ini adalah PTK dengan langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD N 1 Sribitan Bangunjiwo Kasihan Bantul pada tahun ajaran 2018/2019, yang terdiri dari 35 siswa. Obyek penelitian adalah hasil penelitian pemecahan masalah dalam operasi hitung matematika dengan media BAPER (batang perkalian). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pemecahan masalah dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian tindakan menyimpulkan bahwa: 1). Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media BAPER (batang perkalian) melalui instrumen observasi pada siklus I persentase rata-rata keterlaksanaan pembelajaran yaitu 68,46%. Sedangkan pada siklus II diketahui bahwa persentase rata-rata keterlaksanaan pembelajaran yaitu mencapai 87,84% sehingga keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media BAPER (batang perkalian) melalui instrumen observasi ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 87,84% dan dalam kategori sangat baik. 2.) Pembelajaran Matematika menggunakan media BAPER (batang perkalian) mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam operasi hitung siswa kelas IV SD N 1 Sribitan. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh dari tahap pra siklus nilai rata-rata kelas mencapai 61,85 dengan ketuntasan 54,28%, Kemudian nilai rata-rata kelas pada siklus I mencapai 73,40 dengan ketuntasan mencapai 62,86% dan pada siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 90 dengan presentase ketuntasan mencapai 88,66%.

Kata kunci: Media BAPER, pemecahan masalah

## Abstract

*This study aims to: 1) determine the effectiveness of learning with the multiplication bar media to improve the ability of solving problem in mathematical arithmetic operations; 2) improve the problem-solving ability of the multiplication calculation material using BAPER (Multiplication Bar) in class IV SD N 1 Sribitan. This type of research is a class action research. This approach is P class action research with steps namely planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were the fourth grade students of SD N 1 Sribitan Bangunjiwo Kasihan Bantul in the academic year of 2018/2019, which consisted of 35 students. The object of research we the result of research into problem solving in mathematical calculation operations with BAPER (Multiplication Bar) media. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, tests, and documentation. The data analysis technique we qualitative and quantitative descriptive analysis. Research problem solving was done in two cycles. The results of the action research concluded that: 1). The implementation of learning using BAPER media (Multiplication Bar) through observation instruments in the first cycle, the average percentage of learning accomplishment is 68,46%. Whereas in the second cycle, it is known that the average percentage of learning accomplishment is 87,84% so that the implementation of learning use the BAPER media (Multiplication Bar) through this observation instrument has reached the indicator of success which is 87,84 % and in very good category. 2.) Mathematics learning using BAPER (Multiplication Bar) media can improve*

*problem solving skills in the arithmetic operations of grade IV SD N 1 Sribitan students. The increase is indicated by the value obtained from the pre-cycle stage the average value of the class reached 61.85 with 54.28% completeness, then the average value of the class in the first cycle reached 73.40 with completeness reaching 62.86% and in the cycle II the average value of the class reached 90 with a percentage of completeness reached 88.66%.*

*Keywords: Media BAPER, problem solving.*

## **PENDAHULUAN**

Masalah utama pada pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kemampuan pada mata pelajaran Matematika. Matematika adalah suatu mata pelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk berfikir logis. Sebagai diketahui, bahwa matematika adalah ilmu deduktif dan formal, menggunakan bahasa symbol dan objek kajian bersifat abstrak. Pentingnya ilmu matematika dalam kehidupan manusia tidak perlu diperbedatkan lagi. Bisa dikatakan bahwa semua aspek kehidupan manusia tidak dapat dilepskan dari ilmu matematika. Artinya matematika digunakan manusia di segala bidang kehidupan. Penggunaan matematika juga dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Berbagai permasalahan di kehidupan-sehari hari bisa kita pecahkan dengan matematika.

Meskipun ilmu matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia, namun sering kali ilmu matematika dianggap dan dipahami dengan cara yang salah. Ilmu matematika sering kali dianggap pembelajaran yang hanya mempelajari rumus-rumus yang sulit sehingga menyebabkan banyak siswa yang kurang menyukainya. Matematika merupakan ilmu yang mengkaji obyek yang abstrak. Objek matematika itu sendiri pikiran yang bersifat tidak dapat dipahami hanya dengan panca indra. Karena itu matematika dianggap sangat wajar apabila tidak mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar. Sifat ilmu matematika yang demikian itu tentu saja akan mengakibatkan siswa usia Sekolah Dasar kesulitan mempelajari matematika. Terutama pada operasi hitung perkalian. Belajar operasi hitung mulai diterapkan kepada anak ketika memasuki sekolah dasar.

Banyak permasalahan ketika belajar operasi hitung perkalian di sekolah, seperti keterbatasan waktu belajar di sekolah, pembelajaran yang monoton yang diterapkan oleh guru dan kurangnya inovasi media pembelajaran yang di gunakan oleh guru menyebabkan kurang efektif dalam berkomunikasi guru dan siswa. Kurangnya Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat mengakibatkan keinginan dan minat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mengakibatkan peserta didik tidak dapat mengikuti materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan tersebut menyebabkan siswa tidak dapat menguasai materi operasi hitung matematika diharuskan untuk belajar sendiri, sehingga diperlukan sebuah media yang inovatif untuk menunjang dan membantu siswa dalam berlatih operasi hitung perkalian. Hal ini terlihat dari rendahnya ketuntasan tes pemecahan masalah operasi hitung perkalian siswa pada saat melakukan pra siklus. Dari 35 siswa hanya 16 siswa yang tuntas dengan persentase 45,71% dan 19 siswa tidak tuntas dengan persentase 54,28%.

Melihat permasalahan tersebut, maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian memperbaiki guna untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami operasi hitung perkalian, disamping itu faktor dari guru juga berpengaruh pada hasil belajar siswa, yaitu dalam pembelajaran guru masih kurang menggunakan berbagai media pembelajaran. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti tentang Uapaya

Meningkatkan Pemecahan Masalah Dalam Operasi Hitung Matematika dengan Media BAPER (BATANG PERKALIAN) pada Siswa Kelas IV di SD 1 Sribitan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas di SD 1 Sribitan Bangunjiwo Kecamatan Kasihan, Bantul. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018-2019 tepatnya pada bulan Februari-Maret 2019.

### **Subyek dan Obyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD N 1 Sribitan Bangunjiwo Kecamatan Kasihan, Bantul tahun ajaran 2012-2013. Jumlah seluruh siswa adalah ada 35 anak. Obyek penelitian ini adalah meningkatkan pemecahan masalah dalam operasi hitung matematika dengan media baper siswa kelas IV SD 1 Sribitan Bangunjiwo.

### **Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian ini adalah dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau sering disebut dengan PTK. Penelitian Tindakan Kelas ini diadakan untuk dikembangkan menggunakan model spiral yaitu model tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Tanggart. Menurut model ini pelaksanaan penelitian tindakan mencakup empat langkah (Depdikbud 2002:5), yaitu:

1. Merumuskan masalah dan merencanakan tindakan,
2. Melaksanakan tindakan dan pengamatan
3. Refleksi hasil pengamatan, dan
4. Perubahan/ revisi perencanaan untuk mengembangkan selanjutnya.

Penelitian ini merancang dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat langkah seperti keterangan di atas. Tetapi tidak menutup kemungkinan siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang lebih baik.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Supardi (Sugiyono, 2009: 127) prinsip pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas tidak jauh berbeda dengan prinsip pengumpulan data pada jenis penelitian yang lainnya. Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data guna memperoleh keterangan secara lengkap. Data penelitian ini bersumber dari interaksi peneliti dan siswa kelas IV SD N 1 Sribitan Kasihan Bantul dengan menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN), untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung. Dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan metode wawancara, tes dan observasi.

1. Wawancara

Wawancara adalah satu teknik pengumpulan dan pencatatan data, informasi, dan pendapat yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan sumber data.

2. Metode tes

Metode tes yang dimaksud untuk menggali data tentang pemahaman pengamatan siswa. Dari hasil pekerjaan lembar LKS siswa dapat dilihat kemampuan siswa dalam mengerjakan operasi hitung perkalian.

3. Metode observasi

Metode observasi lebih cenderung menuntut secara langsung kita untuk melihat dengan mengamati tingkah laku siswa langsung. Dan guna untuk mengumpulkan data tentang hasil atau dampak yang muncul dari pengaruh untuk dikenakan pada anak.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto yang memberikan gambaran secara konkrit mengenai aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran batang perkalian. Dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh daftar nama siswa yang termasuk dalam populasi pada penelitian. Dokumentasi ini juga berupa gambar foto dan semua data-data yang digunakan saat proses kegiatan pembelajaran.

## **Teknik Analisis Data**

### ***Analisis Data Kualitatif***

Analisis data kualitatif ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi (pengamatan) guru dan siswa terkait keterlaksanaan pembelajaran.

### ***Analisis Data Kuantitatif***

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu observasi, wawancara, tes dan dokumentasi setiap siklus. Proses analisis data yang dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Data-data diperoleh dari observasi pada saat pembelajaran, wawancara dengan beberapa siswa, dokumentasi, serta tes setiap siklus. Data-data mentah tersebut diseleksi dan difokuskan pada data yang menunjang informasi tentang aktivitas dan prestasi siswa dalam belajar matematika sehingga menjadi informasi yang bermakna.

b. Penyajian Data

Data-data yang telah direduksi disajikan secara lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif dan dalam bentuk tabel.

c. Penarikan Kesimpulan

Dari data yang telah terorganisasi tersebut didapat intisari dan disajikan dalam bentuk pernyataan kalimat atau formula yang singkat dan padat, tetapi mengandung pengertian luas.

d. Data lembar observasi aktivitas siswa dianalisis untuk mengetahui aktivitas belajar siswa. Penilaian dilihat dari hasil skor pada observasi yang digunakan. Sedangkan analisis data tes dilakukan dengan cara menghitung mean (rata-rata) dari rata-rata nilai tes sehingga akan terlihat ada tidaknya peningkatan nilai rata-rata siswa ada tiap siklus.

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$$\bar{X} = \text{rata-rata/mean}$$

$\Sigma X_i$  = Jumlah nilai semua siswa

n = jumlah siswa

(Sudjana, 2005:67)

### ***Indikator Keberhasilan***

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, keberhasilan ditandai dengan adanya perubahan kearah perbaikan, baik terkait dengan suasana pembelajaran maupun hasil belajar. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat jika presentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan di akhir pembelajaran. Dalam hal ini siklus akan dihentikan jika: hasil tes pemecahan masalah sudah mencapai standar KKM sekolah pada mata pelajaran matematika yaitu  $\geq 75$  dan ketuntasan kelas mencapai  $\geq 80\%$ .

## **PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

### **Siklus 1**

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu, guru dan peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada Siklus 1 sebagai berikut.

### ***Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran***

Pada tahap ini guru dan peneliti melakukan observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran operasi hitung perkalian matematika dengan menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) melalui kegiatan observasi guru dan siswa. Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa pada pembelajaran ini guru belum sepenuhnya melakukan langkah-langkah dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) dan guru tidak memperhatikan kesiapan siswa serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

### ***Data Tes pemecahan masalah operasi hitung perkalian siklus I***

Pemberian tes pemecahan masalah operasi hitung perkalian 1 dilaksanakan pada akhir pertemuan pada siklus pertama, yaitu pertemuan kedua. Tujuan tes ini memberi gambaran tentang tingkat ketercapaian materi yang disampaikan pada siklus pertama. Hasil tes ini akan digunakan sebagai acuan pada tindakan siklus II. Nilai rata-rata kelas untuk hasil belajar pada siklus I sebesar 73.40 dan ketuntasan belajar siswa sebesar 63% dengan 13 siswa masih di bawah KKM yaitu 75. Pada hasil tes siklus I ini lebih meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas prasiklus 61.85 dan ketuntasan belajar siswa sebesar 46% dengan 19 siswa masih di bawah KKM yaitu 75. Namun, indikator keberhasilan belum tercapai, sehingga masih belum mencapai hasil yang diharapkan

### **Siklus II**

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu, guru dan peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada Siklus 1 sebagai berikut.

### ***Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran***



Pada tahap ini guru dan peneliti melakukan observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran operasi hitung perkalian matematika dengan menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) melalui kegiatan observasi guru. Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa pada pembelajaran ini guru sudah sepenuhnya melakukan langkah-langkah dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) dan guru memperhatikan kesiapan siswa serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

### ***Tes pemecahan masalah***

Pemberian tes pemecahan masalah operasi hitung perkalian dilaksanakan pada akhir pertemuan pada siklus II, yaitu pertemuan kedua. Tujuan tes ini memberi gambaran tentang tingkat ketercapaian materi yang disampaikan pada siklus II. Hasil tes ini akan digunakan sebagai acuan pada tindakan siklus selanjutnya. Nilai rata-rata kelas untuk hasil belajar pada siklus II sebesar 90 dan ketuntasan belajar siswa sebesar 88,57% dengan 31 siswa yang sudah di atas KKM dan 4 siswa masih di bawah KKM yaitu 75. Pada hasil tes siklus II ini lebih meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata Siklus I yaitu 73,40 dan ketuntasan belajar siswa sebesar 62,86% dengan 13 siswa masih di bawah KKM yaitu 75. Dari data di atas nilai tes pada siklus II ini sudah mencapai indikator keberhasilan, sehingga siklus dapat dihentikan atau sudah cukup dan siklus II tidak diperlukan.

## **PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini, pembahasan didasarkan pada hasil analisis data yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD N 1 Sribitan secara keseluruhan telah berjalan sesuai perencanaan, yaitu untuk meningkatkan pemecahan masalah pada operasi hitung perkalian matematika.

### **Keterlaksanaan pembelajaran Matematika dengan media BAPER**

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) pada siklus I belum terlaksana secara maksimal karena ada poin-poin dan langkah-langkah pembelajaran yang tidak terlaksana. Persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 mencapai 64,70 % dan pada pertemuan kedua mencapai 72,22% sehingga rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media BAPER pada siklus 1 mencapai 68,46%.

Kondisi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) terus mengalami perbaikan pada siklus II. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus kedua ini sudah terlaksana dengan baik dibandingkan dengan siklus pertama. Persentase keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama mencapai 82,35% dan pada pertemuan kedua mencapai 93,33%, sehingga rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) pada siklus 2 mencapai 87,84%

Berdasarkan uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I persentase rata-rata keterlaksanaan pembelajaran yaitu 68,46%. Sedangkan pada siklus II diketahui bahwa persentase rata-rata keterlaksanaan pembelajaran yaitu mencapai 87,84% sehingga keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) melalui instrumen observasi ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 87,84% dan dalam kategori sangat baik.

## Hasil Tes Pemecahan Masalah

Pembelajaran Matematika menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam operasi hitung siswa kelas IV SD N 1 Sribitan. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh dari tahap pra siklus nilai rata-rata kelas mencapai 61,85 dengan ketuntasan 54,28%, Kemudian nilai rata-rata kelas pada siklus I mencapai 73,40 dengan ketuntasan mencapai 62,86% dan pada siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 90 dengan presentase ketuntasan mencapai 88,66%. Sehingga hasil Tes pemecahan masalah pada siklus II ini sudah mencapai standar KKM  $\geq 75$  sekolah dan ketuntasan kelas mencapai  $\geq 80\%$ .

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada BAB sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) melalui instrumen observasi pada siklus I dalam kategori sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dari persentase rata-rata keterlaksanaan pembelajaran yaitu 68,46%. Sedangkan pada siklus II diketahui bahwa persentase rata-rata keterlaksanaan pembelajaran yaitu mencapai 87,84% sehingga keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) melalui instrumen observasi ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 89,29%.
2. Pembelajaran Matematika menggunakan media BAPER (BATANG PERKALIAN) mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam operasi hitung siswa kelas IV SD N 1 Sribitan. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh dari tahap pra siklus nilai rata-rata kelas mencapai 61,85 dengan ketuntasan 54,28%, Kemudian nilai rata-rata kelas pada siklus I mencapai 73,40 dengan ketuntasan mencapai 62,86% dan pada siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 90 dengan persentase ketuntasan mencapai 88,66%

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah  
Pihak sekolah hendaknya memberikan pengertian dan kesempatan kepada guru akan pentingnya menerapkan media-media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi serta meningkatkan fasilitas sarana dan prasarana terutama fasilitas media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.
2. Bagi Guru  
Setelah dilaksanakan penelitian ini, guruSetelah dilaksanakan penelitian ini, guru diharapkan mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang inovatif disemua mata pelajaran agar siswa lebih antusias dan mudah memahami materi pelajaran.
3. Bagi Siswa  
Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam operasi hitung Matematika serta dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Hamzah dan Muhlirarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Rajagrafindon Persada.
- Ayu Yarmayani. 2016. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 kota Jambi*. Jurnal Ilmiah Dikdaya.
- Azhar Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ending Setyo Winarmi dan Sri Hamrmini. 2015. *Matematika Untuk PGSD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Nyimas Aisyah, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: DEPDIKNAS DIRJENDIKTI Direktorat Ketenagaan.

## MEDIA PEMBELAJARAN MATURBUDI (MINIATUR BUDAYA INDONESIA) TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU

Aprilia Khusnul Khotimah, Rina Dyah Rahmawati  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[Apriliakhusnulkh10@gmail.com](mailto:Apriliakhusnulkh10@gmail.com), [Rinadyah\\_r@upy.ac.id](mailto:Rinadyah_r@upy.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan produk media pembelajaran MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) yang layak digunakan untuk tema Indahnyanya Keberagaman di Negeriku, dan bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran MATURBUDI (Miniatur budaya Indonesia) terhadap prestasi belajar siswa tema Indahnyanya keberagaman di Negeriku. Penelitian dilakukan di SD 1 Padokan Bantul pada tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini adalah penelitian *R&D Research and Development* dengan jumlah sampel seluruhnya 58 siswa yang terdiri dari 30 siswa kelas IVA dan 28 siswa kelas IV B dengan prosedur penelitian meliputi; (1) penelitian dan pengembangan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk awal produk, (4) uji lapangan awal, (5) revisi produk, (6) uji lapangan utama, (7) revisi produk oprasional. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara dan tes. Instrument pengumpulan data menggunakan pedoman observasi angket wawancara respon guru, angket validasi ahli materi dan media, angket respon siswa, soal *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan statistic inferensial yaitu uji T- *test*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa yang diperoleh dari ahli materi adalah 91% berkategori "Sangat Baik", hasil oleh ahli media adalah 88%, berkategori "Sangat Baik", hasil dari respon siswa 85% dengan kategori "Sangat Baik", hasil respon guru diperoleh 87% berkategori "Sangat Baik". Hasil uji *independent sample t tes pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol  $0.485 > 0,05$  tidak terdapat perbedaan yang signifikan sedangkan, hasil *posttest*  $0.013 < 0,05$  terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol hal itu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa kelas IV SD padokan.

*Kata Kunci: MATURBUDI, Indahnyanya Keberagaman di Negeriku, Kelas IV SD.*

### Abstract

*This study aims to determine the development of MATURBUDI (Miniature Indonesian Culture) learning media product that are feasible to use in the theme of Beautiful Diversity in My Country, and aims to determine the effectiveness of MATURBUDI (Miniature of Indonesian culture) learning media on student achievement in the theme of Beautiful diversity in My Country. The research was conducted at SD 1 Padokan Bantul in the 2018/2019 academic year. This research is Research and Development R & D research with a total sample of 58 students which consist of 30 students from IVA grade and 28 students from IVB grade with research procedures including: (1) collecting data and information, (2) planning, (3) development of preliminary product, (4) preliminary field test, (5) product revision, (6) main field test, (7) operational product revision. Data collection techniques through observation, questionnaire, interview and test. Data collection instruments used guideline observation of teacher response interview questionnaire, material and media expert validation questionnaires, student response questionnaire, pretest and posttest assignments. The data analysis technique used inferential statistics. It is called T-test. The results of the study concluded that the validation of material expert was 91% in the category of "Very Good", from media expert was 88%, categorized as "Very Good", the students response have 85% in the "Very Good" category, the teacher response was 87 % in category "Very Good". The independent sample of T-test in the results of pretest experimental class and control class was  $0.485 > 0.05$  in which there were no significant differences. Whereas, the results of posttest was  $0.013 < 0.05$  that had a*

*significant difference between the experimental class and the control class. It indicates that the use of media MATURBUDI (Miniature Indonesian culture) is effective to be used to improve the achievement of elementary school students in grade four at SD Padokan.*

*Keywords: MATURBUDI, Beautiful of Diversity in My Country, Fourth Grade of Elementary School*

## **PENDAHULUAN**

Kehadiran media pembelajaran yaitu bagian dari pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar mempunyai arti penting. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Materi yang luas akan lebih mudah diterima oleh siswa melalui media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar ke siswa yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dalam kegiatan pembelajaran (Kustandi dan Sutjipto, 2011:5).

Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Piaget (Rita Eka Izzaty, dkk. , 2008: 35) berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, pada tahapan ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai bafikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri.

Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menyebutkan bahwa "Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI." Pada kurikulum 2013, di jenjang kelas IV terdapat sembilan tema, yaitu Indahnya Kebersamaan, Selalu Berhemat Energi, Peduli terhadap Makhluk Hidup, Berbagai Pekerjaan, dan Pahlawanku, Cita-citaku, Indahnya Keberagaman di Negeriku, Daerah Tempat Tinggalku, Kayanya Negeriku. Awal penerapan kurikulum 2013 ini, jenjang kelas di sekolah dasar yang digunakan untuk uji coba adalah kelas 1 dan kelas IV. Salah satu sub tema yang ada dalam Tema Indahnya Keberagaman di Ngeriku dikelas IV adalah Keberagaman Budaya Bangsaku. Keberagaman budaya bangsa Indonesia meliputi tarian, alat musik, rumah, pakaian, dan senjata tradisional.

Sekolah yang akan dijadikan subjek uji coba adalah SD Negeri 1 Padokan yang telah menerapkan kurikulum 2013. Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan selama PPL 2 bulan di sekolah diperoleh data bahwa penggunaan media pembelajaran saat ini terbatas dan kurang bervariasi. Media yang digunakan antara lain globe, gambar- gambar, peta, atlas (kumpulan peta), dan berdasarkan hasil Ulangan Harian (UH) tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku khususnya subtema 2 Keberagaman Budaya Bangsaku ketuntasan kelas IV A 43,3% dan ketuntasan kelas IV B 39,3%.

Penggunaan globe, peta dan atlas belum secara maksimal. Peta biasanya hanya terpjang di sudut ruang kelas dan globe berada diatas lemari ruang guru ataupun diatas lemari di ruang kelas. Atlas digunakan apabila disuruh mengamati suatu peta untuk mencari ibu kota atau provinsi atau menggambar ulang peta provinsi atau peta negara di buku gambar. Gambar-gambar keberagaan budaya ada jika membuka peta yang dilegkapi dengan kebudayaan didalamnya. Media yang sudah

digunakan guru ketika pembelajaran materi keragaman sosial budaya adalah berupa beberapa gambar dan daftar nama keberagaman pada buku paket siswa yang kurang melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan siswa pasif dalam menerima dan mengikuti penjelasan guru.

Pembelajaran yang seperti ini akan mengakibatkan perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa rendah. Guru sebagai pentransfer ilmu harus memahami kejenuhan-kejenuhan para siswanya dalam pembelajaran. Salah satu kejenuhan siswa adalah pada penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Mengacu pada tahapan operasional konkret, pengalaman belajar, dan sebagai solusi mengatasi keterbatasan media, peneliti menawarkan adanya pengembangan media baru yang sesuai dengan tahapan operasional konkret dan memberikan pengalaman tiruan. Media yang ditawarkan berupa media MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) yaitu sebuah miniatur kepulauan negara Indonesia lengkap dengan keterangan ketinggian daratan, kedalaman perairan, dan kartu keberagaman budaya dari masing-masing provinsi di Indonesia, seperti tarian, alat musik, rumah adat, dan dilengkapi dengan buku saku untuk memperjelas dan mendukung penggunaan media MATURBUDI.

Pengembangan media ini, selain digunakan untuk mempelajari tentang keberagaman budaya dari masing-masing provinsi, juga dapat memberikan pengetahuan tentang bentang wilayah kepulauan Indonesia dan mengenal letak ibukota provinsi dengan melihat model mininya. Media ini bersifat 3 dimensi, daratan dibuat timbul 3 dimensi dengan pola warna yang sesuai dengan tinggi rendahnya daratan, kedalaman perairan, batas provinsi dan kartu keberagaman budaya dari setiap provinsi. Media ini dapat dibongkar pasang dan digunakan kembali oleh siswa. Pengembangan media diharapkan mampu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada tema 7 Indahya Keberagaman di Negeriku.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan melakukan research and development menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2003: 35), meliputi:

1. *Research and Information Collecting (Penelitian dan Pengumpulan Informasi).*
2. *Planning (Perencanaan).*
3. *Develop Preliminary from of product (Mengembangkan Produk Awal).*
4. *Preliminary Field Testing (Pengujian Lapangan Awal)*
5. *Main Product Revision (Revisi pada Produk Utama)*
6. *Main Field Testing (Pengujian Lapangan Utama)*
7. *Operational Product Revision (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan )*
8. *Operational Field Testing (Pengujian Lapangan Operasional)*
9. *Final Product (Revisi Produk Akhir)*
10. *Dissemination and Implementation (Diseminasi dan Implementasi)*

Penelitian ini menggunakan 7 tahapan dari Borg and Gall untuk mengembangkan produk yang akan dibuat yakni (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) pengujian lapangan awal, (5) revisi pada produk utama, (6) pengujian lapangan utama, (7) revisi produk operasional.

## **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan sebagai berikut:

1. Observasi  
Lembar observasi berisi lembar observasi guru dan siswa dimana pada lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui setiap kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran.
2. Angket  
Angket yang digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, dan ahli materi yang berkaitan dengan kualitas produk yang dibuat.
3. Tes  
Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pemberian soal pre test, dan post test untuk menguji keefektifan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar soal. Peneliti menggunakan tes sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian yang dilakukan.
4. Dokumentasi  
Dokumentasi dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data-data subjek penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung di lapangan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini ada tiga jenis, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif disusun berdasarkan penelitian yang disajikan apa adanya yang kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran fakta yang terjadi, teknik analisis kuantitatif statistik deskriptif pengolahan data yang dilakukan dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau presentase mengenai suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum, dan teknik analisis kuantitatif statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi, Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat kualitas produk terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen.

## **Uji t**

Penelitian ini menggunakan Uji t untuk sampel independent t-test. Sunarti dan Rahmawati (2014: 93-94) menjelaskan "Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan kegiatan pembelajaran". Uji t dikatakan signifikan jika taraf signifikansinya  $< 0,05$ , maka dinyatakan kedua kelas terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan jika taraf signifikansinya  $> 0,05$ . Maka dinyatakan kedua kelas tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media**

Hasil penelitian dari ahli materi dan ahli media sudah melalui tahap validasi dari ahli materi dan ahli media.

- a. Hasil Validasi Ahli Materi  
Hasil penilaian memperoleh total nilai 50 jika di presentasikan menjadi 91 % berada pada rentang nilai  $80\% \leq x \leq 100\%$  dengan kualifikasi sangat baik.
- b. Hasil Validasi Ahli Media  
Hasil penilaian memperoleh total nilai 35 jika di presentasikan menjadi 88% berada pada rentang nilai  $80\% \leq x \leq 100\%$  dengan kualifikasi sangat baik.

### Hasil Uji Coba Produk

Uji coba lapangan awal (uji coba produk) yang dilakukan pada hari 11 Mei 2019 di kelas IV SD Negri 4 Alian. Uji coba produk dilakukan dengan 7 respon. 2 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

### Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil dari observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh teman sejawat dari penilaian 12 poin aspek pembelajaran diketahui bahwa skor total yang diperoleh sejumlah 52, setelah dipresentasikan diperoleh 69% berada pada rentang nilai  $60\% \leq X \leq 80\%$  memiliki kualifikasi baik.

### Hasil Respon Siswa Terhadap Media

Hasil angket respon siswa pada uji coba lapangan awal yang dilakukan oleh 7 siswa diperoleh keseluruhan skor dengan jumlah total sebanyak 86 setelah dipresentasikan 85% berada pada rentang nilai  $80\% \leq X \leq 100\%$  memiliki kualifikasi sangat baik.

#### 1. Hasil Uji Lapangan

##### a. Kelayakan Produk

Hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran uji lapangan utama dari penilaian 12 poin aspek pembelajaran diketahui bahwa skor total yang diperoleh sejumlah 92, setelah di presentasikan diperoleh 92% berada pada rentang nilai  $80\% \leq X \leq 100\%$  memiliki kualifikasi sangat baik. Hasil anget respon siswa pada uji lapangan utama yang dilakukan di kelas IV A SD 1 padokan denga jumlah siwa 30 siswa dengan skor total 374, setelah dipresentasikan 83% berada pada rentang nilai  $80\% \leq X \leq 100\%$  memiliki kualifikasi sangat baik. Respoon guru terhadap media MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) dilakukan dengan mengisi angket oleh guru kelas IV A SD 1 Padoakan dengan skor total 13, , setelah dipresentasikan 87% berada pada rentang nilai  $80\% \leq X \leq 100\%$  memiliki kualifikasi sangat baik.

##### b. Efektifitas Produk

Hasil tes siswa diperoleh dari nilai *pretest dan postest* yang dilaksanakan pada saat uji lapangan di kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol di SD 1 Padokan.

Tabel 1. Hasil Rata-rata Nilai Pretest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	IV A (kelas eksperimen)	30	47,60
2	IV B (Kelas Kontrol)	28	43,03
Total		58	90,63

Dari hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest kelas IV A yaitu 47,60 dan nilai kelas IV B yaitu 43,03

Tabel 2. Hasil Rata-rata Nilai Post test kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
IV A (kelas eksperimen)	30	82,83
IV B (Kelas Kontrol)	28	71,96
Total	58	154,79

Hasil tes pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 35,23 yaitu dari 47,60 menjadi 82,83. Sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 28,93 yaitu dari 43,03 menjadi 71,96. Peningkatan kelas kontrol tidak sebesar kelas eksperimen.

## 2. Uji Efektifitas

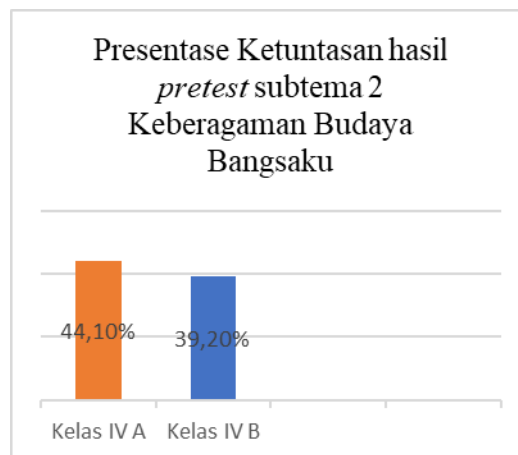
Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan dua rata-rata atau lebih untuk sampel yang saling bebas (independent) dan mengetahui adakah perbedaan yang signifikan atau tidak. Uji independen sampel t tes dilakukan terhadap hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji t Independent Sample t Tes

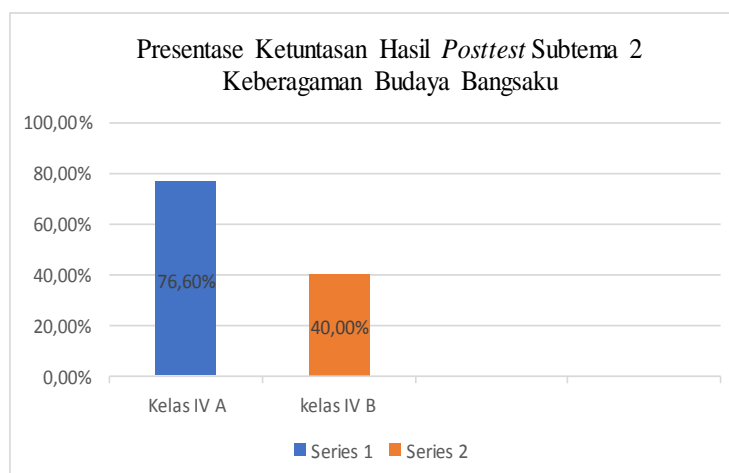
Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,485	Tidak ada perbedaan
<i>Posttest</i>	0,013	Terdapat perbedaan

Dari hasil uji independen sampel t tes pada tabel di atas dapat diperoleh nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,485 sehingga  $> 0,05$  dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai *pretest*, sedangkan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,013 sehingga  $< 0,05$  dapat disimpulkan bahwa, ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai *posttest*.

Dari hasil uji independen sampel t tes pada *pretest* dan *posttest* sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang signifikan hal itu menunjukkan adanya perbedaan antara kelas yang mendapatkan perlakuan dengan media pembelajaran MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) yaitu kelas eksperimen IV A dan tidak mendapatkan perlakuan dengan media MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) yaitu kelas kontrol IV B.



Gambar 1. Ketuntasan Hasil *Pretest*



Gambar 2. Ketuntasan hasil *Posttest*

Dari hasil presentase ketuntasan 2 diagram di atas menunjukkan adanya kenaikan nilai dari hasil pretest dan hasil nilai posttest. Dapat disimpulkan bahwa media MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) efektif digunakan dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan pada uji independen sampel t-tes pada hasil nilai posttest antara kelas eksperimen dan kontrol, serta adanya kenaikan presentase ketuntasan antara nilai pretest dan nilai posttest pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan media MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia).

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Media yang dikembangkan bernama MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) dan didesain khusus tema Indahya Keberagaman di Negeriku kurikulum 2013 untuk kelas IV SD, dimana pembelajaran disampaikan secara tematik Integratif model webbed, sesuai dengan pernyataan Robin Fogaty (2009: 65) bahwa webbed model adalah pembelajaran yang dalam penyampaian disajikan secara tematik dengan mengintegrasikan pembelajaran dalam satu tema.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, materi yang dikembangkan dalam media MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) ini telah sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator pembelajaran, dan sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsa tema Indahya Keberagaman di Negeriku kurikulum 2013. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 4-5) bahwa salah satu pertimbangan pemilihan media adalah kesesuaian dengan tujuan dan isi pembelajaran.

Hamalik (2008: 68) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan sesuatu yang dibutuhkan seseorang untuk mengetahui kemampuan setelah melakukan kegiatan yang bersifat belajar, karena prestasi adalah hasil belajar yang mengandung unsur penilaian, hasil usaha kerja dan ukuran kecakapan yang dicapai suatu saat.

Pada kelas eksperimen nilai rata-rata posttest yaitu 82,83 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 71,96. Hal itu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Serta adanya kenaikan ketuntasan dari hasil presentase ketuntasan nilai dari hasil pretest yaitu kelas IV A 44,1% dan kelas IV B 39,2% dan hasil nilai posttest, kelas IV A 76,6% dan kelas IV B 40% selisih antara hasil pretest dan nilai posttest, yaitu IV A 32,5% dan IV B 0,8% Maka dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) pada kelas eksperimen efektif digunakan dalam pembelajaran tema Indahnya Keberagaman di Negeriku karena dapat meningkatkan prestasi belajar.

## **SIMPULAN**

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa media pembelajaran MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) tema Indahnya Keberagaman di Negeriku kelas IV SD. MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) yang dikembangkan melalui penelitian ini efektif digunakan untuk pembelajaran tema Indahnya Keberagaman di Negeriku melalui tahap-tahap penelitian. Sehingga diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Kelayakan media diperoleh penilaian dari ahli media dengan presentase 91% memiliki kualifikasi sangat baik, penilaian ahli materi yaitu 88% dengan kualifikasi sangat baik dan hasil dari respon siswa yaitu 85% yang memiliki kualifikasi sangat baik serta, hasil respon guru 87% memiliki yang kualifikasi sangat baik. Dari hasil validasi ahli materi, ahli media, data respon siswa, dan data respon guru menunjukkan bahwa media pembelajaran MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media pembelajaran MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) dilihat berdasarkan hasil uji t menggunakan uji beda dua mean independen diperoleh nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,485 sehingga Sig. (2-tailed) > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai pretest. Sedangkan nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,013 sehingga Sig. (2-tailed) < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai posttest. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) dapat digunakan pada tema Indahnya Keberagaman di Negeriku yang dilihat dari peningkatan nilai posttest siswa di kelas eksperimen.

## **SARAN**

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan media pembelajaran MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) pada siswa kelas IV SD alangkah lebih baik apabila siswa mempraktikkan membuat miniature pulau sederhana, sehingga mudah diingat oleh siswa.
2. Media pembelajaran MATURBUDI diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang benar-benar dapat digunakan oleh para guru pada tema Indahnya Keberagaman di Negeriku.
3. Media pembelajaran MATURBUDI diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa maupun guru yang melakukan penelitian serupa agar penelitian yang dilakukan dapat lebih baik.
4. Perlu dilaksanakan pengembangan terhadap media pembelajaran MATURBUDI (Miniatur Budaya Indonesia) untuk memperbaiki kekurangan yang ada seperti pengecatan pada media agar lebih diperbaiki agar menghasilkan kualitas produk media yang lebih baik lagi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Abdul Majid. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Rosdakarya.

- Dwi Siswoyo, dkk. 2008. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press
- Hamalik, O.2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Sinar Grafika.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rita Eka Izzaty. 2008. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press.
- Robin Fogaty 2009. Model Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Sumantri, M & Syaodih, N.2008. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Surya, M.2004. Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Marbun, M. Stefanus. 2018. Psikologi Pendidikan. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugihartono, dkk. 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta. UNY Press.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yudhi Munadi 2013. Media Pembelajaran. Jakarta Selatan: REFERENSI

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OM PEN BERTANYA UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI

Emi Tiara Wai Ayuda, Siti Maisaroh  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[emiayuda@gmail.com](mailto:emiayuda@gmail.com) , [maisaroh.siti@gmail.com](mailto:maisaroh.siti@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran Om Pen Bertanya; (2) mengetahui kelayakan media dalam meningkatkan percaya diri siswa; (3) mengetahui respon siswa dan respon guru terhadap media pembelajaran Om Pen Bertanya; serta (4) mengetahui keefektifan media pembelajaran Om Pen Bertanya dalam meningkatkan percaya diri siswa. Penelitian dilakukan di SD Negeri Godean 1 pada tahun ajaran 2018/2019. Penelitian pengembangan ini menggunakan desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Uji lapangan dilakukan dengan 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan ialah rata-rata, presentase dan uji t taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) media pembelajaran Om Pen Bertanya dikembangkan dengan langkah prosedur ADDIE. (2) Media pembelajaran Om Pen Bertanya layak digunakan sebagai media ditinjau dari penilaian ahli media memperoleh skor berjumlah 87 dengan kriteria *sangat baik*, dan penilaian ahli materi memperoleh skor berjumlah 63 dengan kriteria *baik*. (3) Respon siswa terhadap media memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kriteria *sangat baik* dan respon guru terhadap media pembelajaran memperoleh skor berjumlah 46 dengan kriteria *sangat baik*. (4) Media pembelajaran Om Pen Bertanya efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa, ditinjau dari peningkatan perolehan skor angket percaya diri siswa. Skor *pretest* yaitu 385 dan *posttest* yaitu 432. Ditinjau pada kolom Sig. (2-tailed) perhitungan SPSS 21 *Paired Samples Test* menunjukkan 0,001, lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ).

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Roda Putar, Om Pen Bertanya, Percaya Diri

### Abstract

*The research aims (1) to develop "Om Pen Bertanya" learning media; (2) to know the feasibility of the media in increasing student confidence; (3) to know students' responses and teacher's responses to "Om Pen Bertanya" learning media; and (4) to know the effectiveness of "Om Pen Bertanya" learning media in increasing students' confidence. The research was conducted at Godean 1 Elementary School in the 2018/2019 school year. This development research uses the ADDIE design (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Field tests were conducted with 27 students. Data collection techniques used were observation, questionnaires, and documentation. The data analysis techniques used are the mean, percentage and t test of significance level  $\alpha = 0.05$ . The results of the research concluded that (1) the "Om Pen Bertanya" learning media was developed with the ADDIE procedure steps. (2) "Om Pen Bertanya" learning media is worthy of being used as a medium reviewed from the assessment of media experts which obtains a score of 87 with very good criteria, and the assessment of material experts which obtains a score of 63 with good criteria. (3) Students' responses to the media get a percentage of 93.33% with very good criteria and the teacher's response to learning media obtains a score of 46 with very good criteria. (4) "Om Pen Bertanya" learning media is effective for increasing students' self-confidence, in terms of increasing student confidence questionnaire scores. The pretest score is 385 and the posttest score is 432. Reviewed in the column. Sig. (2-tailed) calculation of SPSS 21 Paired Samples Test shows 0.001, less than 0.05 ( $0.001 < 0.05$ ).*

Key Words : Development, Learning Media, Rotary Wheel, "Om Pen Bertanya", Confidence

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang berkaitan sangat erat dengan proses mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 mendefinisikan bahwa pendidikan merupakan, “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Muhammad Ali (2009:33) terdapat dua fungsi utama pendidikan dasar. Fungsi pertama yaitu peserta didik dibekali kemampuan dasar yang terkait dengan kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, penguasaan dasar-dasar untuk mempelajari sains, dan kemampuan berkomunikasi yang merupakan tuntutan kemampuan minimal dalam kehidupan masyarakat. Fungsi kedua yaitu memberikan dasar-dasar untuk mengikuti jenjang pendidikan berikutnya dan pendidikan tinggi banyak dipengaruhi oleh keberhasilan mengikuti pendidikan dasar. Perwujudan usaha mencapai tujuan pendidikan di sekolah dilakukan dengan adanya unsur-unsur pendidikan. Unsur-unsur pendidikan diantaranya mulai dari dinas pendidikan, kepala sekolah, guru maupun karyawan sekolah, dan sebagainya. Sebagai bentuk kegiatan pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar-mengajar. Belajar pada hakikatnya berarti “perubahan”. Perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari suatu aktifitas belajar yang telah dilakukan. Perubahan yang terjadi setelah melakukan aktifitas, tidak semuanya dapat diartikan sebagai bentuk belajar, seperti perubahan fisik, mabuk, gila, dan sebagainya (Djamarah dan Zain, 2006:38). Belajar menurut Baharuddin (2010:162) merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Baharuddin juga menyimpulkan bahwa pokok belajar adalah adanya perubahan dengan mendapatkan kecakapan baru serta latihan atau praktik tersebut terjadi karena adanya usaha.

Mengajar pada hakikatnya merupakan suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik. Mengajar menurut Ahmad Susanto (2013:26) merupakan aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa dapat melakukan proses belajar. Pengertian mengajar menurut Oemar Hamalik (2010:67), merupakan “suatu proses konservasi kebudayaan, atau penyampaian pengetahuan dan kecakapan, atau pengorganisasian lingkungan belajar, atau keaktifan siswa.”

Sekolah dasar sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menyampaikan pendidikan dasar guna membekali siswa menguasai pengetahuan yang tingkat kesulitannya lebih tinggi. Guru sebagai sarana mengajar di sekolah, menyampaikan ilmu pengetahuan, keterampilan serta mendidik sikap siswa guna mencapai tujuan pendidikan. Usaha mencapai tujuan pendidikan, dapat dilakukan guru melalui penyampaian materi didukung dengan penggunaan media pembelajaran dan metode-metode dalam menyampaikan materi ajar, strategi pembelajaran atau langkah-langkah lain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan agar memudahkan siswa dalam memahami materi pengetahuan maupun keterampilan yang diberikan, adapun penggunaan model/ metode dalam proses kegiatan pembelajaran juga penting.

Kompetensi merupakan suatu capaian kemampuan yang kompleks dan memiliki banyak aspek. Bloom membagi kompetensi menjadi beberapa ranah, yaitu kompetensi kognitif, kompetensi afektif, dan kompetensi psikomotorik (E. Kosasih, 2014:14). Dalam Kurikulum 2013

(E. Kosasih, 2014:14) kompetensi yang akan dicapai mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Adapun kompetensi sikap meliputi sikap spiritual untuk mencapai insan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan sikap sosial untuk mencapai insan yang berakhlak mulia, sehat, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab. Kompetensi pengetahuan meliputi untuk mencapai insan yang berilmu serta kompetensi keterampilan untuk mencapai insan yang cakap dan kreatif. E. Kosasih (2014:15) menjelaskan ketiga aspek penting yang harus berkembang secara seimbang pada peserta didik yaitu aspek kognitif/ pengetahuan yang meliputi proses mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Aspek psikomotor/ keterampilan yang meliputi tahap persepsi, kesiapan, reaksi yang diarahkan, reaksi natural, reaksi yang kompleks, adaptasi, dan kreativitas. Aspek afektif/ sikap yang meliputi proses penerimaan, responsif, nilai yang dianut, organisasi dan karakterisasi. Aspek afektif mencakup sikap secara individu, sosial dan sikap pada alam. Melalui pembelajaran dan kegiatan-kegiatan lain di sekolah, ketiga aspek tersebut diharapkan berkembang secara seimbang.

Upaya pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa dapat didukung oleh beberapa faktor, yaitu kualitas guru, sarana prasarana, dan sebagainya. Guru dalam mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat melakukan dengan berbagai cara penerapan strategi atau model pembelajaran dalam pelajaran, penggunaan media pembelajaran terkait, dan sebagainya. Sebagai contoh, guru kelas melaksanakan pembelajaran dengan suatu model pembelajaran dan media pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa serta mempermudah siswa menangkap pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan, serta diharapkan perkembangan ketiga aspek berkembang secara seimbang. Menurut Dina Indriana (2011:16), media pembelajaran merupakan media pembelajaran sebagai semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran menurut Rayandra Asyhar (2012:35) adalah fungsi psikologis seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi. Menurutnya media digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran pada aspek kognitif saja, akan tetapi beberapa aspek. Aspek afektif, dimana dalam hal ini guru menyiapkan media yang mampu menggugah minat dan membentuk sikap siswa terhadap stimulus yang diberikan. Media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran diungkapkan dengan reaksi siswa terhadap pembelajaran yang diikuti sehingga memberi umpan balik dengan segera.

Berdasarkan wawancara pada hari Selasa, 5 November 2018 di SD Negeri Godean 1 kelas IIA dengan jumlah siswa hadir sebanyak 27 anak, peneliti menemukan masalah bahwa rasa percaya diri siswa kelas IIA tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi peneliti di kelas IIA ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju dan mengerjakan atau menjawab soal yang diberikan guru, hanya ada beberapa siswa yang berani mengacungkan jarinya untuk menjawab pertanyaan guru. Sebagian besar siswa di dalam kelas tersebut kurang terdorong oleh hal itu, terlihat dari siswa-siswa yang peneliti amati menampakkan ekspresi malu dan sedikit agak takut untuk menjawab pertanyaan gurunya ketika nama mereka dipanggil guru untuk menjawab pertanyaan. Hal tersebut juga diperkuat dengan ungkapan guru mengenai sikap siswa yang cenderung tidak percaya diri. Guru kelas IIA juga mengungkapkan bahwa mereka tidak menjawab bukan karena mereka tidak memahami materi yang diberikan, bahkan nilai mereka bagus-bagus. Menurutnya mereka tidak percaya diri untuk mengutarakan jawabannya. Sedikit berbeda dengan kelas IIB yang setidaknya terdapat sekitar setengah dari

siswa dalam kelas berani mengacungkan jarinya untuk menjawab pertanyaan gurunya tanpa takut jika menjawab dengan salah.

Upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa sudah dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran, seperti menunjuk siswa yang cenderung tidak percaya diri atau kurang berpartisipasi untuk menjawab dan mengerjakan soal pertanyaan di depan kelas yang diberikan, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengacungkan jari agar dapat menjawab dan mengerjakan soal yang diberikan di depan kelas.

Terkait dengan masalah percaya diri siswa, peneliti tertarik akan hasil penelitian yang dilakukan oleh Christianto Yuono dan Budi Purwoko (2013:9) pada tahun 2013 dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu”, menghasilkan kesimpulan bahwa media permainan monopoli percaya diri, komponen buku panduan persentase nilai yang diperoleh sebesar 82,19% termasuk kategori sangat baik (81%-100%) sebagai media meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu dan layak digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, menurut peneliti rasa percaya diri siswa sangat perlu ditingkatkan guna kehidupan yang lebih baik, untuk mendukung sikap siswa kedepannya. Peneliti juga tertarik dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Christianto Yuono dan Budi Purwoko dengan mengembangkan permainan monopoli untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Peneliti akan melakukan penelitian dengan jenis pengembangan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dengan mengembangkan permainan roda putar atau roda keberuntungan. Judul yang diambil ialah “Pengembangan Media Om Pen Bertanya untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa di Kelas II SD Negeri Godean 1 Sleman”. Melalui penelitian yang dilakukan peneliti tersebut, diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa di kelas II A SD Negeri Godean I.

## **METODE PENELITIAN**

Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Developmen, Implementation dan Evaluation*) oleh Dick and Carry tahun 1996 (Endang Mulyatiningsih, 2014:199). Penelitian dilakukan di kelas II SD Negeri Godean 1. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IIA SD Negeri Godean 1 pada bulan Mei. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar angket penilaian ahli media, lembar angket penilaian ahli materi, lembar angket respon guru, lembar angket respon siswa, dan lembar angket percaya diri siswa. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan foto maupun dokumen yang diperlukan dalam penelitian. Analisis data yang digunakan ialah rata-rata, presentase dan uji-t. Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menerapkan desain uji coba eksperimen menurut Sugiyono (2008:110). Uji coba eksperimen, yaitu dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah (*before-after*) penerapan media Om Pen Bertanya. Subjek uji coba terbatas merupakan 10 siswa kelas IIB SD Negeri Godean 1 dan uji lapangan merupakan 27 siswa kelas IIA SD Negeri Godean 1.

## **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan paparan data penelitian dapat dikemukakan hasil penelitian sebagai berikut:

### ***Pengembangan media***

1. *Analysis*, yaitu menganalisis masalah yang ada di kelas II SD Negeri Godean 1.



2. *Design*, yaitu merancang media yang akan dibuat, menentukan bentuk, ukuran maupun perwarnaan media.
3. *Development*, yaitu kegiatan merealisasikan rancangan. Pada tahap ini media dinilakan ke ahli media dan ahli materi.
4. *Implementation*, yaitu tahap penerapan media di uji coba terbatas.
5. *Evaluation*, yaitu tahap penerapan media di uji lapangan. Pada tahap ini siswa mengisi angket percaya diri sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*).

### ***Kelayakan media***

Kelayakan media diperoleh melalui pengisian angket penilaian ahli media dan ahli materi. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Isi	12
2	Tampilan	46
3	Penggunaan	18
4	Bahan produk	11
Total Skor		87
Kriteria		Baik
Nilai		B

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Isi	49
2	Pembelajaran	14
Total Skor		63
Kriteria		Sangat Baik
Nilai		B

### ***Respon guru dan siswa***

Adapun rekapitulasi respon guru dan siswa ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kemenarikan produk	25
2	Relevansi	8
3	Kesederhanaan	13
Total Skor		46
Kriteria		Sangat Baik
Nilai		A

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Media	52
2	Pembelajaran	205
3	Karakteristik siswa	121
Total Skor		378
Persentase		93,33%
Kriteria		Sangat Baik
Nilai		A

### ***Keefektifan media***

Kefektifan media diperoleh melalui hasil angket percaya diri siswa pada *pretest* dan *posttest* yang diuji dengan SPSS 21 *Paired Sample Test*. Adapun hasil uji t adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Efektifitas Signifikansi

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Postes	-1,741	2,379	,458	-2,682	-,800	-3,802	26	,001

## **PEMBAHASAN**

### **Pengembangan media**

#### ***Analysis***

Berdasarkan analisis yang didapat dilakukan pengembangan media. Pengembangan media pembelajaran Om Pen Bertanya dibuat dengan menarik, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang dikembangkan memperhatikan prinsip-prinsip yang dijelaskan oleh Zainal Aqib (2013:52) yaitu *visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, structured*. Pengembangan media pembelajaran Om Pen Bertanya diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas IIA.

#### ***Design***

Rancangan media yang dilakukan berupa menentukan rancangan bentuk media, ukuran media, pewarnaan media. Rancangan bentuk media berupa bundar dengan kotak penyimpangannya yang dapat dibuka dan ditutup. Media dirancang dengan ukuran 70 cm x 50 cm. Pewarnaan dan hiasan media dirancang semenarik mungkin hingga dapat menarik perhatian siswa.

#### ***Development***

Adapun media berdasarkan rancangan yang sudah dibuat ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2 : Tampilan Media Om Pen Bertanya

Realisasi hasil rancangan kemudian dinilai kepada ahli media dan ahli materi. Berdasarkan saran yang didapat melalui penilaian ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan revisi pada produk media sebelum kemudian diterapkan pada pembelajaran

### ***Implementation***

Uji terbatas dilakukan dengan 10 siswa dari kelas IIB SD Negeri Godean 1. Adapun rata-rata angket percaya diri yang diperoleh sebelum pembelajaran (*pretest*) adalah 14,7 dan setelah pembelajaran (*posttest*) adalah 16,6. Peningkatan pada hasil tersebut, selanjutnya dijadikan pertimbangan untuk melakukan uji lapangan. Adapun respon siswa diperoleh total skor 143, kriteria sangat baik dan presentase 95,33%, serta respon guru terhadap media memperoleh total skor 54 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan respon guru dan siswa memperoleh kriteria sangat baik. Total perolehan skor observasi adalah 35, berada pada interval 34 – 41 sehingga dapat disimpulkan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik (B).

### ***Evaluation***

*Evaluation* yaitu tahap penerapan media di uji lapangan. Peningkatan percaya diri berdasarkan angket percaya diri siswa diperoleh skor *pretest* yaitu 385 dan skor *posttest* yaitu 432. Respon siswa terhadap media diperoleh dengan skor total 378, presentase 93,33% dan kriteria sangat baik. Respon guru terhadap media pembelajaran Om Pen Bertanya 46 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan respon guru dan siswa memperoleh kriteria sangat baik. Total perolehan skor observasi adalah 37, berada pada interval 34 – 41, sehingga dapat disimpulkan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik (B).

### **Kelayakan media**

Hasil validasi ahli media pada tabel 18, total perolehan skor berjumlah 87. Skor 87 terletak pada interval 85 – 103. Kriteria skor 87 adalah Baik, dengan nilai B. Hasil validasi ahli materi menunjukkan jumlah skor 63. Kriteria skor 63 adalah Sangat Baik, dengan nilai A.

### **Respon guru dan siswa**

Berdasarkan angket respon siswa dan guru diatas menunjukkan bahwa media Om Pen Bertanya mendapat perolehan skor tinggi. Kriteria yang didapat menunjukkan kriteria baik, sehingga disimpulkan bahwa media Om Pen Bertanya dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan respon yang diberikan oleh siswa dan guru.

### **Keefektifan media**

Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2014:121), keefektifan berdasarkan signifikansi dapat dilihat dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

1. Memiliki validitas kriteria jika signifikansi  $\alpha < 0,05$ .
2. Tidak memiliki validitas kriteria jika signifikansi  $\alpha > 0,05$ .

Berdasarkan uji *Paired Samples Test* dengan bantuan SPSS 21, setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran Om Pen Bertanya diperoleh hasil Sig. (2-tailed) adalah 0,001. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran Om Pen Bertanya efektif digunakan jika ditinjau dari hasil percaya diri siswa kelas IIA SD Negeri Godean 1.

## SIMPULAN

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

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Om Pen Bertanya dengan prosedur ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).
2. Media pembelajaran Om Pen Bertanya layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari penilaian ahli media dan ahli materi. Perolehan skor nilai ahli media berjumlah 87, dimana skor 87 termasuk dalam interval 84 – 103 dengan kriteria *baik* (B). Perolehan skor nilai dari penilaian ahli materi berjumlah 63, dimana skor 63 termasuk dalam interval  $\geq 62$  dengan kriteria *sangat baik* (A).
3. Respon siswa dan guru terhadap media disimpulkan baik. Respon tersebut diperoleh melalui pengisian angket respon oleh 27 siswa dan guru kelas IIA. Angket respon siswa pada uji lapangan memperoleh presentase sebesar 93,33% dengan kriteria *sangat baik* (A) dan respon guru terhadap media pembelajaran memperoleh skor berjumlah 46 dengan kriteria *sangat baik* (A).
4. Media pembelajaran Om Pen Bertanya efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan perolehan skor angket percaya diri siswa *pretest* yaitu 385 dan skor angket percaya diri siswa *posttest* yaitu 432, terdapat peningkatan skor angket percaya diri siswa. Selain itu, berdasarkan hasil SPSS dapat dilihat nilai signifikansi pada kolom Sig. (2-tailed) adalah 0,001 yang menunjukkan bahwa data tersebut lebih kecil dari 0,05 atau  $0,001 < 0,05$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Baharuddin. 2010. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-Rus Media.
- Chaterina Yeni Susilaningih. 2018. "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Berbantuan Media Film untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMAN 2 Mejayan Kabupaten Madiun". *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian*. Vol.1, No.3: 26 – 36. ISSN 2541-2922 (Diunduh pada 24 Oktober 2018)
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

- Dettiany Pritama. 2015. "Studi Tentang Upaya Guru dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SD Negeri 1 Pengasih". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.12, No.4 . (Diunduh pada 10 Oktober 2018)
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djamarah, S B. dan Zain, A. 2006. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Wahyuni. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Mahasiswa*. Vol 2, No. 2, Hal 1-5. (Diunduh pada 24 Maret 2019)
- E. Kosasih. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Endang Mulyatiningsih. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Heris Hendriana. 2012. "Pembelajaran Matematika Humanis dengan Metaphorical Thinking untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa". *Jurnal Ilmiah Program Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. (Online). Vol.1, No.1: 90–103. (Diunduh pada 8 Oktober 2018)
- Muhammad Ali. 2009. *Pendidikan untuk Pembangunan Menuju Bangsa Indonesia yang Mandiri dan Berdaya Saing Tinggi*. Bandung: Intima.
- M Jaelani. 2012. "Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Al Qur'an melalui Penggunaan Rotar Siswa Kelas III SD Negeri Pegulon Kendal". Skripsi Tidak Diterbitkan. Semarang: Program Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang. Diunduh dari <http://eprints.walisongo.ac.id/490/> (Diunduh pada 24 Maret 2019)
- Nur Afni. 2013. "Penerapan Strategi Roda Putar Pemecah Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 012 Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar". Riau: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. (Diunduh pada 24 Maret 2019)
- Oemar Hamalik. 2010. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sudarwan Danim. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sunarti dan. Rahmawati, S. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Suryani, N., Setiawan, dan A., Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yuono, C. dan Purwoko, B. 2016. Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu. Jurnal BK UNESA. Vol. 6, No. 1 (Diunduh pada 12 Maret 2019)

Zainal Aqib. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

## PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN BER CERITA

Emilia Wilda Yatmi, Deri Anggraini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
emisumarnoputri@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini berjudul pengaruh media audiovisual film animasi terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas III SD Winongo Bantul Yogyakarta dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual film animasi terhadap keterampilan bercerita siswa. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *quasi*-eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent control group design*. Variabel penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu variabel bebas berupa media audiovisual film animasi, sedangkan variabel terikatnya berupa keterampilan bercerita. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B SD Winongo Bantul Yogyakarta. Kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode tes, metode observasi, dan metode dokumentasi. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis hipotesis menggunakan uji *independent samples test*. Analisis uji *independent samples test* digunakan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual film animasi terhadap keterampilan bercerita siswa. Hasil *pre-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ada perbedaan yang signifikan yakni 63,00 dan 62,35. Setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen berupa media audiovisual film animasi didapatkan hasil nilai rata-rata *post-test* keterampilan bercerita adalah 86,75 dan hasil *post-test* keterampilan bercerita pada kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 65,00. Hasil *output independent samples test* diperoleh 8,01 pada *Equarel variances not assumed* memiliki nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan terima  $H_1$ . Artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai akhir keterampilan bercerita di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media audiovisual berupa film animasi berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III SD Winongo Bantul Yogyakarta.

Kata kunci: Media Audiovisual Film Animasi, Keterampilan Bercerita.

### Abstract

*This study entitled the influence of audiovisual media on animated films on storytelling skills in third grade students of Winongo Elementary School Bantul Yogyakarta and aims to determine the effect of audiovisual media on animated films on student storytelling skills. This reasearch included a type of quasi-experimental research with the research design of Nonequivalent control group design. The variable of this consisted two variables, as independent variable; audiovisual media of Animation film, and dependent variable was storytelling skills. The subjects of this research were students of grade III A and III B Winongo Elementary School Bantul Yogyakarta. III A class as the experimental class and III B class as the control class. Data collection technique of this res earch use test method, observation method, and documentation method. Analysis of this research data using descriptive statistical analysis and hypothesis analysis using an independent sample test. An independent sample test analysis was used to determine the effect of audiovisual animation film media on students' storytelling skills. The results of the pre-test students of the experimental class and the control class has no significant differences, which are 63,00 and 62,35. After being treatment of audiovisual media of film animasi in the experimental class the results of the average post-test storytelling skills were 86,75 and the results of the average post-test storytelling skills in the control class were 65,00. The output of the independent samples test is obtained 8.01 in the Equarel variances not assumed has the value Sig. 0,000 is smaller than 0.05, so  $H_0$  is rejected and accepts  $H_1$ . This means that there were significant differences in the final grades of storytelling skills in the experimental class and the control class.*

*The results of this research concluded that audiovisual media on animated films had an effect to storytelling skills for third grade students of Winongo Elementary School Bantul Yogyakarta.*

*Key words: Audiovisual media on animated films, Storytelling Skills.*

## **PENDAHULUAN**

Menurut Zulkifli Musaba (2012), berbicara adalah salah satu wujud kemampuan berbahasa di samping kemampuan menyimak, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis. Bercerita merupakan salah satu bentuk keterampilan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara seseorang. Menurut Subyantoro (2013), bercerita adalah kegiatan pemindahan informasi atau cerita oleh seorang pencerita kepada penyimak atau pendengar. Dalam meningkatkan keterampilan bercerita peserta didik merupakan salah satu tugas guru, terutama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SD Winongo Bantul Yogyakarta, peneliti mendapatkan informasi bahwa nilai keterampilan bercerita siswa rendah dan terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai keterampilan bercerita siswa kelas III A dengan jumlah 20 siswa, 7 di antaranya mendapatkan nilai di bawah 75 atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan nilai keterampilan bercerita siswa kelas III B dengan jumlah 17 siswa, 6 di antaranya mendapatkan nilai di bawah 75 atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selama ini, banyak siswa yang menolak untuk bercerita di depan kelas. Kebanyakan siswa masih merasa takut salah, malu, grogi, dan kurang percaya diri apabila ditunjuk maju untuk bercerita di depan kelas. Hal tersebut disebabkan bahwa siswa belum memahami bahan untuk bercerita.

Berdasarkan hasil wawancara, guru masih menggunakan media yang sederhana dalam pembelajaran bercerita. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti berpendapat perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran bercerita siswa kelas III SD Winongo Bantul Yogyakarta. Salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih dan dikembangkan oleh guru adalah media audiovisual berupa film animasi. Menurut Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo (2010), media audiovisual adalah media yang memiliki unsur gerakan, suara serta dapat memanipulasi waktu dan ruang. Media audiovisual berupa film animasi dipilih sebagai media pembelajaran karena pada umumnya digemari oleh anak-anak, watak-watak lucunya dapat menarik minat anak. Film animasi dapat menjadikan proses pembelajaran dan pengajaran berjalan dalam suasana yang gembira dan film animasi secara tidak langsung dapat menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Mengingat keterampilan bercerita siswa rendah, maka peneliti bermaksud menggunakan media audiovisual berupa film animasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III SD Winongo Bantul Yogyakarta.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi-Eksperimen* berupa *Nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pre-test* dan *post-test control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono 2014:169).

### **Metode Penentuan Subjek**



Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Winongo Bantul Yogyakarta, sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas III A dan III B. Dimana kelas III A digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol.

## **Teknik Pengumpulan Data**

### ***Wawancara***

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru kelas III A dan III B untuk memperoleh data awal tentang proses pembelajaran sebelum melakukan tindakan.

### ***Observasi***

Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini dilakukan oleh seorang observer dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas baik aktivitas guru.

### ***Teknik tes***

Penelitian ini akan mempergunakan *pre-test* dan *post-test* dalam mengambil data di lapangan. Tes yang digunakan yaitu tes kemampuan bercerita atau menceritakan kembali.

## **Analisis Data**

### ***Analisis Data Observasi***

Untuk menghitung presentase P (%) observasi guru dan siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{presentase} = \frac{\sum \text{jawaban "Ya"}}{\sum \text{butir observasi}} \times 100\%$$

(dimodifikasi dari Suharsimi Arikunto, 2012:281)

### ***Analisis Tes***

Untuk menghitung presentase P (%) nilai tes dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

#### **1. Analisis validitas**

Perhitungan uji validitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas *product moment* dengan program komputer yaitu IMB SPSS Statistic versi 21.

#### **2. Analisis Reliabilitas**

Perhitungan uji reliabilitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji reliabilitas instrumen *product moment* dengan program komputer yaitu IMB SPSS Statistic versi 21,

#### **3. Statistik deskriptif**

Penyajian data dalam statistik ini dalam bentuk tabel dan histogram mengenai mean, median, mode, standar deviasi, varian, range, skor minimum, skor maximum, dan sum sehingga lebih mudah dipahami. Statistik deskriptif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dibantu dengan IMB SPSS 21.

### **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menguji beda dua rata-rata yaitu dengan T-tes (*pre-test-post-test*) uji beda dua mean independen.

### **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas III A dan kelas III B SD Winongo Bantul yang beralamatkan di Jalan. Bantul Km 6 Glondong, Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. *Pre-test* dilakukan pada tanggal 19 Maret 2019 untuk kelas III A dan III B. Setelah dilakukan *pre-test*, pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan film animasi dilakukan di kelas III A pada tanggal 20 Maret 2019 kemudian dilanjutkan dengan *post-test*. Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media audio dilakukan di kelas III B pada tanggal 21 Maret 2019 kemudian dilanjutkan dengan *post-test*.

### **Deskripsi Analisis Data Pre-test**

#### **Data Pre-test Kelas Eksperimen**

Hasil *pre-test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan bercerita adalah 63,00 dengan standar deviasi 7,847. Kategori nilai *pre-test* keterampilan bercerita siswa kelas eksperimen tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Nilai *Pre-test* Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
85% - 100%	Baik Sekali	0	0%
75% - 84%	Baik	3	15%
60% - 74%	Cukup	11	55%
40% - 59%	Kurang	6	30%
0% - 39%	Gagal	0	0%
Jumlah		20	100%

#### **Data Pre-test Kelas Kontrol**

Hasil *pre-test* kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan bercerita siswa adalah 62,35 dengan standar deviasi 9,034. Kategori nilai *pre-test* keterampilan bercerita siswa kelas kontrol tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Nilai *Pre-test* Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
85% - 100%	Baik Sekali	0	0%
75% - 84%	Baik	3	17,6%
60% - 74%	Cukup	8	47,2%
40% - 59%	Kurang	6	35,2%
0% - 39%	Gagal	0	0%
Jumlah		17	100%

### **Uji Persamaan Dua Rata-Rata Pre-test**

Berdasarkan output nilai t diperoleh 0,231 pada *Equal variances not assumed* memiliki nilai Sig. 0,819 lebih besar dari 0,05, sehingga  $H_0$  diterima dan tolak  $H_1$ . Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan keterampilan bercerita antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *pre-test* keterampilan bercerita.

### Deskripsi Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Audiovisual Film Animasi

Pertemuan	Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran			
	Guru		Siswa	
	Presentase	Kriteria	Presentase	Kriteria
20 Maret 2019	92,85%	Sangat Baik	92,85%	Sangat Baik

Tabel 4. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Audio

Pertemuan	Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran			
	Guru		Siswa	
	Presentase	Kriteria	Presentase	Kriteria
21 Maret 2019	100%	Sangat baik	100%	Sangat baik

### Deskripsi Analisis Data *Post-test*

#### *Data Post-test Kelas Eksperimen*

Hasil *post-test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan bercerita adalah 86,75 dengan standar deviasi 8,156. Kategori nilai *post-test* keterampilan bercerita siswa kelas eksperimen tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 5. Kategori Nilai *Post-test* Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
85% - 100%	Baik Sekali	8	40%
75% - 84%	Baik	12	60%
60% - 74%	Cukup	0	55%
40% - 59%	Kurang	0	30%
0% - 39%	Gagal	0	0
Jumlah		20	100%

#### *Data Post-test Kelas Kontrol*

Hasil *post-test* kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan bercerita adalah 65,00 dengan standar deviasi 8,292. Kategori nilai *post-test* keterampilan bercerita siswa kelas kontrol tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 6. Kategori Nilai *Post-test* Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
85% - 100%	Baik Sekali	0	0%
75% - 84%	Baik	4	23,5%
60% - 74%	Cukup	11	64,7%
40% - 59%	Kurang	2	11,8%
0% - 39%	Gagal	0	0%
Jumlah		17	100%

### Uji Persamaan Dua Rata-Rata *Post-test*

Berdasarkan output nilai t diperoleh 8,01 pada *Equaref variances not assumed* memiliki nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan terima  $H_1$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan bercerita antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *post-test* keterampilan bercerita. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* keterampilan bercerita kelas III A sebagai kelas eksperimen sebesar 86,75 yang lebih tinggi dari kelas III B sebagai kelas kontrol yang sebesar 65,00.

### PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual berupa film animasi terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas III SD Winongo Bantul Yogyakarta. Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media audiovisual film animasi dilakukan di kelas eksperimen yaitu kelas III A yang terdiri dari 20 siswa pada tanggal 20 Maret 2019. Berdasarkan hasil pengamatan observer diperoleh keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan media audiovisual film animasi yaitu dengan keterlaksanaan pembelajaran guru 92,85% dan keterlaksanaan proses pembelajaran siswa sebesar 92,85%. Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media audio dilakukan pada kelas kontrol yaitu kelas III B yang terdiri dari 17 siswa dan pada tanggal 21 Maret 2019. Pada kelas kontrol dengan menggunakan media audio keterlaksanaan pembelajaran baik guru dan siswa sudah maksimal yaitu sebesar 100%.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data *pre-test* keterampilan bercerita pada kelas eksperimen didapatkan hasil *pre-test* keterampilan bercerita yaitu 63,00 dengan standar deviasi 7,847. Sedangkan hasil *pre-test* keterampilan bercerita pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan bercerita siswa adalah 62,35 dengan standar deviasi 9,034. Hasil *output uji independent samples test* nilai rata-rata *pre-test* kedua kelas memiliki nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  diterima dan tolak  $H_1$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan keterampilan bercerita antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai *pre-test* keterampilan bercerita.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data *post-test* keterampilan bercerita, setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen berupa media audiovisual film animasi didapatkan hasil nilai rata-rata *post-test* keterampilan bercerita adalah 86,75 dengan standar deviasi 8,156. Sedangkan hasil analisis deskriptif data *post-test* keterampilan bercerita pada kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata *post-test* 65,00 dengan standar deviasi 8,292.

Hasil *output uji independent samples test* nilai rata-rata *post-test* kedua kelas memiliki nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  diterima dan tolak  $H_1$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan bercerita antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *post-test* keterampilan bercerita. Artinya terdapat pengaruh film animasi terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas III SD Winongo Bantul Yogyakarta. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajaran bercerita dilaksanakan dengan menggunakan media audiovisual berupa film animasi untuk peningkatan keterampilan bercerita siswa

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media audiovisual film animasi berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan bercerita pada siswa kelas III SD Winongo Bantul Yogyakarta. Hal ini dibuktikan

*output uji independent samples test* diperoleh 8,01 pada *Equarelviances not assumed* memiliki nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan terima  $H_1$ , disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai akhir keterampilan bercerita di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya ada pengaruh film animasi terhadap keterampilan bercerita kelas eksperimen dibandingkan dengan media audio yang diterapkan di kelas kontrol.

Dilihat dari nilai rata-rata *post-test* siswa mengalami peningkatan dibandingkan nilai rata-rata *pre-test* siswa. Nilai rata-rata *post-test* siswa meningkat menjadi 86,75 dari 63,00. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* ketarampilan bercerita kelas III A sebagai kelas eksperimen sebesar 86,75 yang lebih tinggi dari kelas III B sebagai kelas kontrol yang sebesar 65,00.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva press
- Ega Rima Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kota Pena
- Esti Ismawati dan Faraz Umayu. 2012. *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Giri Wirianto. 2016. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: laksitas
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatengnggo. 2010. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi aksara
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Jamil Suprihatiningrum. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yohyakarta: Ar-ruzz MediaJogiyanto. 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Kundharu Saddhono dan Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha ilmu
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Subyantoro. 2013. *Pembelajaran Bercerita*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Sugiyono. 2014. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta
- Zulkifli Musaba. 2012. *Terampil Berbicara*. Yogyakarta: CV Aswaja Perssindo

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *MACROMEDIA AUTHORWARE*

Ilham Widi Anto, Sunarti  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[Widii6052@gmail.com](mailto:Widii6052@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Authorware*; 2) mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Authorware*; 3) mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Authorware* pada kelas V SD Negeri Banjarnayar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*). Subjek penelitian yang diikutsertakan yaitu siswa kelas VA dan VB SD Negeri Banjarnayar sebanyak 59 siswa. Prosedur penelitian ini meliputi; (1) penelitian dan pengembangan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk awal produk, (4) uji lapangan awal, (5) revisi produk, (6) uji lapangan utama, (7) revisi produk operasional. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara dan tes. Instrument pengumpulan data menggunakan pedoman observasi, angket wawancara respon guru, angket validasi ahli materi dan media, angket respon siswa, soal *pretes* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan statistic inferensial yaitu uji T- *test*. Hasil penelitian pengembangan ini adalah 1) Cara mengembangkan media diantaranya yaitu: (a) pengumpulan informasi, (b) perencanaan (c) mengembangkan produk awal, (d) pengujian lapangan awal, (e) revisi produk utama, (f) pengujian lapangan utama, (g) penyempurnaan hasil produk lapangan. 2). Media dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena telah melewati uji validasi tim ahli materi dengan nilai 86 dengan kualifikasi *sangat baik*, tim ahli media memperoleh nilai 96 dengan kualifikasi *sangat baik*, respon guru memperoleh presentase 80% dengan kategori *baik* dan respon siswa memperoleh presentase 87% dengan kualifikasi *sangat baik*. 3) Media macroma dikatakan efektif karena dilihat dari nilai *pretes* dan *postes* pada kelas eksperiment dan kontrol diuji menggunakan *Independent sample T-test*. Diperoleh nilai signifikansi hasil uji efektifitas antara kelas VA dengan VB melalui uji *independent sample t tes* dapat ditunjukkan dengan hasil nilai signifikansi *posttest*  $0.007 < 0,05$  yang dapat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan (efektifitas) antara kelas yang menggunakan media Macroma dengan kelas yang tidak menggunakan media.

Kata Kunci: *media Macromedia Authorware, Matematika kelas V Sekolah Dasar.*

## Abstract

This research purposes to discover: 1) the development of math learning media Macromedia Authorware for Math lesson; 2) the eligibility of math learning media Macromedia Authorware for math lesson; 3) the effectiveness of math learning media Macromedia Authorware for Grade V math lesson in State Elementary School (SD N) Banjarnayar. This research was conducted in R &D (research and development). Research subjects were students of grade VA and VB at SDN Banjarnayar as many 59 pupils. Research procedures consisted of (1) information research and development, (2) plan, (3) preliminary product development, (4) field, (5) product revision, (6) main field, (7) operational product revision. Data collection method relied on observation, questionnaire, interview and test. Instruments used for data gathering were observation guide, teachers' response questionnaire, validation questionnaire for material expert and media expert, students' response questionnaire, pretest and posttest questions. Data analysis was based on inferential statistics i.e. T-test. The result of the research indicates that 1) to develop media several steps can be taken i.e. (a) gathering information, (b) planning, (c) preliminary product

development, (d) preliminary field testing, (e) main product revision, (f) main field testing, (g) perfecting field-tested product. 2) Media is eligible for learning media after validation test conducted by material expert with score 86 within *very good* qualification, by media expert team with score 96 within *very good* qualification, teachers' response score reached 80% percentage within *good* category and students' response percentage reached score 87% within *very good* qualifications. 3) Media is effective based on pretest and posts score of experiment class and control class as validated using Independent sample T-test. Significance score of the effectiveness as found in grade VA and VB in independent sample T-test revealed significance result *posttest*  $0.007 < 0,05$  meaning there is difference (in effectiveness) between class using Macroma and class without using Media.

Keywords: *media Macromedia Authorware, grade V math Elementary school*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan pola pikir, sikap, dan pola tindak ke arah yang harus dikehendaki. Konsep pendidikan dipengaruhi oleh globalisasi internasional cenderung bersifat manusiawi, realistik, egaliter, demokratis, dan religius. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (2003 : 1) menyatakan pendidikan adalah suatu sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh kinerja dari proses belajar mengajar.

Untuk menunjang kesuksesan penyelenggaraan pendidik, perlu disediakan lingkungan yang memungkinkan siswa tersebut dapat mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal. Seorang guru harus dapat melaksanakan fungsinya sebagai agen pembelajaran dan pemberi inspirasi belajar bagi siswa. Mengarahkan siswa untuk melakukan sendiri aktivitas pembelajaran di kelas membutuhkan bantuan dari guru yang berperan sebagai fasilitator. Bantuan ini diperlukan untuk semua proses pembelajaran, begitu pula dalam pembelajaran Matematika.

Matematika sangat dibutuhkan karena berhubungan dengan keterampilan berhitung seseorang dan menghitung sudah menjadi kebutuhan setiap orang. Keterampilan menghitung khususnya siswa Sekolah Dasar merupakan kemampuan dasar untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang berhubungan dengan matematika, maka harus diperhatikan sejak awal. Siswa menganggap bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit sehingga berpengaruh pada proses interaksi dalam pembelajaran. Proses interaksi yang kurang baik menjadi faktor penghambat keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat diperlukan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Pada hakikatnya media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Sri Anitah, 2010 :4). Pesan tersebut berupa materi pembelajaran yang dituangkan dalam symbol-simbol komunikasi baik secara verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentunya dibutuhkan suatu media yang didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Mengingat perkembangan teknologi yang semakin maju, maka media yang harus dibuat perlu mengikuti perkembangan yang ada dengan cara memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan media komputer.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terlihat pelaksanaan pembelajaran matematika di SD Negeri Banjarnayar sering kali dilakukan tanpa bantuan perangkat pembelajaran yang lain, karena guru masih menggunakan media-media yang konvensional seperti buku paket dan LKS. Pada proses pembelajaran Matematika guru masih menggunakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara ceramah dan berpedoman dengan media buku paket maupun LKS, penggunaan media masih belum maksimal dan bervariasi sehingga pembelajaran cenderung monoton dan dapat membuat siswa menjadi jenuh.

Dalam rangka mengatasi masalah tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika bagi siswa. Salah satu media yang dapat dijadikan alat bantu pembelajaran matematika adalah penggunaan teknologi informasi dalam bentuk CD multimedia interaktif. Sarana ini dapat dibuat melalui program *Macromedia Authorware 7.0* dan diperbanyak melalui CD. Penelitian ini merupakan upaya pengembangan guna meningkatkan kualitas pendidikan SD di Indonesia, khususnya mata pelajaran Matematika. Berdasarkan berbagai alasan diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi sebuah laporan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis *Macromedia Authorware* pada kelas V SD N Banjarnayar, Banyumas".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*). Subjek penelitian yang diikutsertakan yaitu siswa kelas VA dan VB SD Negeri Banjarnayar sebanyak 59 siswa. Model yang digunakan adalah model dari Borg and Gall. Tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan melakukan *research and development* menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2003: 35), meliputi: (1) penelitian dan pengembangan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk awal produk, (4) uji lapangan awal, (5) revisi produk, (6) uji lapangan utama, (7) revisi produk operasional.

### **1. Penelitian dan Pengembangan Informasi.**

Merupakan penelitian pendahuluan yang menjadi proses awal penelitian, dengan melakukan observasi dalam rangka pengukuran atau analisis kebutuhan serta permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

### **2. Perencanaan**

Tahap ini dilakukan penyusunan rencana penelitian yang meliputi tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan pengembangan produk atau langkah-langkah penelitian.

### **3. Mengembangkan Bentuk Produk Awal**

Tahap ini mulai dilakukan pengembangan produk sesuai dengan rancangan desain, rencana, dan tujuan pengembangan.

### **4. Uji Coba Lapangan Awal**

Proses validasi dan revisi menghasilkan produk yang layak diuji- cobakan. Sasaran uji coba pertama adalah uji coba perorangan dengan subjek uji coba sebanyak 10 orang siswa. Pada tahap ini siswa diminta untuk mencoba produk awal dan kemudian mengisi angket.

### **5. Revisi Terhadap Produk**

Setelah proses uji coba perorangan yang sebelumnya dilakukan dengan subjek uji coba dengan siswa sebagai sasaran pengguna, maka dilakukan perbaikan produk awal dihasilkan dari uji coba produk dan hasil analisis angket.

### **6. Uji Lapangan Utama**



Uji coba melibatkan siswa 2 kelas yaitu kelas V A dan V B. Kelas V A dan V B digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### 7. Revisi Produk Operasional

Revisi pada tahap ini dilakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan produk yang siap untuk diuji cobakan produk operasional.

### **Teknik Pengumpulan Data.**

#### ***Angket***

Angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi dan media yang berkaitan dengan kualitas kelayakan materi dan produk sebagai dasar untuk merevisi produk.

#### ***Pedoman observasi aktivitas siswa***

Pedoman observasi digunakan sebagai panduan dalam melakukan observasi untuk mencatat data penelitian guna mengetahui sikap siswa selama proses uji coba produk.

#### ***Tes***

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Post-test*. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran terhadap siswa dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

#### ***Dokumentasi***

Metode dokumentasi memiliki kedudukan penting dalam penelitian. Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk melengkapi sumber data yang diperlukan sebagai bukti bahwa sudah melakukan penelitian dengan baik..

### **Instrumen Pengumpulan Data**

#### ***Lembar Validasi***

Lembar validasi pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari lembar validasi ahli materi dan ahli media. Skala pengukuran yang digunakan dalam lembar validasi yaitu berbentuk skala Linkert.

#### ***Lembar Observasi***

Aktivitas belajar siswa meliputi daya tarik siswa terhadap media pada saat pelaksanaan uji coba. Skala pengukuran yang digunakan dalam pedoman observasi aktivitas siswa adalah berbentuk skala Gutmann

#### ***Lembar Angket Respon Siswa***

Lembar angket ini untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Authoware*.

#### ***Lembar Respon Guru***

Lembar wawancara guru untuk mengetahui pendapat dilakukan dengan wawancara sebelum penelitian dilakukan.

### ***Lembar Soal Tes***

Lembar soal tes diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Lembar soal ini dibuat dalam bentuk pilihan ganda yang dikembangkan dengan mengacu pada kompetensi dasar yang sesuai dengan Kurikulum.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan tujuan penelitian hasil penelitian pengembangan ini adalah cara mengembangkan media adalah (a) pengumpulan informasi, (b) perencanaan (c) mengembangkan produk awal, (d) pengujian lapangan awal, (e) revisi produk utama, (f) pengujian lapangan utama, (g) penyempurnaan hasil produk lapangan. Kelayakan produk ditentukan dari validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa serta respon guru. Komentar dan saran perbaikan dari ahli dijadikan bahan revisi atau perbaikan produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik dan dapat digunakan untuk uji lapangan awal.

Hasil produk yang telah diperbaiki kemudian dikonsultasikan kembali dengan ahli materi dan ahli media hingga menyetujui bahwa produk siap diuji cobakan kepada siswa. Hasil yang diperoleh dari angket ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut. Hasil penilaian ahli materi terdapat pada lampiran, memperoleh total nilai sejumlah 86. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh nilai A. Maka disimpulkan bahwa menurut ahli materi aspek isi dari media *Macromedia Authorware* memiliki kualifikasi *sangat baik*.

Dari hasil data validasi ahli media pada tabel di atas, maka hasil validasi media pada aspek tampilan masuk dalam kategori *Sangat Baik*. Skor total yang di peroleh yaitu 96. Berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan pada penelitian ini, hasil skor total ada pada interval  $> 82$ , 5 maka kualitas media *Macromedia Authorware* sangat baik. Hasil angket respon siswa pada uji coba lapangan awal yang dilakukan oleh 5 siswa kelas V SD N Suryodiningratan 2 yang terdapat pada lampiran, diperoleh keseluruhan skor dengan jumlah total sebanyak 73. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh nilai 85%. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *Macromedia Authorware* memiliki kualifikasi sangat baik dan layak digunakan untuk uji lapangan utama.

Hasil angket respon guru pada uji lapangan utama yang dilakukan di kelas V A SD N Banjaranyar diperoleh keseluruhan skor dengan jumlah total sebanyak 8. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh nilai sejumlah 80%. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa respon guru terhadap media *Macromedia Authorware* memiliki kualifikasi *sangat baik*. Keefektifan produk dilihat dari hasil dari tes dan uji prasyarat. Hasil tes siswa diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan pada saat uji coba lapangan di kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol di SD N Banjaranyar. Dikatakan efektif apabila hasil *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hasil Rata-rata Nilai *Pretest* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	V A (kelas eksperimen)	28	66,79
2	V B (Kelas Kontrol)	31	64,52

Total	59	131,31
-------	----	--------

Dari hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas V A yaitu 66, 79 dan nilai kelas V B yaitu 64,52

Tabel 2. Hasil Rata-rata Nilai Post test kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	V A (kelas eksperimen)	28	80,36
2	V B (Kelas Kontrol)	31	71,30
Total		59	151,66

Dari hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas V A yaitu 80, 36 dan nilai kelas V B yaitu 71,30. Dari tabel rangkuman nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji beda dua *mean* independen. Untuk mengetahui perbedaan dua rata-rata atau lebih untuk sampel yang saling bebas (*independent*) dan mengetahui adakah perbedaan yang signifikan atau tidak

Tabel 3. Hasil Uji t Independent Sampel t Tes

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,474	Tidak ada perbedaan
<i>Posttest</i>	0,007	Terdapat perbedaan

Rangkuman nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai perbedaan yang signifikan. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata *posttest* yaitu 80, 36 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 71, 30. Hal itu menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol perbedaan itu menunjukkan bahwa penggunaan media *Macromedia Authorware* pada kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar.

## SIMPULAN

### 1. Cara mengembangkan media *Macromedia Authorware*

Cara pengembangan media *Macromedia Authorware* adalah a) Penelitian dan Pengumpulan Informasi b) Perencanaan. c) Mengembangkan Produk Awal d) Pengujian Lapangan Awal. e) Revisi pada Produk Utama f) Pengujian Lapangan Utama g) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan.

### 2. Kelayakan media *Macromedia Authorware*.

Sesuai dengan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh nilai 86 dengan kriteria *sangat baik*, ahli media memperoleh nilai 96 dengan kriteria *sangat baik*, data respon siswa memperoleh nilai 73 dengan presentase 85 % dengan kategori *sangat baik*, dan data respon guru memperoleh 80% menunjukkan bahwa media *Macromedia Authorware* sudah valid serta memiliki kualifikasi *baik* untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas V SD.

### 3. Keefektifan *Macromedia Authorware*

Media efektif karena dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol diuji menggunakan *Independent sample T-test*. Diperoleh nilai signifikansi hasil uji efektifitas antara kelas VA dengan VB melalui uji *independent sample t tes* dapat ditunjukkan dengan hasil nilai

signifikansi *posttest*  $0.007 < 0,05$  yang dapat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan (efektifitas) antara kelas yang menggunakan media Macroma dengan kelas yang tidak menggunakan media Macroma.

## SARAN

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain media pada *Macromedia Authorware* pada peneliti selanjutnya lebih baik dikembangkan lagi dengan ide-ide yang lebih kreatif dan inovatif.
2. Produk *Macromedia Authorware* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang benar-benar dapat digunakan oleh para guru.
3. Media pembelajaran *Macromedia Authorware* dapat dikembangkan lagi dengan cangkupan materi yang lebih luas.
4. Produk *Macromedia Authorware* diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa maupun guru yang melakukan penelitian serupa agar penelitian yang dilakukan dapat lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Inovasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bentang Pustaka
- Hamalik, O. (2008 ). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Helmawati. 2014. *Jenis Prestasi Anak*. Surabaya : Gava Media
- Marita, Ana. 2010. *Multimedia Interaktif*. Bandung : Era Intermedia
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunarti dan Rahmawati S. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013* . Yogyakarta : CV. ANDY OFFSET
- Suprpto dkk. 2012. *Model-model dan Media Pembelajaran*. Jakarta : Balai Pustaka
- Sutirman. 2014. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta : Balai Pustaka
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. Departemen Pendidikan Nasional*
- Utomo Dananjaya. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Wahana, Komputer. 2009. *Mengenal Macromedia Authoware*. Bandung : Gema Insani.

Warsita, 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz media

Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yudhi Munadi (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: REFERENSI.

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR

Isnaeni Arlich Nurfitriani, Hermawan Wahyu Setiadi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[isnaeniarlich@gmail.com](mailto:isnaeniarlich@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Mengetahui perbedaan prestasi belajar PPKn antar siswa kelas III setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media gambar. (2) mengetahui keefektifitasan dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media gambar terhadap prestasi belajar PPKn Siswa kelas III. Penelitian dilakukan di SD N 1 Godean pada tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* dengan populasi 33 siswa. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini pengolahan data dilakukan dengan t-tes menggunakan bantuan *IBM SPSS* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) Terdapat perbedaan Prestasi belajar PPKn siswa kelas III SDN 1 Godean yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran PPKn, sehingga nilai yang dicapai oleh masing-masing siswa sangat baik (dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 87.30 sedangkan nilai rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol 76,60). (2) Perbedaan Keefektifitasan dalam penggunaan kelas dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional (dilihat dari Sig. 2 tailed dari pretest 0.054 dapat disimpulkan tidak ada perbedaan prestasi belajar PPKn antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sedangkan *posttest* dilihat Sig. 2 tailed 0.000 maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* lebih efektif atau lebih tinggi terhadap prestasi belajar PPKn dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional).

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Prestasi Belajar, PPKn

## Abstract

*This study aims to find out: (1) the differences in learning achievement of civics among third grader students after using the Role Playing learning model assisted by picture media. (2) the effectiveness in the use of the Role Playing learning model with media picture assistance to the learning achievement of third grader students' of civics. The study was conducted at state elementary 1 Godean in the 2018/2019 school year. This research is an experimental research design with Nonequivalent Control Group Design with a population of 33 students. Data collection techniques used tests and documentation. In data processing was performed by t-test using the help of IBM SPSS with a significance level of 0.05. The results of the study concluded that (1) there was a difference in the civics learning achievements of third grade students of state elementary 1 Godean who used the Role Playing learning model. The Role Playing learning model succeeded in improving the learning achievements of third grader students in the subjects of civics education. so the grader achieved by each student were very good (seen from the average posttest value of the experimental class 87.30 while the average posttest value of the control class was 76.60). (2) there was difference in effectiveness in class use with Role Playing learning models and classes using conventional learning models (seen from Sig. 2 tailed from pretest 0.054, it can be concluded that there is no difference in civics achievement between experimental and control classes while posttest is seen by Sig. 2 tailed 0,000. In addition the Role Playing learning model is more effective or higher on the civics learning achievement to conventional learning models).*

*Keywords: Role Playing Learning Model, Learning Achievement, civics*

## PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 secara tegas dinyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003: 1). Jadi jelaslah pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional.

Usaha yang dilakukan agar prestasi belajar maksimal yaitu dengan memperhatikan cara mengajar yang benar. Proses pembelajaran yang kurang menarik akan menimbulkan siswa mudah bosan dan acuh akan pembelajaran yang ada disekolah. Model dan metode pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan kompetensi dasar dan ditambah dengan kreatifitas yang ada pada guru untuk menarik siswa agar pembelajaran lebih aktif. Dengan banyaknya model pembelajaran yang sudah berkembang dan sudah diperbaiki tentunya guru dapat mengoptimalkan dalam proses pembelajarannya dengan harapan pembelajaran yang konvensional (ceramah) sudah berkurang dan timbul siswa yang terampil dan aktif dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan dari SD sampai dengan perguruan tinggi. Tujuannya adalah membantu siswa menemukan nilai-nilai yang ada, melalui pengujian secara kritis agar para siswa dapat meningkatkan kualitas berpikir dan perasaannya. Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai norma-norma, budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan warga negara lain dan antara warga negara dengan negara yang diatur oleh hukum, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta hal-hal yang berkaitan dengan ketatanegaraan. Sebagai salah satu komponen dalam sistem yang ada. Pada dasarnya Pendidikan Kewarganegaraan hanya memperdalam apa yang sudah didapatkan kehidupan yang nyata.

Tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tersebut tidak mudah, karena banyaknya muatan materi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Materi Pendidikan Kewarganegaraan di SD mengkaji tentang peristiwa, fakta, konsep, dan permasalahan sosial yang ada pada masyarakat. Dengan demikian, dibutuhkan peran guru menyelesaikan target ketuntasan belajar siswa, sehingga perlu perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode, media, dan strategi belajar yang tepat, kreatif, dan inovatif. Guru berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan selain penggunaan model maupun media yang kreatif, guru juga harus memahami karakteristik siswa dan guru memberikan rangsangan kepada siswa agar aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD.

Pendapat menurut Mulyono (2012: 44) Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah role playing (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Model bermain peran atau role playing adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi. Model *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.

Penggunaan model yang dilakukan di SD Negeri Godean secara berulang sehingga terkesan monoton atau masih menggunakan pembelajaran konvensional di kelas. Hal tersebut mengakibatkan suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Guru juga belum pernah menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran yang dilaksanakan di Godean Sleman lebih mengutamakan pada perkembangan intelektual.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen yang menganalisis pengaruh yang terjadi antara variabel X dan Variabel Y berdasarkan perbedaan Prestasi belajar antara kelompok eksperimen yakni menggunakan metode role playing dan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah. Eksperimen merupakan kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis yang diajukan yang meneliti adanya akibat subjek dikenai perlakuan pada variabel bebasnya.

Subjek diambil dari kelompok tertentu yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari metode ini yaitu untuk mengetahui besarnya pengaruh antara satu variabel dengan variabel yang lain yang menjadi objek penelitian melalui pengumpulan data, pengolahan data, dan analisa serta pengambilan kesimpulan. Penelitian quasi eksperimen ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sugiyono (2010: 116) berpendapat bahwa, desain ini hampir sama dengan *Pre test-Post test Control Group*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok tersebut kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, apakah kedua kelompok tersebut sama, adakah perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil pre test yang baik adalah apabila nilai kedua kelompok tidak mengalami perbedaan secara signifikan. Kelompok pertama dengan perlakuan pembelajaran PPKn menggunakan metode *Role Playing* (X1) disebut kelompok eksperimen dan kelompok kedua dengan pembelajaran konvensional (X2) disebut kelompok kontrol. Setelah itu, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kepedulian sosial siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil prestasi belajar PPKn awal kelas eksperimen diperoleh nilai rerata *pretest* untuk kelas eksperimen yang didapat adalah 75,91 dengan standar deviasi 4,933. Nilai tertinggi yang di dapat adalah 88 dengan frekuensi 1 siswa dan nilai terendah adalah 66 dengan frekuensi 2 siswa.



Tabel 1. Pretest Kelas Kontrol

N Valid	30
Missing	73.17
Median	72.00
Std.	5.718
Variance	32.68
Range	27
Minimum	61
Maximum	88

Hasil prestasi belajar PPKn awal kelas kontrol diperoleh nilai rerata *pretest* untuk kelas kontrol yang didapat adalah 73,17 dengan standar deviasi 5,718. Nilai tertinggi yang didapat adalah 88 dengan frekuensi 1 siswa dan nilai terendah adalah 61 dengan frekuensi 1 siswa.

Tabel 2. Posttest Eksperimen

N Valid	33
Missing	0
Mean	87.30
Median	86.00
Std.	4.127
Variance	17.03
Range	16
Minimum	80
Maximum	96

Hasil prestasi belajar PPKn akhir kelas eksperimen diperoleh nilai rerata *posttest* untuk kelas eksperimen yang didapat 87,30 adalah dengan standar deviasi 4,127. Nilai tertinggi yang didapat adalah 96 dengan frekuensi 1 siswa dan nilai terendah adalah 80 dengan frekuensi 3 siswa.

Tabel 3. Posttest Kontrol

N Valid	30
Missing	3
Mean	76.60
Median	76.00
Std. Deviation	5.605
Variance	31.421
Range	23
Minimum	63
Maximum	86

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Prestasi belajar PPKn siswa kelas III SD N 1 Godean yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn sehingga nilai yang dicapai oleh masing-masing siswa dengan kategori sangat baik.

2. Keefektifitasan dalam penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen sudah berjalan dengan baik dan hasil yang diinginkan bisa tercapai dengan memuaskan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budi Winarni. 2014. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Cahya Khaerni*. 2010. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan*. Jakarta.
- Depdiknas. 2009. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Depdiknas. 2000. Undang-undang No. 22 Tahun 2006 Tentang pendidikan kewarganegaraan. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Edi Riadi. 2016. *Statistika Penelitian*. Yogyakarta :ANDI Yogyakarta
- Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sunarti dan Selly, R. 2013. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : ANDI Yogyakarta

# PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KISAH KETELADANAN TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER PEDULI SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR

Nony Kumala Dewi, Selly Rahmawati  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[nonykumala@gmail.com](mailto:nonykumala@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kisah keteladanan terhadap peningkatan karakter peduli sosial dan prestasi belajar pada siswa kelas II SD Sonosewu Ngestiharjo Kasihan Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan rancangan penelitian t-test (pretes dan postes) uji beda dua mean independen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas II SD Sonosewu yang terdiri atas dua kelas yang ditentukan menggunakan *nonprobabilistic sampling* dengan sampling jenuh. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi sikap peduli sosial siswa, lembar angket peduli sosial siswa, lembar wawancara, lembar pretes siswa, dan lembar postes siswa. Lembar angket, pretes, dan postes sebelum digunakan dilakukan uji instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil penelitian adalah sebagai berikut, (1) Ada pengaruh media pembelajaran kisah keteladanan terhadap peningkatan karakter peduli sosial anak sekolah dasar kelas II di SD Sonosewu Ngestiharjo Kasihan Bantul dengan hasil *uji independent t-test* yang nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* setelah diberikan *treatment* adalah  $0,010 < 0,05$  maka dilihat dari nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* menunjukkan bahwa antara kelompok eksperimen dan kontrol sikap peduli sosial siswa terjadi perbedaan yang signifikan. (2) Media pembelajaran kisah keteladanan juga berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas II SDN Sonosewu, hal ini dapat dilihat dari nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* setelah diberikan *treatment*, nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* pada postes  $0,008 < 0,05$  maka dilihat dari nilai *Sig (2-tailed)* menunjukkan bahwa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada prestasi belajar siswa terjadi perbedaan yang signifikan. Hasil ini menunjukkan perlakuan/*treatment* yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh terhadap peningkatan karakter peduli sosial dan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Kisah Keteladanan, Karakter Peduli Sosial, Prestasi Belajar, Siswa SD

## Abstract

*This study aims to determine the effect of learning media on the exemplary story on improving the character of social care and learning achievement in second grade students at Elementary School Sonosewu Ngestiharjo Kasihan Bantul. This research is a quantitative experiment research with a t-test (pretest-posttest) research design different test of two independent means. The population of this study was second grade students at Elementary School Sonosewu consisting of two classes determined using nonprobabilistic sampling with saturated sampling. The instrument used observation sheet of the student's social care attitude, student's social care questionnaire sheets, interview sheets, student pretest sheet, and student posttest sheets, questionnaire sheets, pretest sheets, and post-test sheets. Before the questionnaire, pretest, and post-test sheets were used, they were tested by using the validity test and reliability test. The results of the study are as follows, (1) there are effect of learning media on the exemplary story on improving the character of children's social care in second grade students at Elementary School Sonosewu Ngestiharjo Kasihan Bantul with result independent t-test the *asymp. sig (2-tailed)* value after the*

*treatment is given is  $0,010 < 0,05$ , it is seen from the values of asymp. sig (2-tailed) shows that between the experimental group and the control of student's social care attitudes occur significant difference. (2) learning media on the exemplary story has an effect on increasing the learning achievement of second grade at Elementary School Sonosewu Ngestiharjo Kasihan Bantul. This can be seen from the value of asymp. sig (2-tailed) after being given treatment value asymp. sig (2-tailed) is posttest  $0,008 < 0,05$  then seen from asymp. sig (2-tailed). It shows that between the experimental group and the control group on student learning achievement are significantly different. The result indicates that the treatment given to the experimental class has an influence on improving the character of social care and achievement student learning.*

*Keywords: story of exemplary, social care character, learning achievement, elementary students.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3). Tujuan akhir dari pendidikan yang hendak ditanamkan kepada anak didik berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 di atas adalah agar kelak anak-anak kita memiliki perilaku yang disebut moralis. Artinya adalah agar anak-anak memiliki perilaku yang tidak saja sesuai dengan standar sosial, melainkan juga pada akhirnya dilakukan secara sukarela dalam arti dilakukan dengan penuh kesadaran bahwa ia harus berperilaku seperti itu, walaupun tidak ada orang yang memerintahnya atau mengawasinya.

Peneliti menemukan beberapa kasus di sekolah dasar yang berkaitan dengan karakter anak yang perlu diarahkan dan dibiasakan pada hal yang baik. Pada saat peneliti melaksanakan pengamatan awal beberapa kali di SD Sonosewu Ngestiharjo Kasihan Bantul terdapat beberapa perilaku yang tidak sesuai dengan karakter, misalnya terdapat anak yang berkata kasar ketika berkomunikasi dengan teman sebayanya. Kebanyakan anak suka menyoraki temannya yang salah, ada pula anak yang suka memulai untuk menyoraki temannya yang lain sehingga teman yang lainnya pun mengikuti. Pada salah satu peristiwa setelah olahraga anak ribut dengan teman beda kelasnya, yang pada akhirnya harus dilerai oleh guru. Hal ini dikarenakan ketika berolahraga sepak bola ada temannya yang tidak sengaja disenggol. Di SD yang lain juga peneliti melihat seorang anak yang terbiasa menggunakan kata yang kotor sehingga mempengaruhi teman sebayanya di kelas. Selain itu, terdapat anak mudah marah dan berkelahi dengan temannya kemudian semua temannya yang tidak berkaitan terkena kemarahannya pula, dimana bentuk kemarahannya dilampiaskan dengan menedang atau main tangan. Di sisi lain, banyak anak yang ditemui oleh peneliti kurang menghormati orang tua, hal ini dilihat ketika seorang guru memberi nasehat kemudian si anak menirukan wajah gurunya ketika menasehati (wajah memarahi). Hal yang paling umum dilihat oleh peneliti adalah kesadaran anak akan menjaga lingkungan sekitarnya seperti membuang sampah pada tempatnya, membuang sampah di laci, atau kurangnya kesadaran anak untuk piket kelas ketika tidak diingatkan oleh guru.

Perilaku atau sikap-sikap yang ditemui peneliti ini membuat peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan nilai peduli sosial dan prestasi belajar siswa SD ini. Salah satu usaha untuk meningkatkan karakter pada anak untuk mencapai kematangan adalah melalui cerita kisah keteladanan. Subur (2015: 80) menyatakan tujuan penting kisah dalam pendidikan adalah

“menanamkan akhlak terpuji/moral positif dan perasaan ke-Tuhan-an kepada siswa dengan harapan melalui penyajian kisah dapat menggugah akal sehat siswa untuk senantiasa merenung dan berfikir sehingga dapat terwujud dalam kehidupan sehari-hari”. Selain itu beberapa penelitian terkait penggunaan cerita/kisah ini dapat digunakan sebagai pendidikan karakter. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Parmini (2015) yang berjudul “Eksistensi Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud” juga menunjukkan hasil berupa satua Bali berdampak positif dalam proses pembentukan karakter siswa kelas tiga Sekolah Dasar di Ubud. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Sylvia Primulawati Suetantyo (2012) dengan judul “Peranan Dongeng dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dongeng adalah bagian dari budaya rakyat Indonesia yang dapat berpengaruh terhadap moralitas dan karakter anak-anak sehingga dongeng sangat mendukung dijadikannya dongeng sebagai cerita pendukung karakter. Dongeng dapat diberikan sebagai langkah untuk mensosialisasikan karakter yang baik yang akan diajarkan di sekolah. Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai kegiatan bercerita kisah dengan mengambil judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kisah Keteladanan Terhadap Peningkatan Karakter Peduli Sosial dan Prestasi Belajar Anak Siswa Sekolah Dasar Kelas II di SD Sonosewu Ngestiharjo Kasihan Bantul”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian mengambil waktu antara mulai bulan Maret sampai bulan Mei 2019 di SD Sonosewu Ngestiharjo Kasihan Bantul pada kelas II tahun pelajaran 2018/2019. Variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel *independent* (bebas) yaitu mengenai pengaruh media pembelajaran kisah keteladanan dan variabel *dependent* (terikat) mengenai peningkatan karakter peduli sosial dan prestasi belajar anak sekolah dasar kelas II. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan melalui teknik *nonprobabilistic sampling* dengan *sampling* jenuh. Penggunaan teknik ini dengan alasan sampel yang digunakan jumlahnya relatif kecil, kurang dari 30 orang sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel. Populasi penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas II pada SD Sonosewu Ngestiharjo Kasihan Bantul dengan sampel dari penelitian ini terdiri atas kelas II A berjumlah 28 anak dan II B berjumlah 26 anak, kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol.

Metode pengumpulan data yang umum digunakan dalam suatu penelitian adalah tes, wawancara, kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Model tes pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai prestasi siswa dimana tes dalam penelitian ini berbentuk tes pilihan ganda. Wawancara pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang karakter peduli sosial siswa kelas II SD Sonosewu. Lembar kuesioner digunakan untuk melihat perubahan sikap peduli sosial siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengobservasi dan memperoleh data partisipasi siswa setelah diberikan media kisah keteladanan terhadap sikap peduli sosial. Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa foto kegiatan siswa.

Instrumen diujicobakan terlebih dahulu di SDN Ngrungkeman dengan tujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar merupakan instrumen yang baik. Uji instrumen dilakukan dengan alat ukur uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah dilakukan uji validitas terdapat terdapat 20 butir soal pretes dan postes serta 18 butir soal angket peduli sosial yang dinyatakan valid atau dapat digunakan. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini meliputi uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya baru uji independen t-

test. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa sampel dari dua kelompok ini memiliki variansi sama. Analisis uji t-test digunakan untuk melihat kecenderungan rata-rata antara kedua kelompok sampel.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan pada 20 – 26 Maret 2019 di kelas II SD Negeri Sonosewu didapatkan hasil nilai pretes dan postes, baik dari kelas eksperimen (IIA) dan kelas kontrol (IIB). Kelas eksperimen dilaksanakan di kelas IIA dengan jumlah siswa 28 anak, sedangkan kelas kontrol dilaksanakan di kelas IIB dengan jumlah siswa 26 anak. Perlakuan/ *treatmen* dilaksanakan pada mata pelajaran Tematik tema 7 “Kebersamaan” subtema 2.

Cara mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran kisah keteladanan terhadap peningkatan karakter peduli sosial dan prestasi belajar siswa ini maka harus dipastikan dahulu bahwa siswa yang terdapat di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal menggunakan uji normalitas dan memiliki kemampuan awal siswa pada kedua kelas adalah sama menggunakan uji homogenitas. Pengujian normalitas menggunakan *Uji One sample Kolmogorov smirnov* menggunakan bantuan SPSS 21.

Tabel 1. Hasil Output Uji Normalitas Pretes dan Postes Peduli Sosial

	Eksperimen	Kontrol	
Pretes	0,919	0,113	<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>
Postes	0,636	0,515	<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>

Tabel 2. Hasil Output Uji Normalitas Pretes dan Postes Prestasi Belajar Siswa

	Eksperimen	Kontrol	
Pretes	0,182	0,169	<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>
Postes	0,138	0,811	<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>

Seluruh hasil *output* uji normalitas di atas, baik berdasarkan sikap dan prestasi belajar diketahui bahwa nilai *asymp. Sig (2-tailed)* untuk nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05. Nilai signifikansi > 0,05 menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Output Uji Homogenitas Pretes dan Postes Peduli Sosial

	Levene Statistic	<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>
Pretes	0,701	0,406
Postes	0,955	0,333

Tabel 4. Hasil Output Uji Homogenitas Pretes dan Postes Prestasi Belajar Siswa

	Levene Statistic	<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>
Pretes	0,140	0,709
Postes	0,153	0,697

Hasil uji homogenitas dari kemampuan awal (pretes) dan kemampuan akhir (posttest) pada karakter peduli sosial dan prestasi belajar siswa pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama yaitu memiliki nilai *asympt. Sig (2-tailed)* lebih dari 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian sama sehingga telah memenuhi asumsi dasar homogenitas.

Perlakuan/*treatment* yang dilakukan oleh peneliti ini merupakan salah satu tahapan pembentukan karakter melalui budaya sekolah yang berupa penanaman berdasarkan pendapat Sukadari (2018: 138-141). Deni Damayanti (2014: 62) juga mengemukakan pendapatnya bahwa implementasi strategi rekayasa nilai meliputi upaya-upaya penciptaan kondisi lingkungan fisik maupun lingkungan sosial yang mendukung aktualisasi nilai-nilai yang telah terinternalisasi dalam diri peserta didik. Upaya-upaya itu berupa keteladanan atau penciptaan lingkungan teladan, pembiasaan implementasi nilai-nilai dalam kehidupan nyata sehari-hari, penerapan pemberian penghargaan dan koreksi (*reward and punishment*), dan sosialisasi dalam organisasi.

Penelitian yang dilakukan ini berupa pemberian media pembelajaran kisah keteladanan kepada siswa kelas II SD Sonosewu. Siswa kelas IIA (kelas eksperimen) diberikan *treatment* berupa selama jadwal literasi diberikan bacaan kisah Nabi Sulaiman AS sebagai salah satu kisah keteladanan kemudian siswa membacanya dan peneliti menjelaskan makna serta menanamkan contoh yang bisa diambil dari kisah-kisah Nabi Sulaiman AS. Selanjutnya siswa kelas IIB (kelas kontrol) melaksanakan jadwal literasi menggunakan buku bacaan yang sudah mereka siapkan dari rumah, mereka ini menulis cerita tersebut di buku tulisnya, jika sudah selesai menulis ceritanya kemudian dikumpulkan di meja guru untuk dinilai. Perlakuan/*treatment* yang diberikan peneliti pada kelas eksperimen atau kebiasaan yang terdapat di kelas kontrol ini merupakan salah satu usaha penanaman karakter yang dilakukan melalui cerita/kisah. Perbedaannya adalah pada kelas eksperimen menggunakan bacaan kisah keteladanan yang kemudian dijelaskan dan yang kelas kontrol menggunakan buku bacaan secara umum kemudian ditulis saja.

Perlakuan yang dilakukan oleh peneliti di kelas eksperimen ini dapat mempengaruhi karakter peduli sosial dan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis *uji independent sample T-test* ini nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* mengalami yang mulanya lebih besar dari 0,05 menjadi kurang dari 0,05 pada kelas eksperimen, dimana hal ini menunjukkan adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen. Jika melihat nilai signifikansi pretes dengan posttes maka menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik pada karakter peduli sosial dan prestasi belajar siswa. Berikut ini hasil analisis data *uji t-test*.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Uji Independen T-test pada Sikap Peduli Sosial

	Pretes	Posttes
Nilai <i>Sig (2-tailed)</i>	0,078	0,010

Tabel 6. Perbandingan Hasil Uji Independen T-test pada Prestasi Belajar

	Pretes	Posttes
Nilai <i>sig (2-tailed)</i>	0,430	0,008

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kisah keteladanan memberikan pengaruh positif atau lebih baik dalam meningkatkan karakter peduli sosial dan prestasi belajar siswa. Temuan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran kisah keteladanan

berpengaruh positif terhadap karakter siswa, hal ini menurut Musfiroh (Subur, 2015: 76) menyatakan pertemuan dan keterlibatan emosi yang menciptakan peluang untuk menanamkan nilai-nilai pedagogis, sehingga tanpa disadari cerita telah berhasil mempengaruhi pribadinya, membentuk sikap-sikap moral keteladanan. Yvon Ambroise (Saifuddin Azwar, 2002: 69) menjelaskan hubungan antara nilai, sikap, tingkah laku, dan kepribadian sebagai berikut ini.



Gambar 1. Bagan Hubungan Antara Nilai, Sikap, Tingkah Laku, dan Kepribadian

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dikatakan bahwa nilai menjadi landasan dalam menentukan sikap dan sikap menjadi landasan dalam bertingkah laku. Tingkah laku akan menentukan kepribadian seseorang. Jadi sikap adalah respon manusia terhadap stimulus yang diberikan. Sikap yang dilakukan secara terus-menerus akan membentuk pola tingkah laku dan pola tingkah laku tersebut akan membentuk karakter. Kelebihan yang dimiliki media kisah keteladanan ini mampu menanamkan nilai karena muatan yang terdapat dalam kisah Nabi Sulaiman AS ini mengandung banyak sekali nilai-nilai, teladan, dan perilaku yang patut dicontoh oleh peserta didik. Selain itu, kisah Nabi Sulaiman AS merupakan cerita yang non fiksi yaitu cerita yang adanya berdasarkan kenyataan dari perjalanan hidupnya di jaman dahulu sehingga terlihat sangat nyata untuk dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Harapannya dengan kisah keteladanan ini mampu dicontoh siswa dalam berperilaku baik pada kehidupannya sehari-hari.

Kelebihan penelitian ini dibandingkan penelitian relevan lainnya adalah peneliti lebih menekankan sebuah kisah keteladanan dari Nabi yang disampaikan dengan disertai hal-hal baik dan contoh perilaku yang dapat diteladani dari kisah tersebut mampu mempengaruhi karakter siswa, serta menemukan data dan fakta di lapangan secara kuantitatif bahwa kisah keteladanan mampu meningkatkan karakter siswa SD.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa.

1. Ada pengaruh media pembelajaran kisah keteladanan terhadap peningkatan karakter peduli sosial anak sekolah dasar kelas II di SD Sonosewu Ngestiharjo Kasihan Bantul. Hasil *output uji independent sample T-test* setelah diberikan *treatment* diketahui nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* adalah  $0,010 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada postes sikap peduli sosial siswa setelah diberikan perlakuan/*treatment*. Hal ini menunjukkan perlakuan/*treatment* yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh peningkatan karakter peduli sosial siswa.
2. Media pembelajaran kisah keteladanan juga berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas II SDN Sonosewu, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil *output uji independent sample T-test* setelah diberikan *treatment* diketahui nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* adalah  $0,008 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada postes prestasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan/*treatment*. Hal



ini menunjukkan perlakuan/*treatment* yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh juga terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Saran yang diberikan peneliti setelah melakukan penelitian ini antara lain.

1. Saran untuk Kepala Sekolah dan Guru

Sikap peduli sosial siswa yang sudah menunjukkan sikap positif, hendaknya semua lapisan sekolah dan masyarakat untuk mengingatkan siswa melakukan hal-hal yang baik dan menasehati siswa jika masih melakukan hal-hal yang buruk, karena di umur-umur siswa kelas rendah merupakan tahap pembentukan karakter.

2. Saran untuk Siswa

Hendaknya siswa meningkatkan dan menunjukkan sikap peduli sosial di sekolah, rumah dan lingkungan yang lebih luas. Dengan meningkatkan sikap tersebut, akan meningkatkan rasa ketentraman dan kedamaian.

3. Saran kepada peneliti selanjutnya

Apabila ada peneliti yang berminat dengan tema yang sama, diharapkan dalam pemberian pilihan jawaban pada lembar angket untuk kelas rendah, hendaknya lebih disarankan untuk menggunakan skala 1 (tidak setuju), 2 (kurang setuju), dan 3 (setuju). Hal ini dikarenakan siswa kelas rendah khususnya kelas I atau II mungkin mengalami kebingungan jika diminta memilih antara 3 (setuju) dan 4 (sangat setuju).

## DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Jasa Grafindo Persada.

Darmiyati Zuchdi. 2011. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik, rev. ed.* Yogyakarta: UNY Press.

Deni Damayanti. 2014. *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Araska  
Deni Damayanti. 2014. *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Araska.

Hera Lestari Malik, Agus Taufik & Puji Lestari Prianti. 2008. *Pendidikan Anak SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Jamal Ma'mur Asmani. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.

Kementerian Pendidikan Nasional. 2011. *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.

M. Fathurrahman dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.

Muhibbin Syah. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ni Putu Parmini. 2015. *Eksistensi Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud*. Bali: IKIP Saraswati Tabanan. JURNAL KAJIAN BALI Volume 05, Nomor 02, Oktober 2015. Diakses pada November 2018.

<https://ojs.unud.ac.id/index.php/kajianbali/article/view/16784> (Online). Diunduh tanggal 10 Oktober 2018 pukul 10.19 WIB.

- Oemar Hamalik. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Saifuddin Azwar. 2002. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Subur. 2015. *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Sukadari. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sylvia Primulawati Suetantyo. 2012. *Peranan Dongeng dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Banten: Universitas Pelita Harapan, Tangerang. *Jurnal Pendidikan*, Volume 14, Nomor 1, Maret 2013, 44-51. <http://ilp.ut.ac.id/index.php/JP/article/view/165/132> (Online). Diunduh tanggal 10 Oktober 2018 pukul 10.26 WIB.
- Zaenal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zainal Aqib. 2011. *Pendidikan Karakter Membangun Perilaku Positif Anak Bangsa*. Bandung: CV Yrama Widya.

# PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DENGAN TEMA CUACA UNTUK MENANAMKAN NILAI ANTIKORUPSI

Nugraheni Tiyastuti, Ari Wibowo  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[nugraheni941@yahoo.com](mailto:nugraheni941@yahoo.com)

## Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan buku cerita bergambar tema cuaca untuk menanamkan nilai antikorupsi, kelayakan buku cerita bergambar tema cuaca untuk menanamkan nilai antikorupsi, respon guru dan respon siswa pengembangan buku cerita bergambar tema cuaca untuk menanamkan nilai anti korupsi, dan mengetahui buku cerita bergambar tema cuaca dapat meningkatkan nilai antikorupsi pada siswa kelas III SD N Kalipucang. Metode penelitian ini adalah penelitian R & D (*Research and Development*). Prosedur pengembangan penelitian ini adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, kuisioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data antara lain analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa 1) buku cerita bergambar dilakukan dengan: a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain e) revisi desain f) uji coba produk g) revisi produk h) uji coba pemakaian i) revisi produk j) produk massal. 2) kelayakan buku cerita bergambar sangat baik dilihat dari penilaian ahli materi 88,33%, ahli media 81,81%, dan ahli bahasa 87,50%. 3) Hasil respon guru, persentase 96,25 % berkriteria A (Baik Sekali). Serta, respon siswa, persentase 92,5 % berkriteria A (Baik Sekali). 4) Dari hasil output pada uji *Paired Sample T- Test* diperoleh nilai sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku cerita bergambar memiliki nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.000 sehingga <0.05. Sehingga, buku cerita bergambar dapat digunakan untuk meningkatkan penanaman nilai antikorupsi pada siswa.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Nilai Antikorupsi

## Abstract

*The research aims to find out the development of story books with the theme of weather to instill anti-corruption values, the feasibility of story books with weather themes to instill anti-corruption values, teacher's and student's responses to the development of story books with weather themes to instill anti-corruption values. It is also to find out that weather themes can increase the value of anti-corruption in grade III SD N Kalipucang. This research method was R & D (Research and Development). The research development procedures were potential and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, product trials, product revisions, usage trials, product revisions, and mass production. Data collection techniques used observation, interview, questionnaire, and documentation. Data analysis techniques included qualitative and quantitative analysis. The results of the study conclude that 1) illustrated story books are carried out by: a) potential and problems, b) data collection, c) product design, d) design validation e) design revision f) product trial g) product revision h) usage test i) product revision j) mass products. 2) the feasibility of illustrated story books is very good seen from the assessment of material experts 88.33%, media experts 81.81%, and linguists 87.50%. 3) The results of the teacher's response, the percentage of 96.25% criteria A (Very Good). As well as, student responses gain the*

percentage of 92.5% criteria A (Very Good). 4) From the results of the output on the Paired Sample T-Test obtained values before and after learning with pictorial story books have the value of Sig. (2-tailed) is 0,000 so  $<0.05$ . So that illustrated story books can be used to increase the anti-corruption value of students.

*Keywords: Picture Story Book, Anti-Corruption Value*

## **PENDAHULUAN**

Korupsi secara umum merupakan sebuah tindakan yang tidak adil dengan memperkaya diri sendiri dengan merugikan pihak lain baik perorangan maupun negara. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh KPK pada tahun 2011 (Chatrina Darul Rosikah dan Dessy Marliani Listianingsih, 2017: 12), terdapat tiga besar (modus) kasus korupsi yang mendapatkan perhatian masyarakat paling besar, yaitu kasus pajak yang melibatkan Gayus Tambunan, Kasus Bank Century, serta Kasus Wisma Atlet melibatkan Nazaruddin.

Dilihat dari peningkatan indeks berdasarkan hasil catatan *Transparency International Indonesia* (TII) tentang Indeks Persepsi Korupsi (IPK), Indonesia terus mengalami peningkatan sejak tahun 2009. Dengan rincian tahun 2009 dan 2010 mendapat skor 2,8. Tahun 2011 dengan skor 3,0. Pada tahun 2012 dan 2013 dengan skor 3,2. Kemudian, pada tahun 2014 IPK meningkat menjadi 3,4. Dengan gambaran pejabat daerah sebagai pelaku tindak pidana korupsi sejak 2005 sampai 2014, yaitu kepala daerah sebanyak 331 orang, anggota DPRD sebanyak 3.169 orang, dan Pegawai Negeri Sipil (PNS) sebanyak 1.211 orang. Dari berbagai kasus tindak pidana dan penyebab korupsi, maka dapat diperbaiki melalui suatu pendidikan.

Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan karakter seperti akhlak mulia, pengendalian diri untuk tidak melakukan tindakan korupsi, serta kepribadian yang baik. Hal tersebut sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan, mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Saat ini, telah berkembang kuriku-lum 2013 yang bertujuan mengubah sikap pembelajar agar lebih santun melalui nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Dalam jurnal Kaimuddin (2014: 58), pembelajaran dalam kurikulum 2013 dikembangkan dengan mengintegrasikan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sikap diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, meng-hargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Adapun keterampilan melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyajikan, dan mencipta. Keterpaduan mata pelajaran dan ranah capaian tujuan pembelajaran secara detail tercermin dalam pengorganisasian kompetensi inti berbasis kelas, yang meliputi kompetensi inti satu sampai kompetensi inti empat.

Oleh karena itu, saat ini dalam kurikulum 2013 telah diterapkan model pembelajaran tematik. Di dalam pembelajaran tematik dapat dikembangkan beberapa macam kecerdasan sekaligus secara holistik, dimana model tematik tidak hanya menekankan pada ranah kognitif saja, tetapi juga meliputi afektif, dan psikomotor dan ranah sosial (Retno Widyaningrum, 2012: 2). Dalam pembelajaran tematik terdapat tema pembelajaran. Tema diberikan bertujuan untuk menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan utuh, memperkaya bahasa peserta didik, dan membuat

pembelajaran menjadi bermakna. Selain itu dengan adanya tema, maka siswa mampu mengenal konsep secara jelas dan mudah (Abdul Majid, 2014: 86).

Pada pembelajaran tematik di kelas 3 SD, terdapat satu tema yang menarik yaitu tema cuaca. Tema ini terdiri dari empat subtema yaitu subtema 1 keadaan cuaca, subtema 2 perubahan cuaca, subtema 3 pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia, dan subtema 4 cuaca, musim, iklim. Apabila dibuat menjadi sebuah cerita maka akan sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Apalagi materi yang terdapat dalam tema cuaca dapat diintegrasikan dengan nilai pendidikan karakter yaitu nilai antikorupsi. Sehingga, siswa dapat memperoleh pengetahuan secara menyeluruh baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan analisis kebutuhan dilaksanakan berupa observasi dan wawancara kepada guru kelas III di SD N Kalipucang pada tanggal 1 Oktober 2018, pada kenyataannya di lapangan masih banyak terdapat permasalahan mengenai nilai antikorupsi. Di sana masih terdapat sebagian siswa yang belum memiliki karakter dan moral yang terbentuk dengan baik. Hal tersebut, disebabkan karena strategi dan metode untuk mengenalkan nilai antikorupsi pada siswa masih sangat kurang. Kemudian, media yang digunakan untuk mengenalkan nilai antikorupsi masih kurang kreatif, hal itu menyebabkan siswa menjadi bosan dan malas untuk mendengarkan berbagai macam nilai antikorupsi. Selain itu, terdapat permasalahan yang lain mengenai rendahnya nilai karakter kejujuran. Misalnya, ketika mengerjakan ulangan masih terdapat siswa yang tidak jujur dengan mencontek jawaban teman maupun mengganti jawaban yang benar kalau jawaban siswa tersebut salah. Guru kelas juga menegaskan bahwa masih ada sebagian siswa yang belum bisa membaca secara lancar. Hal tersebut terjadi karena kurangnya sikap kepedulian siswa terhadap materi pembelajaran membaca yang semakin melemah.

Selain itu guru kelas III, peneliti juga melakukan wawancara dengan pustakawan SD N Kalipucang pada tanggal 1 Oktober 2018, permasalahan yang lain adalah buku-buku yang tersedia di perpustakaan SD N Kalipucang sangat terbatas. Apalagi, buku-buku di perpustakaan hanyalah buku-buku mengenai mata pelajaran dan belum menyediakan buku-buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai antikorupsi kepada siswa. Apalagi perpustakaan SD N Kalipucang baru saja menghanguskan buku-buku yang rusak akibat bencana banjir yang melanda sekolah tersebut. Sehingga, buku-buku di perpustakaan berkurang jumlahnya dan kondisi perpustakaan masih belum terawat. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang minat dalam membaca buku-buku di perpustakaan. Diharapkan adanya buku cerita untuk menanamkan nilai antikorupsi maka siswa berminat untuk membaca buku.

Buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai antikorupsi memiliki keunggulan, di antaranya dapat menjadi sarana pembelajaran pendidikan moral yang efektif bagi anak. Selain itu, anak bisa berimajinasi mengenali berbagai karakter yang terdapat dalam buku cerita bergambar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Burhan Nurgiyantoro (2013: 152), bahwa gambar dan ilustrasi yang menarik dapat menarik perhatian anak untuk membaca. Keberadaan gambar tersebut juga akan menambah keindahan buku dan memperkuat isi cerita seperti nilai antikorupsi.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud mengembangkan buku untuk menanamkan nilai antikorupsi dengan tema “Cuaca” pada siswa kelas III sekolah dasar. Buku yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan untuk mengenalkan nilai antikorupsi yang dikaitkan dengan tema cuaca, seperti tindakan harus menjaga hutan sekitar untuk mencegah banjir, membuang sampah pada tempatnya, kerja keras membersihkan lingkungan, dan sebagainya. Buku yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan Buku Cerita Bergambar

Tema Cuaca untuk Menanamkan Nilai Antikorupsi Siswa Kelas III SD N Kalipucang Bangunjiwo Kasihan Bantul.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian R & D (*Research and Development*) Gall & Borg, adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2016: 297). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan buku cerita bergambar dengan tema cuaca untuk menanamkan nilai antikorupsi pada siswa kelas III SD N Kalipucang Bantul.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD N Kalipucang Bantul. Peserta didik yang terlibat sebagai subjek penelitian terdiri atas dua bagian yaitu:

1. Uji coba terbatas terdiri dari 5 siswa kelas III di SD N Iroyudan
2. Uji coba lapangan terdiri dari semua siswa kelas III SD N Kalipucang yang terdiri dari 14 siswa.

Penelitian ini dilakukan bulan April pada semester genap pada tahun ajaran 2018/2019. Prosedur penelitian dalam penelitian ini yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir. (Sugiyono, 2016: 298). Desain uji coba merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi pengembangan buku cerita bergambar yang melalui melalui beberapa validator yaitu uji coba validitas guru kelas III, ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji coba kelompok kecil sampai pada uji coba kelompok besar melalui pengisian angket validasi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini antara lain:

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dan perbaikan desain yang telah dikembangkan.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Menurut Edi Riadi (2016: 48), data kuantitatif adalah data berupa angka hasil dari suatu pengukuran, observasi, dan membilang yang dapat dianalisis menggunakan metode statistik sehingga dapat ditampilkan dalam data statistik. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini, antara lain:

- a. Lembar Validasi

Bertujuan untuk mengesahkan instrumen pengumpulan data.

- b. Kelayakan Buku Cerita Bergambar

Kelayakan buku cerita bergambar diperoleh melalui data kuantitatif inferensial ini didapat dari skor yang diperoleh dari angket ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi.

Data tersebut dapat dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

- c. Analisis Data Observasi, Respon Guru dan Respon Siswa

Data tersebut dapat dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Nilai persentase yang di dapat, kemudian diubah dalam bentuk nilai. Dalam mengubah nilai presentase mengacu pada konversi presentase skala 5, antara lain.

Tabel 1: Nilai Presentase Tingkat Penguasaan

Interval	Persentase Tingkat Penguasaan	Skala Nilai	Keterangan
	85%-100%	A	Baik Sekali
	75%-84%	B	Baik
	60%-74%	C	Cukup
	40%-59%	D	Kurang
	0%-39%	E	Gagal

(Sunarti dan Selly Rahmawati, 2014: 191)

d. Uji Instrumen Peningkatan Nilai Antikorupsi

1) Uji *Normalitas*

Menurut Edi Riadi (2016: 105) bahwa uji asumsi normalitas yang lebih kompleks dan lengkap dimaksudkan untuk menguji apakah model yang diusulkan memiliki kesesuaian dengan data atau tidak.

2) Uji Asumsi *Homogenitas*

Uji asumsi homogenitas menurut Edi Riadi (2016: 127), digunakan untuk menguji apakah sebaran data dari dua varian atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan dua atau lebih variannya.

3) Uji *Paired Sample T- Test*

Uji *Paired Sample T- Test* menurut Edi Riadi (2016: 15) berfungsi untuk mengetahui perbedaan dua rata-rata untuk sampel berpasangan (*paired*), sekaligus dapat mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Prosedur Pengembangan

Pengembangan buku cerita bergambar berjudul “Kebaikan Siti” pada penelitian R&D ini melalui sepuluh tahapan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (Sugiyono, 2016: 298) sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Langkah untuk mengumpulkan informasi yang relevan tentang perlunya pengembangan buku cerita bergambar tema “Cuaca” untuk menanamkan nilai antikorupsi untuk siswa kelas III, sehingga dapat digunakan untuk merancang produk buku tersebut. Analisis kebutuhan ini dilakukan wawancara guru kelas dan pustakawan SD N Kalipucang.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan wawancara kepada guru kelas dan observasi pada siswa. Serta, melalui studi pustaka mengenai buku cerita bergambar yang pernah digunakan untuk meningkatkan dan menanamkan nilai antikorupsi.

3. Desain produk

Peneliti mulai mendesain produk buku cerita bergambar menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dan ukuran kertas A5 (14,8 cm x 21 cm) dengan jumlah 36 halaman. Buku cerita berbentuk *landscape*. Setelah desain selesai, buku cerita bergambar di validasi oleh para ahli.

4. Validasi desain

Validasi desain ditentukan dari penilaian dari para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian dua ahli materi dipe-oleh rata-rata persentase sebesar 88,33 % berkriteria baik sekali (A). Selanjutnya penilaian ahli media, diperoleh persentase 81,81 % berkriteria baik (B). Serta ahli bahasa, diperoleh persentase 87,50 % berkriteria baik sekali (A). Sehingga buku cerita bergambar “Kebaikan Siti” dengan tema cuaca untuk menanamkan nilai antikorupsi adalah baik sekali dan dapat digunakan untuk menanamkan dan meningkatkan nilai antikorupsi pada siswa.

5. Revisi desain

Peneliti memperbaiki desain produk yang dibuat berdasarkan saran dan masukan dari para ahli (materi, media, dan bahasa).

6. Uji coba produk

Tahap uji coba terbatas ini dilakukan terhadap 5 siswa kelas III SD N Iroyudan. Hasil respon siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 94% memiliki skala nilai A (Baik Sekali). Kemudian, hasil respon guru diperoleh rata-rata persentase sebesar 95% memiliki skala nilai A (Baik Sekali).

7. Revisi produk

Berdasarkan uji coba terbatas, buku cerita bergambar berjudul “Kebaikan Siti” mendapat respon yang baik dan tidak terdapat revisi.

8. Ujicoba Pemakaian

Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas III SD N Kalipucang sebanyak 14 siswa. Siswa diminta mengisi angket nilai antikorupsi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku cerita bergambar. Hasil respon guru kelas III SD N Kalipucang diperoleh persentase 96,25 % berkriteria A (Baik Sekali). Kemudian, hasil respon siswa diperoleh persentase 92,5 % berkriteria A (Baik Sekali).

9. Revisi Produk

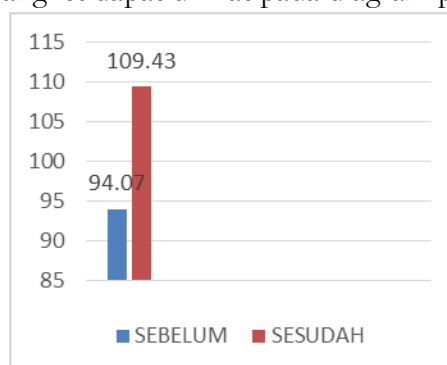
Revisi produk dilakukan pengecekan terakhir kali mengenai produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik

10. Pembuatan Produk Masal

Produk masal dalam penelitian ini adalah produk akhir berupa buku cerita bergambar dengan judul “Kebaikan Siti” dengan tema cuaca untuk menanamkan nilai antikorupsi.

### Peningkatan Nilai antikorupsi

Peningkatan pada penanaman nilai antikorupsi dapat dilihat dari nilai angket sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku cerita bergambar yang dilakukan uji *paired sample t-test*. Nilai angket diperoleh saat uji coba lapangan atau uji coba pemakaian terhadap 14 siswa kelas III SD N Kalipucang. Peningkatan nilai angket dapat dilihat pada diagram perbandingan berikut.





Gambar 1: Diagram Perbandingan Nilai Rata-Rata Sebelum dan Sesudah Pembelajaran dengan Menggunakan Buku Cerita Bergambar

Untuk menentukan peningkatan nilai antikorupsi digunakan uji *paired sample t-test*. Syarat menentukan uji *paired sample t-test* terlebih dahulu nilai angket sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku cerita bergambar dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2: Hasil Uji Normalitas

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Asymp. Sig (2-tailed)	.813	.845

Dari hasil output uji normalitas Kolmogorov-Smirnov tersebut diketahui nilai Asymp. Sig (2-tailed) untuk nilai angket sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku cerita bergambar adalah 0.813 dan 0.845. Karena nilai signifikansi lebih dari  $>0.05$  maka nilai angket sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku cerita bergambar berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji asumsi homogenitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data dari dua varian homogen atau tidak.

Tabel 3: Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.508	1	26	.482

Dari hasil output tersebut diperoleh bahwa Sig. untuk nilai sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar adalah 0.482. Karena nilai signifikansi lebih dari  $>0.05$  maka nilai angket sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku cerita bergambar bervariasi sama telah memenuhi asumsi dasar homogenitas dan berasal dari populasi yang homogen. Setelah uji prasyarat, dilakukan uji *Paired Sample T-Test* berfungsi untuk mengetahui perbedaan dua rata-rata untuk sampel berpasangan (*paired*) dan mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak.

Tabel 4: Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Keterangan	Hasil output
Asymp. Sig (2-tailed)	.000

Dari hasil output tersebut diperoleh bahwa nilai sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku cerita bergambar memiliki nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.000 sehingga  $<0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai angket sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku cerita bergambar. Sehingga, buku cerita bergambar dapat digunakan untuk meningkatkan penanaman nilai antikorupsi pada siswa. Hal tersebut sesuai yang diungkapkan oleh Huck (Burhan Nurgiyantoro, 2013: 153), buku bergambar (*picture storybooks*) merupakan buku terdiri dari ilustrasi dan tulisan yang saling mendukung untuk mengungkapkan pesan cerita untuk menanamkan nilai antikorupsi dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, sejalan dengan pernyataan Riris K. Toha Sarumpaet (2010: 18), buku bacaan bergambar berfungsi untuk menyampaikan kisah sehingga antara gambar dan teks saling mengisi

dan saling menjelaskan seperti pesan untuk menerapkan nilai antikorupsi dalam kehidupan. Kemudian, bagi anak yang belum lancar membaca, buku bergambar dapat membantu untuk memahami bacaan melalui gambar ilustrasi. Serta, Fethi Turan dan Ilkay Ulutas (2016: 169-176) menjelaskan bahwa penggunaan buku cerita bergambar sangat baik dalam penanaman pendidikan karakter termasuk nilai antikorupsi.

## **SIMPULAN**

1. Pengembangan buku cerita bergambar berjudul “Kebaikan Siti” dengan tema cuaca untuk menanamkan nilai antikorupsi terdiri dari sepuluh langkah, antara lain: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir.
2. Hasil output uji *Paired Sample T- Test* memiliki nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.000 sehingga  $<0.05$ , sehingga ada perbedaan yang signifikan antara nilai angket sebelum dan sesudah pembelajaran dengan buku cerita bergambar. Sehingga, buku cerita bergambar dapat digunakan untuk meningkatkan penanaman nilai antikorupsi pada siswa.

## **SARAN**

1. Dapat dikembangkan untuk memotivasi dan meningkatkan penanaman nilai antikorupsi siswa kelas III.
2. Diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa lain maupun guru yang melakukan penelitian serupa agar penelitian yang dilakukan dapat lebih baik

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Majid. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agus Wibowo. 2013. *Pendidikan Antikorupsi di Sekolah (Strategi Internalisasi Pendidikan Antiko-rupsi di Sekolah)*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Buku Guru Kelas 3, *Tema 5: Cuaca. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2018)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Burhan Nurgiyantoro. 2013. *Sastra Anak (Pengantar Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Chatrina Darul Rosikah dan Dessy Marliani Listianingsih. 2017. *Pendidikan Antikorupsi (Kajian Antikorupsi, Teori, dan Praktik)*. Jakarta: Sinar Grafika Offset
- David Wijaya. 2014. *Pendidikan Antrikorupsi untuk Sekolah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT INDEKS
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Edi Riadi. 2016. *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: CV Andi Offet
- Fethi Turan dan Ilkay Ulutas. 2016. *Using Storybooks as a Character Education Tools*. Journal of Education and Practice, 7 (15): 169-176

- Kaimuddin. 2014. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013*. Jurnal Dinamika Ilmu, 14 (1): 47-64
- Retno Widyaningrum. 2012. *Model Pembelajaran Tematik di SD/ MI*. Jurnal Cendekia, 10 (1): 1-14
- Riris K. Toha Sarumpaet. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit ANDI OFFSET.
- UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia
- Wachyu Sundayana. 2014. *Pembelajaran Berbasis Tema (Panduan Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Terpadu)*. Jakarta: Penerbit Erlangga

# PENGARUH KARAKTER RELIGIUS TERHADAP KESIAPAN BELAJAR SISWA KELAS V SD ISLAM

Nur Hidayah, Dhiniaty Gularso  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[nur.nh517@gmail.com](mailto:nur.nh517@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: seberapa besar pengaruh karakter religius terhadap kesiapan belajar siswa kelas V SD Islam se-Kecamatan Salam, Magelang Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan menggunakan metode penelitian *survey*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Islam se-Kecamatan Salam yang berjumlah 76 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian berupa angket. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif, dan analisis regresi sederhana. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa: terdapat pengaruh positif dan signifikan karakter religius terhadap kesiapan belajar siswa kelas V SD Islam se-Kecamatan Salam, Magelang. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai  $F_{hitung} = 35,021$  lebih besar dari  $F_{tabel} = 2,72$  ( $F_{hitung} > F_{tabel}$ ), diperoleh persamaan regresi  $Y = 21,682 + 0,554X$  dan besarnya pengaruh karakter religius terhadap kesiapan belajar siswa sebesar 32%.

**Kata kunci :** *karakter religius, dan kesiapan belajar.*

## Abstract

*This study aims to find out: how big influence of the religious character toward learning readiness for grade V students in Islamic Elementary School, Salam District, Magelang. This research is a quantitative research and uses a survey research method. The population in the study is 76 students of grade V in Islamic Elementary School, Salam District, Magelang. Sample collecting technique in the study is using the technique of purposive sampling. Data collection technique used is research instruments in the form questionnaire. Data analysis techniques were carried out with descriptive analysis, and simple regression analysis. Based on the results of the study it can be seen that : there is a positive and significant influence of religious character toward learning readiness of grade V Islamic Elementary Schools in Salam District, Magelang. It can be seen from the value of  $F_{count} = 35,021$  is bigger than  $F_{table} = 2,72$  ( $F_{count} > F_{table}$ ), obtained by the equation of regression  $Y = 21.682 + 0,554X$  and the magnitude of the effect of religious character to learning readiness students by 32%.*

**Keywords:** *religious character, and learning readiness.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi penting untuk membentuk kecerdasan bangsa, selain itu kecerdasan watak dan karakter juga merupakan pilar penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

H. Mangun Budiyanto dalam Syamsul Kurniawan (2016: 27) menyebutkan bahwa pendidikan adalah mempersiapkan dan menumbuhkan anak didik atau individu manusia yang prosesnya berlangsung secara terus menerus sejak ia lahir sampai ia meninggal dunia. Aspek yang dipersiapkan dan ditumbuhkan itu meliputi aspek badannya, akal nya, dan rohani sebagai suatu kesatuan tanpa mengesampingkan salah satu aspek dan melebihi aspek yang lain. Persiapan dan pertumbuhan itu diarahkan agar ia menjadi manusia yang berdaya guna bagi dirinya sendiri dan bagi masyarakat serta dapat memperoleh suatu kehidupan yang sempurna.

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk karakter dan budaya bangsa. Pendidikan nasional Indonesia memiliki fungsi utama membentuk karakter peserta didik dengan tujuan agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, beriman, dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa serta berakhlak mulia.

Muchlas Samani & Haryanto (2013:110) mengemukakan bahwa para ahli pendidikan di Indonesia bersepakat bahwa pendidikan karakter sebaiknya dimulai sejak usia anak-anak (*golden age*), karena usia ini terbukti menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya. Selain dimulai dari usia dini juga perlu adanya dukungan dari orang tua, lingkungan sekolah dan lingkungan sekitar, karena hal tersebut juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang.

Upaya untuk membentuk karakter peserta didik telah dicanangkan pemerintah melalui pendidikan karakter yang wajib dilaksanakan di setiap sekolah. Mengacu pada Kemediknas, terdapat 18 nilai karakter yang dikembangkan dalam pendidikan karakter. Diantara nilai-nilai karakter tersebut, nilai religius merupakan satu dari lima nilai karakter utama yang menjadi prioritas pengembangan penguatan pendidikan karakter. Nilai religius penting karena keyakinan seseorang terhadap kebenaran nilai yang berasal dari agama yang dipeluknya bisa menjadi motivasi kuat dalam membangun karakter (Akhmad Muhaimin Azzet, 2011: 88)

Karakter religius adalah sikap dan perilaku patuh melaksanakan ajaran agama yang dianut, toleran terhadap orang yang menganut agama lain dan hidup rukun dengan mereka yang beragama lain (Zuchdi, 2011: 28). Karakter religius akan membentuk manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. Memiliki karakter religius dan beriman akan membentuk sikap dan perilaku manusia yang baik, serta menunjukkan keyakinan akan adanya kekuatan Sang Pencipta. Keyakinan adanya Tuhan akan mewujudkan manusia yang taat beribadah dan berperilaku yang sesuai dengan apa yang dianut oleh agama dan tidak melakukan apa yang dilarang oleh agama. Pembelajaran pendidikan karakter diberikan melalui aspek-aspek keagamaan atau berbasis pada religi, akan membentuk suatu kombinasi yang baik tanpa ada nilai-nilai yang saling berlawanan atau bertolak belakang.

Sayang sekali karakter yang mencerminkan manusia yang beragama tidak selalu terbangun dalam diri setiap orang walaupun dirinya memiliki agama. Hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran dalam keberagamaannya. Terlebih lagi apabila seseorang beragama hanya sebatas pengakuan atau status saja namun dalam praktek kehidupan sehari-harinya sama sekali tidak bersikap, berpandangan dan berperilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya (Akhmad Muhaimin Azzet, 2011: 88).

Banyak kasus penyimpangan yang dapat dijumpai dari penyimpangan karakter religius dari anak seperti mengambil beberapa barang milik temannya seperti kotak pensil dan uang tanpa izin, malas mengerjakan PR, mengikuti pelajaran dan menyontek pekerjaan teman (Erlin Okvianti. 2016). Selain itu juga kasus bullying yang melibatkan anak usia sekolah dasar (Dewi, 2014).

Berdasarkan kasus tersebut, menunjukkan nilai religius belum benar-benar tumbuh dalam diri seseorang. Oleh karena itu penanaman nilai religius perlu diajarkan kepada peserta didik sejak dini, karena ajaran agama sangatlah penting untuk pedoman hidup manusia karena dengan bekal agama yang cukup dapat memberikan dasar yang kuat ketika akan bertindak, dalam nilai religius

berisi tentang aturan-aturan kehidupan dan pengendali diri dari perbuatan yang tidak sesuai dengan syariat agama.

Selain karakter religius yang ditanamkan sejak dini dan juga di sekolah, juga perlu adanya kesiapan diri siswa dalam mengikuti kegiatan tersebut, baik dalam kegiatan pembiasaan maupun kegiatan pembelajaran di kelas. Belajar merupakan keharusan yang dilakukan oleh setiap orang yang dapat mempengaruhi tingkah laku, cara berpikir dan pandangan seseorang dalam memecahkan suatu masalah. Menurut Slameto (2010:113) “Kesiapan belajar keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberikan respon atau jawaban dengan cara tertentu terhadap suatu situasi”.

Faktor yang membentuk kesiapan meliputi: 1) perlengkapan dan pertumbuhan fisiologis; 2) Motivasi, yang menyangkut kebutuhan, minat serta tujuan-tujuan individu untuk mempertahankan serta mengembangkan diri (Soemanto, 2006:191).

Hal ini yang akan menarik peneliti untuk melakukan penelitian dari pengaruh karakter religius terhadap kesiapan belajar siswa di sekolah. Peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan karakter religius terhadap kesiapan belajar siswa. Peneliti mendeskripsikan pendidikan karakter untuk menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur kepada anak didik, sehingga mereka memiliki perilaku yang baik untuk diterapkan dalam kehidupannya. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Karakter Religius Terhadap Kesiapan Belajar Siswa Kelas V SD Islam Se-Kecamatan Salam, Magelang”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang mengkaji hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini bersifat korelasi yang mencari pengaruh antara karakter religius terhadap kesiapan belajar siswa. Populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan (Moh. Nazir, 2014:240). Darmawan, (2013:137) “Populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas.” Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Islam Se-Kecamatan Salam, Magelang” Tahun Ajaran 2019/2020 sebanyak 76 siswa. Darmawan, (2013:109) “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.” Variabel dalam penelitian ini adalah karakter religius (X) dan kesiapan belajar (Y) sebagai variabel terikat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan disusun sendiri berdasarkan kajian teori yang ada. Instrument yang telah tersusun untuk mengetahui valid atau reliable tidaknya instrument itu maka diadakan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrument yang telah disusun tersebut. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan linearitas. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan analisis regresi sederhana.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

#### *Karakter Religius*

Data karakter religius yang telah dihitung menggunakan program komputer IBM SPSS Statistics 21 diperoleh Mean ( $\bar{X}$ ) = 59,76 ; Median (Me) = 60,50 ; Mode (Mo) = 64 ; Range = 41 ; *Std. Deviation* (SD) = 9,571 ; Maximum = 81 ; Minimum = 40.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakter Religius

Interval	F	F %	Kategori
➤ 69	15	19,7%	Sangat Tinggi
57 - 68	34	44,7%	Tinggi
44 - 56	25	32,9%	Sedang
32 - 43	2	2,6%	Rendah
< 31	-	0%	Sangat Rendah
Total	76	100%	

Berdasarkan tabel diatas, frekuensi variabel karakter religius siswa kategori sangat tinggi adalah 15 responden (19,7%); kategori tinggi 34 responden (44,7%); kategori sedang 25 responden (32,9%); kategori rendah 2 responden (2,6%); kategori sangat rendah 0 responden (0%). Dilihat dari besarnya Mean ( $\bar{X}$ ) = 59,76 yang terletak pada interval > 83 dapat disimpulkan bahwa kecenderungan variabel karakter religius berada dalam kategori tinggi dengan 34 responden (44,7%).

#### *Kesiapan Belajar Siswa*

Data kesiapan belajar siswa yang telah dihitung menggunakan program komputer IBM SPSS Statistics 21 diperoleh Mean ( $\bar{X}$ ) = 54,82 ; Median (Me) = 55 ; Mode (Mo) = 46 ; Range = 43 ; *Std. Deviation* (SD) = 9,362 ; Maximum = 78 ; Minimum = 35.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kesiapan Belajar Siswa

Interval	F	F %	Kategori
➤ 66	11	14,5%	Sangat Tinggi
54 - 65	30	39,5%	Tinggi
42 - 53	30	39,5%	Sedang
30 - 41	5	6,6%	Rendah
< 29	-	0%	Sangat Rendah
Total	76	100%	

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi variabel kesiapan belajar siswa sangat tinggi adalah 11 responden (14,5%); kategori tinggi 30 responden (39,5%); kategori sedang 30 responden (39,5%); kategori rendah 5 responden (6,6%); kategori sangat rendah 0 responden (0%). Dilihat dari besarnya Mean ( $\bar{X}$ ) = 54,82 yang terletak pada interval 54 - 65, dapat disimpulkan bahwa

kecenderungan variabel kesiapan belajar siswa berada dalam kategori tinggi dengan 30 responden (39,5%).

## Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana.

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	21,682	5,669		3,824	,000
1 X	,554	,094	,567	5,918	,000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan regresi sederhana dengan persamaan garis regresi  $Y = a + bX$  dengan nilai  $a = 21,682$ ;  $b = 0,554$ . Jadi didapat persamaan regresi  $Y = 21,682 + 0,554X$ . Dilihat dari hasil uji regresi sederhana dan berdasarkan tabel Anova diperoleh nilai F sebesar 35,021 dengan nilai **sig.** 0,000. Karena nilai **sig.** Lebih kecil dari 0,05, maka tolak  $H_0$ , terima  $H_1$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model persamaan regresi signifikan.

## PEMBAHASAN

### Pengaruh Karakter Religius terhadap Kesiapan Belajar Siswa kelas V SD Islam

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan di atas diperoleh hasil bahwa variabel (X) Karakter Religius berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) Kesiapan Belajar Siswa SD Islam Se-Kecamatan Salam. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis korelasi *product moment* sebesar 0,567 dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  tingkat signifikansi 5%  $N = 76$  sebesar 0,1901. Jadi  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Dengan koefisien determinasi sebesar 32,14% (dibulatkan menjadi 32%) atau 32% maka berpengaruh positif, artinya jika semakin tinggi karakter religius yang ada pada diri siswa maka semakin tinggi pula kesiapan belajar siswa tersebut. Sedangkan 68% merupakan faktor yang mempengaruhi variabel Y dari faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Dari hasil analisis koefisien regresi sederhana diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel (X) karakter religius dan variabel (Y) kesiapan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 5,918, sedangkan pada  $t_{tabel}$  adalah 1,66571 pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa  $H_1$  diterima. Selain itu juga diperoleh persamaan regresi  $Y = 21,682 + 0,554X$ . Persamaan tersebut sesuai dengan rumus regresi linear sederhana yaitu  $Y = a + bX$ , dimana Y merupakan lambang dari variabel terikat, a konstanta, b koefisien regresi untuk variabel bebas (X), sehingga dapat disimpulkan, terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, dengan kata lain menerima  $H_1$  yaitu: Terdapat Pengaruh Karakter Religius Terhadap Kesiapan Belajar Siswa Kelas V SD Islam Se-Kecamatan Salam Tahun Ajaran 2019/2020.



Konstanta sebesar 21,682: artinya jika karakter religius (X) nilainya adalah 0, maka kesiapan belajar siswa (Y) nilainya negatif yaitu sebesar 21,682. Koefisien regresi variabel kesiapan belajar sebesar 0,554: artinya jika karakter religius mengalami kenaikan 1, maka kesiapan belajar (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,554. Koefisien bersifat positif artinya terjadi hubungan positif antara variabel karakter religius (X) dan variabel kesiapan belajar (Y), semakin naik karakter religius maka semakin meningkat kesiapan belajar siswa.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Arip Alimin (2013) dengan judul “*Peranan Pendidikan Karakter Pada Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif Siswa Elektronik Industri SMK N 1 Losarang Kab. Indramayu*”. Penelitian ini menggunakan desain *expost facto* dengan pendekatan kuantitatif dengan hasil yaitu terdapat pengaruh pendidikan karakter terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa Kompetensi Keahlian Teknik Elektronika Industri SMK N 1 Losarang Kabupaten Indramayu. Hal ini dapat terlihat dari nilai  $F_{hitung} = 26,953$  lebih besar dari  $F_{tabel} = 3,91$  ( $F_{hitung} > F_{tabel}$ ), dengan persamaan  $Y = 67,692 + 0,149X$  dan besarnya pengaruh pendidikan karakter terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif sebesar 18,2%.

Tabel 3. Hasil Penelitian dengan Penelitian yang Relevan

No	Aspek	Arip Alimin (2013)	Nur Hidayah (2019)
1.	Variabel X	Pendidikan Karakter	Pendidikan Karakter Religius
2.	Koefisien Determinan ( $r^2$ )	18,2%	32%
3.	Nilai $F_{hitung}$ dan $F_{tabel}$	$F_{hitung} = 26,953$ $F_{tabel} = 3,91$	$F_{hitung} = 35,021$ $F_{tabel} = 2,72$
4.	Persamaan Y	$Y = 67,692 + 0,149X$	$Y = 21,682 + 0,554X$

Hasil penelitian ini juga berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Surya Atika, dalam jurnal E-Jupekhu (Jurnal Pendidikan Khusus) Volume 3 Nomor 3 September 2014, dengan judul Pelaksanaan Pendidikan Karakter (Religius, Cinta Tanah Air dan Disiplin) di SLB Al Ishlaah Padang. Bahwa dalam pengaplikasiannya pendidikan karakter telah baik pelaksanaannya karena guru memberikan sesuai dengan kebutuhan anak. Pelaksanaan pendidikan karakter ini terlihat saat proses sebelum masuk ke dalam kelas, proses belajar mengajar, jam istirahat, pulang sekolah, kegiatan non kurikulum dan kegiatan acara. Pelaksanaan pendidikan karakter religius yang diberikan seperti guru memperkenalkan pembacaan doa untuk kedua orang tua, doa sebelum belajar, doa bersyukur kepada Allah Swt, pembacaan asmaul husna, sopan santun kepada orang yang lebih tua, membaca salam ketika baru datang ke sekolah, berteman dengan siapa saja, bersalaman dengan guru, dan yang lainnya.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Kurniawan (2013: 85) yang menjelaskan bahwa nilai religius pada anak tidak cukup diberikan melalui pelajaran, pengertian dan pemahaman. Penanaman nilai religius pada anak memerlukan bimbingan, yaitu usaha menuntun, mendorong, mengarahkan sekaligus mendampingi anak dalam hal-hal tertentu. Bimbingan, keteladanan, serta kebiasaan baik guru dan semua pihak yang ada di sekolah dan juga pengawasan dari orang tua yang mencerminkan pengalaman nilai-nilai religius dan merupakan hal penting dalam penanaman nilai atau karakter religius pada anak. Pentingnya penanaman nilai atau karakter religius pada anak dapat menjadi bekal dalam kehidupan anak kedepannya baik dalam

lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermasyarakat. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter religius mempengaruhi kesiapan belajar siswa, dimana dengan pelaksanaan dan penanaman karakter religius yang baik dan dilakukan secara berulang-ulang mampu meningkatkan kesiapan belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengolahan data dan pengujian hipotesis pada penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: Dari pengujian hipotesis penelitian menggunakan “koefisien regresi sederhana” pengaruh Karakter Religius terhadap Kesiapan Belajar Siswa sebesar  $35,021 > 2,72$  hal ini terbukti bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dengan  $dk = N - 2$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan persamaan regresi  $Y=21,682 + 0,554X$ . Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara karakter religius terhadap kesiapan belajar siswa kelas V SD Islam Se-Kecamatan Salam. Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 32% dan selebihnya yang 68% dari faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arip Alimin. 2013. *Peranan Pendidikan Karakter Pada Prestasi belajar Mata Pelajaran Produktif Siswa Elektronik Industri SMK N1 Losarang Kab, Indramayu. Skripsi*
- Azzet, Akhmad Muhaimin. 2011. *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia: Revitalisasi Pendidikan Karakter Terhadap Keberhasilan Belajar dan Kemajuan Bangsa*. Yogyakarta: Ar-ruzz
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [Erlin Okvianti. 2016. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 19 Tahun 2016. Studi kasus Siswa Perilaku Menyimpang Siswa Kelas 1 SD Negeri Ngemplak Nganti Sleman.](#)
- Dewi, D. A. 2014. Gambaran Kejadian dan Karakteristik *Bullying* pada Anak Usia Sekolah di Sekolah Dasar Wilayah Kerja Puskesmas 1 Pekutatan Kabupaten Jembrana Bali. *ISM, Volume 4, nomor 2*.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Jurnal Pendidikan Khusus Volume 3 Nomor 3 September 2014. *Pelaksanaan Pendidikan Karakter (Religius, Cinta Tanah Air, dan Disiplin) di SLB Al Islah Padang*.
- Kesuma, Dharma,dkk. 2011. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan. 2013. *Pengaruh kompetensi pedagogik, dan kompetensi profesional Guru*: Universitas Pendidikan Indonesia. Pustaka Belajar.
- Kurniawan, Syamsul. 2016. *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: AR-RUZZ.
- Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.

Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Jakarta: Depdiknas.

Riadi, Edi. 2016. *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAKON MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR

Rahastuti Linggar Prihati, Budiharti  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[Rahastutilingg48@gmail.com](mailto:Rahastutilingg48@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Pengembangan media pembelajaran Dakoma yang layak untuk meningkatkan prestasi belajar dan 2) mengetahui keefektifan media pembelajaran Dakoma dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV di SDN Keputran A. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Keputran A dan objeknya adalah prestasi belajar siswa. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan prosedur pengembangan dalam penelitian ini yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, pembuatan produk, uji coba produk, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, dan pedoman wawancara. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Pengembangan media Dakoma layak untuk meningkatkan prestasi belajar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian dari ahli media mendapat skor 53 dengan kriteria sangat baik dan ahli materi mendapat skor 39 dengan kriteria baik. Hasil respon siswa diperoleh dengan nilai presentase 91% dengan kriteria sangat baik dan hasil wawancara respon guru mendapatkan respon baik dilihat dari hasil wawancara respon guru. 2) Media Dakoma efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *Pretest* 49, 85 dan rata-rata nilai *Posttest* 67, 57 dan hasil nilai Sig. (2 tailed) dari uji *paired sample t-test* adalah 0,001.

Kata kunci: Media Pembelajaran Dakoma (Dakon Matematika), Prestasi Belajar Siswa, FPB, KPK

## Abstract

*This research aims to find out: 1) learning media development Dakoma to increase learning and achievement 2) the effectiveness of the Dakoma learning media in improving student achievement in grade IV Keputran A Yogyakarta primary school. The subjects in this study were grade IV students of Keputran A primary school and its object was the learning achievements of students. The method of this research is the research and development (Research and Development) and the development of procedures in this study i.e., potential and problems, gather information, product design, design validation, repair design, manufacture products, product trials, and revision of the product. Data collection techniques used were questionnaires, tests, and interview guidelines. The technique used descriptive quantitative data analysis techniques. The results of this study indicate the following points: 1) Dakoma media development is feasible to improve learning achievement. This is demonstrated by the results of the assessment of media experts scored 53 with criteria very well and the material got a score of 39 criteria either. Student response results obtained with values percentage of 91% with very good criteria and the results of the interview responses of teachers getting good response seen from the results of the interview responses of teachers. 2) Media Dakoma effective to improve the learning achievements of students. This is proven by an average score of Pretest 49.85 and the average value of the Posttest 67.57 and result value of Sig (2-tailed) from test paired sample t-test is 0.001.*

*Keywords: Learning Media Dakoma (Dakon mathematics), Achievements Student Learning, Greatest Common Divisor, Least Common Multiple*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting bagi kehidupan masyarakat sebagai penentu kesejahteraan bangsa dan negara terutama dalam menghadapi perkembangan zaman. Tentunya siswa harus pandai dalam menghadapi semua kondisi ketika bermasyarakat. Sehingga setiap manusia perlu adanya pendidikan dalam kehidupan baik formal, informal, dan nonformal. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan adanya guru sebagai pendidik dan murid sebagai peserta didik. Hal ini diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan, sekolah berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Terutama bagi guru, karena guru merupakan acuan pertama bagi siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran guru harus bisa terampil, kreatif, inovatif dan cakap dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga saat pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN KEPUTRAN "A" Yogyakarta memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran masih terbatas dalam tersedianya media pembelajaran di kelas IV. Pada saat pembelajaran, guru hanya menayangkan materi di LCD Proyektor dan menampilkan video-video dari *youtube*. Terutama saat materi pembelajaran FPB dan KPK, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan pohon faktor dan tabel yang ditulis di papan tulis. Dalam mencari informasi, siswa diperbolehkan untuk menggunakan *smartphone* dalam mencari hal yang sulit daripada menggunakan media yang alami.

Permainan tradisional adalah kegiatan yang bersifat menghibur yang menggunakan alat sederhana dan tanpa alat yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memberikan manfaat yang baik untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, dan kognitif anak. Kemampuan anak usia SD meliputi kemampuan memahami konsep matematika, kemampuan berhitung dan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan tersebut diperoleh anak setelah mengikuti pembelajaran pada materi bilangan cacah dan operasi hitung, geometri dan pengukuran, dan pengolahan data (Nurdiana Siregar, (2018: 2). Permainan dakon dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mempelajari konsep matematika misalnya menghitung bilangan (Saidah Nurul Haq, 2017: 2). Media dakon matematika merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu anak belajar konsep bilangan prima dan menentukan bilangan prima, menentukan faktor-faktor pembagi suatu bilangan, menentukan kelipatan suatu bilangan, menentukan faktor persekutuan atau kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih, serta mencari kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan atau lebih (Adhystya Indah Dwi Noviyanti, (2017: 112).

Untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran matematika pada materi FPB dan KPK, perlu adanya media pendukung yang dapat membantu siswa dalam menerima pembelajaran dengan mudah serta mengundang minat belajar siswa. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Adapun menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad, 2002) bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berkaitan dengan permasalahan penelitian tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN KEPUTRAN “A” dengan menggunakan Media Pembelajaran DAKOMA sebagai alat perantara untuk peserta didik dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar yang tepat. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran DAKOMA (Dakon Matematika) pada Materi FPB dan KPK untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN KEPUTRAN “A” Yogyakarta” dengan adanya media konkret, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar matematika materi FPB dan KPK.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). *Research & Development* terdiri atas dua kata yaitu *Research* (Penelitian) & *Development* (Pengembangan). Sugiyono (2014: 530) menjelaskan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).

Prosedur pengembangan terdiri dari langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Adapun prosedur pengembangan menurut Sugiyono (2014: 531) digambarkan sebagai berikut (penelitian dan pengembangan ini, peneliti hanya menggunakan langkah dari 1 sampai 9 karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga sehingga langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut):

### 1. Potensi dan masalah

Pada tahap awal ini dilakukan analisis kebutuhan dengan jalan mengamati dan wawancara terhadap guru kelas IV B di SDN Keputran “A” Yogyakarta. Wawancara tersebut berisi tentang ketersediaan media yang belum memadai sebagai pendukung pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan siswa memiliki kesibukan sendiri dengan teman sebayanya.

### 2. Pengumpulan informasi

Setelah mengetahui potensi dan masalah yang ada di SDN Keputran “A” pada siswa kelas IV B, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan informasi sebagai bahan untuk pembuatan produk. Pengumpulan data diperoleh dengan cara wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas.

### 3. Desain produk

Setelah peneliti mengumpulkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, maka tahap selanjutnya adalah desain produk. Desain dari produk yang akan dikembangkan terdiri atas: 1) Menentukan KI dan KD, 2) Menentukan indikator dan tujuan pembelajaran, 3) Menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan, 4) Menentukan strategi penyampaian isi materi pembelajaran, 5) Menyusun evaluasi pembelajaran dan kesimpulan, 6) Membuat desain produk menggunakan *corel draw*, 7) Membuat media Dakon Matematika sebagai produk bahan ajar Matematika.

### 4. Validasi desain

Proses validasi desain produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi yang akan disediakan oleh peneliti. Untuk ahli materi pada penelitian ini adalah Ellik Istiani, S.Pd, SD selaku guru kelas IV B di SDN Keputran “A” Yogyakarta. Untuk ahli

media pada penelitian ini adalah Mahilda Dea Komalasari, M.Pd selaku dosen PGSD di Universitas PGRI Yogyakarta.

5. Perbaikan desain

Setelah desain divalidasi oleh para ahli kemudian dianalisis untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan kemudian akan dilakukan perbaikan desain produk sebelum produk diujicobakan pada kelompok terbatas. Tahap ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan.

6. Pembuatan produk

Setelah perbaikan desain, tahap selanjutnya adalah pembuatan produk Dakon Matematika. Produk dakon ini terbuat dari papan triplek berukuran 60 x 50 cm. Papan ini diberi lubang, lubang pokok terdiri atas 30 lubang dan lubang induk ada 2 di atas dan bawah atau sisi kanan dan kiri.

7. Uji coba produk

Setelah produk dibuat, maka selanjutnya produk akan diterapkan melalui uji coba luas.

8. Revisi produk

Setelah melakukan observasi terhadap uji coba terbatas dan uji coba lapangan maka selanjutnya adalah melakukan revisi produk untuk menyempurnakan produk yang telah di uji coba. Apabila terjadi perubahan yang signifikan maka produk tersebut akan di revisi dan digunakan pada kelompok besar dimana sampel tersebut diambil. Oleh karena itu perlu adanya revisi produk agar media layak digunakan bagi siswa maupun masyarakat lainnya.

9. Uji coba pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, maka selanjutnya produk yang telah direvisi akan diterapkan melalui uji coba luas.

## TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data meliputi:

1. Tes

Tes adalah pemberian sejumlah pertanyaan yang jawabannya dapat benar atau salah. Tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik atau tes kinerja. Tes tertulis adalah tes yang menuntut peserta tes memberi jawaban secara tertulis berupa pilihan atau isian (Sunarti dan Selly, 2014: 20). Tes yang dilakukan penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui ketuntasan siswa setelah menggunakan produk.

2. Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara berhadapan langsung dengan subyek yang akan diteliti, wawancara ini ditujukan kepada guru kelas. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran setelah dilakukannya pembelajaran. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman wawancara respon guru.

3. Angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada subyek. Menurut Susilo dan Gudnanto (2011: 95) mengatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara memahami siswa dengan mengadakan komunikasi tertulis, yaitu dengan memberikan daftar pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden secara tertulis pula. Angket yang diisi responden digunakan untuk pedoman revisi produk. Angket juga digunakan untuk memperoleh data dari

ahli materi dan ahli media. Angket yang digunakan adalah angket respon guru, respon siswa, validasi ahli materi, dan validasi ahli media.

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan di SDN Keputran “A” Yogyakarta merupakan penelitian yang menghasilkan produk media pembelajaran Dakon Matematika untuk kelas IV. Media yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran materi FPB dan KPK. Sehingga diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Dakon Matematika untuk kelas IV di SDN Keputran “A” Yogyakarta menggunakan penelitian *Research & Development (R&D)* prosedur pengembangan yang diadaptasi dari buku Sugiyono (2014: 531) meliputi 9 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, pembuatan produk, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.
2. Hasil penilaian terhadap kelayakan media Dakoma kelas IV, hasil validasi ahli media memperoleh nilai 53 memperoleh kriteria sangat baik, dan hasil penilaian ahli materi 39 memperoleh kriteria baik.
3. Respon siswa terkait kelayakan mendapatkan hasil respon siswa uji terbatas 12 siswa kelas IV C di SDN Keputran “A” Yogyakarta mendapatkan nilai 98% memperoleh kriteria sangat baik, sedangkan hasil penilaian respon siswa uji pemakaian produk 28 siswa kelas IV B di SDN Keputran “A” Yogyakarta uji akhir 91% mendapat kriteria sangat baik. Keefektifan media Dakoma dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dimana skor nilai rata-rata nilai *pretest* adalah 49,85 sedangkan skor nilai rata-rata *posttest* adalah 67,57. Hal ini menjadikan media Dakoma sangat menarik dan mendapat respon yang baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Dakoma efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Matematika materi FPB dan KPK kelas IV.
4. Kemudian untuk mengetahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media Dakoma dilakukan dengan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* dengan bantuan *software SPSS Statistic* versi 21 menunjukkan bahwa media Dakoma diperoleh Sig. (2 tailed) 0,001 yang menunjukkan bahwa data tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian di kelas IV di SDN Keputran “A” Yogyakarta ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan yang diadaptasi dari buku Sugiyono (2014: 531) meliputi 9 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, pembuatan produk, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Matematika kelas IV dengan uji coba kelompok kecil 12 siswa dan uji coba pemakaian sebanyak 28 siswa.

Hasil produk dikatakan layak dikarenakan kelayakan media Dakoma menunjukkan bahwa penilaian ahli media memperoleh 53 dengan kriteria sangat baik, penilaian ahli materi memperoleh 39 dengan kriteria baik. Hasil penilaian respon siswa, peserta didik uji coba skala kecil memperoleh nilai 98% dengan kriteria sangat baik serta respon siswa uji coba pemakaian memperoleh nilai 91% kriteria sangat baik. Hasil Keefektifan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Dimana skor nilai rata-rata nilai *pretest* adalah 49,85 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah



67,57. Perbedaan hasil sebelum (before) dan setelah (after) dilakukan uji paired sample t-test. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa media Dakoma diperoleh Sig. (2 tailed) 0,001 yang menunjukkan bahwa data tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhystya Indah Dwi Noviyanti. 2017. "Keefektifan Model Pembelajaran *Talking Stick* dengan Media Dakon Matematika terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Sekolah*, Vol 2 No 1. (<https://jurnal.unimed.ac.id>).
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fatimah. 2009. *Fun Math Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Gunanto, dkk. 2016. *Matematika untuk SD/MI Kelas IV Berdasarkan Kurikulum 2013 yang Disempurnakan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Iik Faiqotul Ulya. 2016. "Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual". *Jurnal Pena Ilmiah Vol 1 No 1*. (<http://journal.Upi.Eduindex.Phpopenailmiaharticleview2940>).
- Nizwadi Jalinus. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Nurdiana Siregar. 2018. "Peranan Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika Vol 2 No 2*. (<http://jurnal.mercubuanayogya.ac.id>).
- Saidah Nurul Haq. 2017. "Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I Di SDN 01 Bandardawung Tawangmangu". *Publikasi Ilmiah*. ([core.ac.id](http://core.ac.id)).
- Sugiyono. 2014. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*. Bandung: ALFABETA.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2014. *Penelitian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Susilo Rahardjo dan Gudnanto. 2011. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Jakarta: Kencana.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2012. *Prestasi belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: USAHA NASIONAL.
- Tarmizi, dkk. 2014. "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Dakon pada Pembelajaran Matematika di SD". (<http://jurnal.untan.ac.id>).
- Tejo Nurseto. 2011. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Vol 8 No 1*. (<https://journal.uny.ac.id>).

## PENANAMAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN MELALUI PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP DI SDN GEDONGKIWO

Rika Trisnawati, Mahilda Dea Komalasari  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[rika.trisnawati.2604@gmail.com](mailto:rika.trisnawati.2604@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Penanaman karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo; 2) Penanaman karakter peduli lingkungan melalui pendidikan lingkungan hidup di SD N Gedongkiwo; 3) Kendala yang dihadapi dalam penanaman karakter peduli lingkungan melalui Pendidikan Lingkungan Hidup di SD N Gedongkiwo; 4) Solusi mengatasi kendala yang dihadapi dalam penanaman karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo. Penelitian ini dilakukan di SD N Gedongkiwo, kelurahan Gedongkiwo, Mantrijeron, Yogyakarta. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik penentuan subjek adalah *purposive sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Penanaman karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo dilakukan dengan cara pembiasaan yaitu: a) pembiasaan keteladanan, b) pembiasaan rutin, c) pembiasaan spontan, dan d) pengkondisian. 2) Penanaman karakter peduli lingkungan melalui pendidikan lingkungan hidup di SD N Gedongkiwo dilakukan dengan menerapkan 4 program yaitu: a) kebijakan sekolah yang berwawasan lingkungan, b) pelaksanaan kurikulum yang berbasis lingkungan, c) pelaksanaan kegiatan lingkungan yang berbasis partisipatif, dan d) pengelolaan sarana ramah lingkungan. 3) Kendala yang dihadapi dalam penanaman karakter peduli lingkungan melalui Pendidikan Lingkungan Hidup di SD N Gedongkiwo yaitu: a) kendala dari siswa yang mempunyai karakter dan basic yang berbeda-beda, b) kendala kurangnya kesadaran warga sekolah akan pentingnya kepedulian lingkungan, c) kendala dari pembiasaan di rumah yang masih terbawa di sekolah, dan d) kendala dari kurang kompaknya anggota staf. 4) Solusi mengatasi kendala yang dihadapi dalam penanaman karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo yaitu dengan menerapkan tata tertib, mengadakan evaluasi sekolah dan menyelenggarakan *parenting*.

Kata Kunci: Karakter Peduli Lingkungan, Lingkungan Hidup

### Abstract

*This research aim's are 1) internalizing of environmental care characters at Gedongkiwo elementary school; 2) internalizing of environmental care characters through environmental education in Gedongkiwo elementary school; 3) revealing obstacles encountered in implementation of environmental care character through Environmental Education in Gedongkiwo elementary school; 4) finding solution to overcome obstacles encountered in implementation of environmental care character at Gedongkiwo elementary school. This research was conducted at Gedongkiwo Elementary School, Gedongkiwo sub-district, Mantrijeron, Yogyakarta. Type of research was a descriptive qualitative research with purposive sampling. Data collection in this research were observation, interview, and documentation. Data analysis techniques were data reduction, data display and conclusion drawing or verification. Data validity were checked with triangulation and technique triangulation. The results in this research indicated that 1) internalizing of environmental care characters in Gedongkiwo elementary school was carried out by means of habituation, namely: a) exemplary habituation, b) routine habituation, c) spontaneous habituation, and d) conditioning; 2) internalizing of environmental care character through environmental education in Gedongkiwo elementary school was carried out by implementing 4 programs, namely: a) environmentally friendly school policies, b) implementation of environment-based curriculum, c) implementation of environment-*

*based participatory activities, and d) management of facilities environmentally friendly; 3) the obstacles faced in implementing environmental care character planting through Environmental Education in Gedongkiwo Elementary School, were: a) students with different character and basic, b) lack of awareness of school community about the importance of environmental awareness, c) constraints of habituation at home that still carried away at school, and d) constraints from lack of cohesiveness of staff members. 4) Solution to overcome obstacles encountered in implementation of environmental care character at Gedongkiwo elementary school, namely: implementing school rules, conducting school evaluations, and holding parenting.*

*Keywords: Environment Care Character, Environmental Education*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman yang semakin canggih akan selalu membantu dalam memudahkan pekerjaan manusia dan lingkungannya. Di era yang semakin maju tentu akan semakin banyak pula inovasi-inovasi pengembangan sarana maupun prasarana yang memudahkan dalam segala hal. Semakin berkembangnya teknologi dan meningkatnya kesejahteraan hidup manusia maka semakin banyak pula permasalahan yang terjadi. Salah satu permasalahan yang masih berlanjut yaitu permasalahan tentang lingkungan. Di era yang semakin berkembang dan modern seperti zaman sekarang banyak teknologi-teknologi yang sudah berkembang pesat. Namun, di sisi lain masih banyak permasalahan lingkungan hidup yang terjadi di berbagai daerah. Mulai dari permasalahan sampah, pekarangan yang tidak terawat hingga, menyempitnya lahan hijau di daerah perkotaan.

Kejadian yang banyak menyita perhatian yaitu seperti diblokadanya tempat pembuangan sampah terpadu yang berada di daerah Piyungan Bantul sekitar tanggal 26 Maret 2019 lalu. Kejadian tersebut dikarenakan banyaknya sampah yang menumpuk dan belum dikelola dengan baik sehingga mengganggu aktivitas warga sekitar. Dampak lain yang terjadi adalah banyaknya sampah yang menumpuk di setiap sudut pembuangan sampah daerah Bantul, Kota Yogyakarta dan Sleman selama beberapa hari. Permasalahan seperti kejadian tersebut adalah gambaran betapa masih terbengkalainya permasalahan lingkungan yang belum teratur secara baik. Hal-hal yang bisa dilakukan adalah kesadaran diri tentang betapa pentingnya lingkungan dan kebersihan, sehingga segala aktivitas yang akan dilakukan dapat berjalan secara optimal (Kharisma Wilujeng, 2019).

Permasalahan lingkungan hidup yang semakin merebak harus bisa dikendalikan untuk memperbaiki kerusakan yang telah terjadi. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam upaya melindungi dan mengelola lingkungan hidup adalah dengan membuat undang-undang tentang lingkungan hidup. Hal itu tertulis pada Undang-undang No. 32 tahun 2009 pasal 1 ayat 2 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup yang menjelaskan bahwa perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup merupakan upaya sistematis dan terpadu yang dilakukan untuk melestarikan fungsi lingkungan hidup dan mencegah terjadinya pencemaran dan/atau kerusakan lingkungan hidup yang meliputi pencemaran, pemanfaatan, pengendalian, pemeliharaan, pengawasan dan penegakan hukum.

Kementrian Pendidikan Nasional (2009, 9-10) menyebutkan bahwa indikasi karakter yang dikembangkan dalam karakter mencakup karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tau, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat dan komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab. Pendidikan lingkungan atau karakter peduli lingkungan masuk ke

dalam salah satu karakter yang sangat penting untuk dilaksanakan dengan tujuan untuk membina masyarakat agar mempunyai perilaku yang peduli terhadap lingkungan.

Pikiran positif akan menghasilkan perbuatan dan hasil positif sedangkan berfikir positif merupakan hal yang substansial dalam pembentukan karakter positif (Cahyati imah & Toto Suharto, 2017). Berdasarkan kutipan tersebut menunjukkan bahwa untuk menciptakan karakter yang baik maka perlu adanya upaya yang harus dilakukan untuk pembentukan karakter positif seperti karakter yang peduli terhadap lingkungan. Oleh karenanya pendidikan lingkungan hidup perlu diajarkan pada siswa, karena mengingat kembali bahwa keadaan lingkungan hidup yang semakin memprihatinkan. Hal itu juga sesuai dengan pendapat Sofan Amri, dkk (2011:106) yang menyatakan bahwa lingkungan juga berperan penting dalam membentuk perilaku khususnya di sekolah, hal itu disebabkan karena perlakuan yang secara terus menerus diberikan kepada anak untuk merubah perilaku sesuai yang diharapkan. Kegiatan rutin yang dilakukan dapat mengupayakan terciptanya karakter peduli lingkungan terhadap keadaan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik di mana hal tersebut sudah terintegrasi ke dalam kegiatan-kegiatan rutin sekolah. Dari kegiatan ini diharapkan siswa akan memiliki tingkat kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan hidup untuk generasi yang lebih baik.

Salah satu sekolah yang memiliki kepedulian tinggi terhadap lingkungan hidup adalah SD N Gedongkiwo. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya penghargaan yang diberikan kepada SD N Gedongkiwo sebagai juara 1 sekolah adiwiyata tingkat kota Yogyakarta pada tahun 2014. Kemudian SD N Gedongkiwo juga sebagai juara III sekolah Adiwiyata tingkat Provinsi pada tahun 2015. Adiwiyata adalah sekolah yang berwawasan lingkungan dimana SD N Gedongkiwo juga menetapkan visi dan misi sekolah yang berwawasan lingkungan. Visi tersebut adalah “mewujudkan SD N Gedongkiwo yang unggul dalam intaq dan iptek yang berwawasan lingkungan”. Adanya PLH yang diterapkan di SD N Gedongkiwo bertujuan untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan pada warga sekolah. Melalui program PLH yang memuat tentang kegiatan peduli lingkungan maka siswa akan terbiasa dengan kegiatan-kegiatan lingkungan yang diadakan di sekolah, terlebih dapat diterapkan di rumah sehingga karakter tersebut akan melekat pada diri siswa.

Pengembangan karakter yang dilakukan di SD N Gedongkiwo juga sudah diupayakan melalui program *hydroponik*. Pengadaan kegiatan *hydroponik* dilakukan sebagai upaya untuk membantu keefektifan tempat karena menyempitnya lahan kosong yang ada di daerah kota. Adanya kegiatan *hydroponik* maka akan membuat siswa belajar mengembangkan kegiatan itu sebagai keggiatan yang bermanfaat dan dapat diterapkan di lingkungan rumah. Hal lain yang diterapkan yaitu dengan penanaman pohon setiap bulannya untuk mengganti tanaman yang mati, perawatan tanaman yang ada di sekitar sekolah dan kegiatan-kegiatan lain sebagai upaya pendidikan karakter (Kompasiana, 2017).

Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti “bagaimana penanaman karakter peduli lingkungan yang dilakukan melalui pendidikan lingkungan hidup di SD N Gedongkiwo Yogyakarta”. Hal ini peneliti berharap penanaman karakter peduli lingkungan yang diterapkan benar-benar berpengaruh pada diri dan sikap siswa. Kemudian, peneliti ingin menggali lebih jauh bagaimana usaha-usaha yang dilakukan dan kegiatan apa saja yang mendukung kegiatan penanaman nilai karakter peduli lingkungan tersebut melalui pendidikan lingkungan hidup yang telah dilaksanakan.

## **METODE**

### **Latar Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Juli 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pennenanaman karakter peduli lingkungan melalui pendidikan lingkungan hidup yang ada di SD N Gedongkiwo, Mantrijeron, Yogyakarta. Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengungkapkan data yang ada di lapangan sesuai hasil data yang ditemukan di lapangan.

### **Cara Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2010:1). Dalam penelitian kualitatif kunci utama dalam penelitian adalah peneliti sendiri. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objek di lapangan tanpa merubah apa yang terjadi dan tanpa memanipulasi data yang diperoleh.

### **Data dan Sumber Data**

Untuk melaksanakan penelitian ini, peneliti memerlukan subjek dan objek yang akan membantu dalam melaksanakan penelitian ini. Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti (Subliyanto, 2017:10). Sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh berdasarkan pengukuran secara langsung oleh peneliti terhadap sumbernya. Misalnya seorang peneliti ingin mendapatkan data mengenai rata-rata berat badan siswa di suatu sekolah. Apabila peneliti melakukan penimbangan langsung pada siswa tersebut maka data tersebut diperoleh secara primer. (Zainal Mustafa, 2009).

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain dan telah terdokumentasi, sehingga peneliti tinggal menyalin data tersebut untuk kepentingan penelitian (Zainal Mustafa, 2009)

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah hal utama yang dibutuhkan untuk menjawab semua pertanyaan yang ada pada rumusan masalah dalam penelitian (Juliansyah Noor, 2011). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai sumber data. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

“Observasi merupakan pengamatan terhadap objek yang diteliti baik secara langsung atau tidak langsung untuk memperoleh data yang seharusnya dikumpulkan pada penelitian” (Djam’an Satori & Aan Komariah, 2012: 105). Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi partisipan, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yang dilakukan oleh sumber data.

Kegiatan observasi dilakukan dengan peneliti mengamati serta ikut berpartisipasi pula pada kegiatan yang dilakukan dalam rangka penanaman karakter pendidikan, fasilitas sekolah sebagai sekolah berwawasan lingkungan, pembelajaran pendidikan karakter peduli lingkungan, aspek kurikulum yang diterapkan, perilaku siswa dan warga sekolah, serta keadaan lingkungan sekolah.

## 2. Wawancara

“Wawancara atau interview merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar pikiran melalui proses tanya jawab sehingga dapat menyimpulkan dalam satu topik bahasan” (Sugiyono, 2008:317). Menurut Stainback (Sugiyono, 2008) mengartikan bahwa dengan wawancara maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih dalam tentang partisipan dalam menjelaskan fenomena yang terjadi, di mana hal itu tidak dapat ditemukan melalui observasi. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara terstruktur, di mana dalam melaksanakan wawancara peneliti sudah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun sudah disiapkan.

## 3. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:201) “dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis”. Pelaksanaan dalam metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.

## **Teknik Analisis Data**

Menurut Bogdan dan Biklen (Djam'an Satori & Aan Komariah, 2012: 201) mengemukakan bahwa analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis data yang dikembangkan oleh Milles dan Hubberman yaitu sebagai berikut:

### 1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu (Sugiyono, 2011:247).

### 2. Penyajian Data

Pada penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dengan uraian singkat, bagan atau sejenisnya (Sugiyono, 2011: 249). Dengan penyajian data yang dilakukan maka akan mempermudah dalam memahami apa yang terjadi dan menyusun rencana kerja yang akan datang berdasarkan data yang telah diperoleh.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Langkah yang ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak didukung oleh data yang valid. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan didukung oleh data yang valid ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel. (Sugiyono, 2011:252).

## **Pemeriksaan Keabsahan Data**

Uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kredibilitas. Adapaun cara yang digunakan dalam uji kredibilitas ini adalah triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, dengan berbagai cara, dan berbagai waktu (Sugiyono, 2011:273). Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Penanaman Karakter Peduli Lingkungan di SD N Gedongkiwo.**

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan yang telah dilakukan peneliti melalui pengamatan dan wawancara tentang pelaksanaan karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo, maka dapat diperoleh hasil bahwa pelaksanaan karakter peduli lingkungan yang ada di SD N Gedongkiwo yaitu melalui kegiatan pembiasaan. Kegiatan pembiasaan tersebut terdiri dari pembiasaan keteladanan, pembiasaan rutin, pembiasaan spontan dan pengkondisian. Hal tersebut dilakukan untuk mendorong kebiasaan dan perilaku siswa agar tindakan yang dilakukan sesuai dengan pengelolaan lingkungan yang baik dan dapat menghindari perbuatan yang merusak lingkungan serta mempunyai jiwa peduli lingkungan dan menjaga kelestarian lingkungan. Hal ini merupakan harapan dari sebuah visi dan misi sekolah, visi sekolah berbunyi “terwujudnya SD N Gedongkiwo yang unggul dalam imtaq dan iptek yang berwawasan lingkungan” dengan salah satu indikator yaitu unggul dalam bidang lingkungan. Sedangkan misi sekolah yang ke empat adalah “menciptakan lingkungan sekolah yang hijau bersih menyenangkan”, dari bunyi visi dan misi sekolah dapat dilihat bahwa harapan yang besar dari sekolah kepada warga sekolah untuk peka dan peduli terhadap lingkungan baik di sekolah maupun di lingkungan luar sekolah.

Harapan SD N Gedongkiwo tersebut sesuai dengan tujuan karakter peduli lingkungan yang dikemukakan oleh Marsanti (Dwi Purwanti. 2017) di mana tujuan pendidikan karakter peduli lingkungan yaitu sebagai berikut:

1. Mendorong kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan pengelolaan lingkungan yang benar,
2. Meningkatkan kemampuan untuk menghindari sifat-sifat yang dapat merusak lingkungan,
3. Memupuk kepekaan peserta didik terhadap lingkungan sehingga dapat menghindari sifat-sifat yang dapat merusak lingkungan,
4. Menanam jiwa peduli dan tanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan.
5. Kegiatan yang dilaksanakan untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo dari sumber yang didapat yaitu mengacu pada pendapat Novan Ardy Wiyani (2013) yang mengemukakan bahwa implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara pembiasaan keteladanan, pembiasaan spontan, pembiasaan rutin dan pengkondisian. Kegiatan pembiasaan yang dilakukan untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo adalah 1) Pembiasaan Keteladanan, pembiasaan keteladanan adalah suatu kegiatan dalam bentuk perilaku dan sikap yang dilakukan oleh guru atau tenaga kependidikan ketika berada di lingkungan sekolah dengan tujuan agar dapat menjadi panutan oleh siswa yang ada di sekolah. kegiatan yang dilakukan adalah dengan perawatan tanaman, membuang sampah ditempatnya, guru berpartisipasi dalam kegiatan kebersihan, pemanfaatan barang bekas dan guru mengajak siswa untuk selalu menanam

tanaman. 2) Pembiasaan Spontan, kegiatan spontan adalah kegiatan yang dilakukan secara tiba-tiba tanpa dilakukan rencana dan dilakukan pada saat itu juga. Hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan spontan yaitu peduli lingkungan dari sampah, mengurangi sampah plastik, pembiasaan lingkungan bersih, dan menegakkan tata tertib. Hal-hal itu dilakukan dengan memberikan teguran secara langsung kepada siswa atau warga sekolah agar mempunyai efek jera dan tidak mengulangi kembali perbuatannya. 3) Pembiasaan Rutin, pembiasaan rutin adalah kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan selalu konsisten pada waktu yang telah ditentukan. Kegiatan rutin yang dilakukan di SD N Gedongkiwo yaitu kegiatan smutlis, Jum'at bersih, evaluasi kebersihan sekolah, piket kelas, pemanfaatan sampah, kunjungan sekolah, dan parenting. 4) Pengkondisian, pengkondisian merupakan suatu hal yang diciptakan untuk memberikan kondisi yang mendukung terlaksananya karakter peduli lingkungan. Kegiatan pengkondisian yang dilakukan yaitu dengan penataan halaman sekolah yang hijau, menyediakan jumlah kamar mandi, menyediakan lahan praktik menanam tanaman, dan kantin sehat.

### **Penanaman Karakter Peduli Lingkungan melalui Pendidikan Lingkungan Hidup di SDN Gedongkiwo**

Berdasar buku panduan adiwiyata, kriteria sekolah adiwiyata dan kegiatan yang harus dilakukan oleh sekolah adiwiyata terkait pendidikan lingkungan hidup adalah kebijakan sekolah berwawasan lingkungan, pelaksanaan kurikulum berbasis lingkungan, kegiatan lingkungan berbasis partisipatif dan pengelolaan sarana pendukung ramah lingkungan. Ke-empat hal tersebut merupakan komponen adiwiyata yang menjadi satu kesatuan utuh dalam mencapai sekolah adiwiyata. Dalam upaya menumbuhkan karakter peduli lingkungan maka sekolah melaksanakan kegiatan yang merupakan komponen dari adiwiyata sebagai sarana untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan pada warga sekolah. Kegiatan yang telah dilaksanakan SD N Gedongkiwo berkaitan dengan pendidikan lingkungan hidup untuk menanamkan karakter peduli lingkungan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Kebijakan Sekolah Berwawasan Lingkungan, berdasarkan hasil penelitian di lapangan tentang kebijakan sekolah berwawasan lingkungan, hasil observasi menunjukkan bahwa sekolah telah menetapkan visi dan misi yang berwawasan lingkungan. Berdasarkan hasil wawancara kepada delapan narasumber tertulis didapatkan bahwa selain dengan menetapkan visi dan misi sekolah juga mengadakan kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan bakat siswa dalam bidang lingkungan misalnya dengan kegiatan ekstrakurikuler dokter kecil. Kemitraan juga terjalin dengan BLH Jogja, Yayasan Ke-Hati, Unilever, dan Yayasan Yatim Mandiri.
2. Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Lingkungan, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD N Gedongkiwo, peneliti menemukan bahwa pelaksanaan kurikulum berbasis lingkungan memang benar telah dilaksanakan di sekolah. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan narasumber dan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan bahwa pelaksanaan kurikulum berbasis lingkungan dilaksanakan dengan mengimplemenasikan karakter peduli lingkungan pada rumusan RPP di setiap jenjang kelas, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, dan melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode dan model pada saat pembelajaran. Pembelajaran juga dapat digunakan melalui media interaktif yang bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar tentang lingkungan karena dari media yang menarik maka siswa akan tertarik untuk melakukan tindakan peduli lingkungan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahilda Dea



Komalasari dan Sukadari (2017) yang menyebutkan bahwa menggunakan media interaktif dalam pembelajaran akan menghasilkan perbedaan prestasi dengan sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif. Berdasar hasil penelitian tersebut maka penggunaan media interaktif dapat digunakan untuk pembaharuan pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru untuk diterapkan kepada siswa sekolah dasar.

3. Pelaksanaan Kegiatan Lingkungan Berbasis Partisipatif, kegiatan partisipatif dalam pelaksanaan pendidikan lingkungan hidup adalah hal yang sangat diperlukan karena dengan partisipasi warga sekolah maka akan meningkatkan rasa kepedulian terhadap lingkungannya yang akan tertanam pada pribadi warga sekolah. berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan dari peneliti yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa kegiatan partisipatif yang dilakukan di SD N Gedongkiwo adalah sebagai berikut: a) Kegiatan Smutlis (sepuluh menit peduli lingkungan sekitar), b) Jum'at bersih, c) kegiatan Ekstrakurikuler, d) kegiatan menanam tanaman dengan menggunakan *hydroponic*, e) piket kelas untuk menjaga kebersihan lingkungan kelas dan menyiram tanaman, f) partisipasi dalam kegiatan mengurangi sampah plastic yaitu dengan warga sekolah tidak jajan menggunakan kantong plastik, g) membuat kompos dan biopori, h) pengelolaan sampah dengan melalui bank sampah, i) lomba kebersihan kelas dan poster tanaman sesuai kelas masing-masing, j) mengikuti kegiatan perlombaan yang berkaitan dengan lingkungan, dan k) mengadakan kegiatan bazar sekolah yang bekerjasama dengan orangtua wali.
4. Pengelolaan Sarana Ramah Lingkungan, untuk menjadikan sekolah yang peduli lingkungan maka diperlukan sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksananya proses pendidikan lingkungan hidup. Adanya penyediaan sarana yang ramah lingkungan maka dapat memperlancar pelaksanaan pendidikan lingkungan hidup yang akan menumbuhkan karakter peduli lingkungan pada pribadi warga sekolah terutama siswa. berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan peneliti, maka dihasilkan fakta bahwa SD N Gedongkiwo telah menyediakan sarana ramah lingkungan yang akan menunjang keterlaksanaan penanaman karakter peduli lingkungan yaitu dengan menyediakan sarana untuk mengatasi permasalahan lingkungan hidup, menyediakan sarana pembelajaran berbasis lingkungan, pemeliharaan sarana ramah lingkungan, melakukan pengelolaan fasilitas sekolah, pemanfaatan air, dan pelayanan kantin sehat.

### **Kendala yang Dihadapi dalam Penanaman Karakter Peduli Lingkungan melalui Pendidikan Lingkungan Hidup di SDN Gedongkiwo**

Penanaman karakter peduli lingkungan yang dilakukan di SD N Gedongkiwo yaitu dengan menggunakan cara pembiasaan-pembiasaan yang diajarkan langsung oleh guru dan kepala sekolah. Sedangkan penanaman karakter peduli lingkungan juga ditanamkan melalui pendidikan lingkungan hidup yang sudah diterapkan oleh sekolah sebagai sekolah adiwiyata. Namun, dalam pelaksanaan suatu kegiatan tentunya terdapat kendala yang dapat menghambat keterlaksanaan kegiatan tersebut. Berikut kendala yang dihadapi SD N Gedongkiwo dalam penanaman karakter peduli lingkungan:

1. Kendala dari siswa, kendala yang berasal dari siswa yaitu karena perbedaan karakteristik dan basic yang berbeda. Misalnya ada siswa ketika diberikan nasehat oleh bapak ibu guru mudah menerima dan melaksanakan serta ada pula siswa yang bila di nasehati oleh bapak ibu guru tetap ngeyel dan tidak mau mendengarkan.

2. Kesadaran warga sekolah, Kendala yang kedua adalah tentang kesadaran warga sekolah yang masih belum sepenuhnya sadar akan pentingnya lingkungan, walaupun sebagian besar warga sekolah sudah paham akan lingkungan namun kesadaran akan lingkungan belum sepenuhnya ada. Misalnya ketika melihat sampah yang berada diluar tempat sampah mereka masih membiarkan sampah itu berkeliaran.
3. Kendala dari lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga merupakan tempat anak mendapatkan pendidikan utama dari orangtua sebelum anak mendapatkan pendidikan di sekolah formal. Pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan di rumah terkadang masih terbawa hingga ke sekolah sehingga kebiasaan inilah yang menghambat anak untuk mendapatkan pembiasaan di sekolah. hal ini dikarenakan sebagian orangtua kurang memantau kegiatan anak di sekolah sehingga, kegiatan anak di rumah kurang terkontrol.
4. Kurang kompaknya anggota staf. Kendala yang terakhir yaitu dengan masih kurang kompaknya anggota staf sekolah dalam pelaksanaan kegiatan. Hal ini terjadi karena beban tugas guru yang semakin bertambah, sehingga pengaturan waktu dan kegiatan yang diselenggarakan terkadang tidak sesuai atau bentrok yang mengakibatkan kegiatan belum terlaksana dengan lancar.

Berbagai kendala yang di hadapi oleh SD N Gedongkiwo dalam penanaman karakter peduli lingkungan merupakan suatu tantangan yang harus diselesaikan dan dihadapi guna mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

### **Solusi Mengatasi Kendala yang Dihadapai dalam Penanaman Karakter Peduli Lingkungan di SD N Gedongkiwo**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD N Gedongkiwo, didapatkan hasil bahwa sekolah melaksanakan beberapa tindakan untuk mengatasi berbagai kendala yang ada di sekolah dalam proses penanaman karakter peduli lingkungan. Tindakan tersebut diantaranya adalah:

1. Menerapkan tata tertib yang harus ditaati oleh semua warga sekolah tentang menjaga kebersihan lingkungan dan menjaga lingkungan.
2. Mengadakan evaluasi sekolah. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang telah dilaksanakan, kegiatan apa yang belum tercapai dan kendala yang membuat kegiatan belum terlaksana secara maksimal. Hal ini efektif dilakukan karena dengan adanya rapat sekolah yang membahas tentang program sekolah dapat menemukan solusi untuk masalah yang terjadi dengan musyawarah dan secara transparan.
3. *Parenting*. Kegiatan *parenting* dilakukan untuk mensinkronkan antara perilaku yang ada di sekolah dan di rumah. Hal ini dilakukan sekolah dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada orang tua wali murid tentang visi misi sekolah dan beberapa kegiatan yang adakn dilakukan sekolah guna mendukung perilaku siswa yang berkarakter peduli lingkungan. Kegiatan *parenting* diadakan lima kali dalam satu tahun namun untuk waktu tidak di tentukan dikarenakan kegiatan *parenting* ini diselenggarakan sesuai kebutuhan dan agenda sekolah.

### **KESIMPULAN**

1. Penanaman karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo  
Penanaman karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo yaitu melalui pembiasaan keteladanan, pembiasaan rutin, pembiasaan spontan dan pengkondisian. Pembiasaan keteladanan dilakukan dengan contoh langsung yang dilakukan oleh guru misalnya ikut

menyapu, menyiram dan membuang sampah ditempatnya. Pembiasaan rutin dilakukan dengan kegiatan smutlis, Jum'at bersih, piket kelas, lomba kebersihan, *parenting*, menanam tanaman, pengolahan sampah, evaluasi kebersihan sekolah, dan kunjungan sekolah. Kegiatan spontan dilakukan dengan menegur secara langsung warga sekolah atau siswa yang melanggar tata tertib sekolah. Kegiatan pengkondisian dilakukan dengan sekolah menyediakan sarana ramah lingkungan yang menunjang pelaksanaan kegiatan karakter peduli lingkungan seperti penataan lingkungan fisik sekolah, pengkondisian ruang kelas dan penyediaan kantin sehat.

2. Penanaman karakter peduli lingkungan melalui pendidikan lingkungan hidup di SD N Gedongkiwo

Penanaman karakter peduli lingkungan melalui pendidikan lingkungan hidup dilakukan dengan menetapkan berbagai kebijakan yang Berkaitan dengan upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup, pengintegrasian PLH dalam mata pelajaran terkait, penggunaan strategi, metode dan sumber belajar yang memanfaatkan sumber belajar, partisipatif dan memanfaatkan lingkungan sekolah, terdapat karya pengelolaan sampah, menjalin kemitraan dengan lembaga terkait lingkungan hidup, kegiatan lingkungan yang mengikutsertakan warga sekolah, dan ketersediaan sarana dan prasarana sekolah serta adanya kantin sehat.

3. Kendala yang dihadapi dalam penanaman karakter peduli lingkungan melalui Pendidikan Lingkungan Hidup di SD N Gedongkiwo

Penanaman karakter peduli lingkungan melalui pendidikan lingkungan hidup masih terdapat kendala yang menghambat keterlaksanaan kegiatan tersebut, kendala yang dihadapi yaitu:

- a. Kendala dari siswa, dikarenakan siswa mempunyai karakter dan basic yang berbeda dalam menerima nasehat dan teguran.
- b. Kendala dari kesadaran warga sekolah, masih kurangnya kesadaran warga sekolah terhadap pentingnya kepedulian lingkungan.
- c. Kendala dari lingkungan keluarga, pembiasaan perilaku di rumah yang masih terbawa ke sekolah dan kurangnya kontrol orangtua tentang sikap siswa.
- d. Kurang kompaknya anggota staf, dikarenakan beban kerja guru yang bertambah sehingga kurang efektif dalam menjadwalkan kegiatan.

4. Solusi Mengatasi Kendala yang Dihadapai dalam Penanaman Karakter Peduli Lingkungan di SD N Gedongkiwo

Hal yang adapat dilakukan untuk mengatasikendaa yang dihadapi dalam penanaman karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo yaitu dengan menetapkan tata tertib yang wajib ditaati oleh seluruh warga sekolah, melakukan evaluasi sekolah yang dihadiri oleh seluruh guru dan karyawan, serta menyelenggarakan kegiatan *parenting* sebagai bentuk kerjasama sekolah dengan orang tua wali.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi SD N Gedongkiwo
  - a. Mempertahankan pelaksanaan pendidikan lingkungan hidup yang sudah diterapkan untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan pada warga sekolah terutama siswa agar tercipta generasi yang memiliki kepedulian lingkungan yang tinggi.

- b. Meningkatkan pengelolaan sarana dan prasarana sekolah untuk mendukung pengkondisian karakter peduli lingkungan.
  - c. Kepala sekolah dan guru perlu lebih tegas lagi dalam memberikan sanksi kepada siswa yang bersikap tidak peduli terhadap lingkungan agar jera.
  - d. Perlu adanya pembelajaran khusus mengenai lingkungan hidup seperti mulok berbasis lingkungan di setiap jenjang kelas.
2. Bagi Masyarakat
    - a. Memberikan dukungan penuh terhadap kegiatan PLH yang menumbuhkan karakter peduli lingkungan di SD N Gedongkiwo baik material maupun non material.
    - b. Mengawasi dan membantu keterlaksanaannya kegiatan karakter peduli lingkungan yang diterapkan di SD N Gedongkiwo.
  3. Bagi Peneliti Lain
 

Bagi peneliti lain dapat meneliti lebih lanjut mengenai karakter peduli lingkungan melalui pendidikan lingkungan hidup yang nantinya dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan terhadap pembaca serta dapat menemukan aspek lain yang belum ditemukan atau dijelaskan dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Sonny Keraf. (2006). *Etika Lingkungan*. Jakarta: Buku Kompas.
- Arifin, B. 2001. *Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia*. Jakarta. Erlangga
- Bambang, Yuniarto. 2013. *Membangun Kesadaran Warga dalam Pelestarian Lingkungan*. Yogyakarta: Depublish.
- Cahyani Imah dan Toto Suharto, 2017. “Konsep Positif Dalam Buku Terapi Berfikir Positif Karya Dr. Ibrahim Elfiky dan Relevansinya dengan Pembentukan Karakter Muslim”. [https://scholar.google.co.id/scholar?start=10&q=mahilda+dea+komalasari&hl=id&as\\_sdt=0,5#d=gs\\_qabs&u=%23p%3D4J9wAhhWEMYkJ](https://scholar.google.co.id/scholar?start=10&q=mahilda+dea+komalasari&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u=%23p%3D4J9wAhhWEMYkJ). Di akses pada 2 Oktober 2019 pukul 10.40 WIB.
- Djam’an Satori dan Aan Komariah. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ela Nurhayati dan Ina, Siti. \_\_\_\_\_. “Implementasi Kurikulum Berbasis Lingkungan Di Sekolah Adiwiyata Studi Kasus Di SMP Negeri 16 Surabaya”. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/viewFile/14631/13280>. Di akses pada 20 Januari 2019 pukul 10.18.
- Juliansyah, Noor. 2011. *Metodologi Penelitian (Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Novan Ardy Wiyani. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya di Sekolah*. Yogyakarta. Pedagogia.
- Purwanti, D. 2017. *Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Implementasinya*. DWIJACENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik, 1(2), 17.

- Sofan Amri, dkk. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Subliyanto. 2010. *Subjek Penelitian dan Responden Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfa Beta.
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukadari dan Mahilda Dea K, 2017. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nilai Karakter “KARAKTERKU” untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa UPY”. *G-COUNS Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 2, Nomor 1.
- Susy, Sadikin, dkk. 2011. *Panduan Adiwiyata Sekolah Peduli dan Berbudaya Lingkungan*. Jakarta: Asdep Urusan Penguatan Inisiatif Masyarakat Deputi Bidang Komunikasi Lingkungan dan Pemberdayaan Masyarakat, Kementerian Lingkungan Hidup.
- Undang-Undang Pendidikan Lingkungan Hidup No. 32 Tahun 2009 tentang *Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup*.
- Yuniarto, Bambang. 2013. *Membangun Kesadaran Warga Negara dalam Pelestarian Lingkungan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zainal Mustafa. 2009. *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter, Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zufa, M.I. 2012. *Implementasi Kebijakan Pendidikan Lingkungan Hidup di SD N Ungaran 1 Yogyakarta*. Skripsi. UNY. Yogyakarta.

# PENGEMBANGAN LKS BERBASIS *CONCEPTUAL CHANGE MODEL* (CCM) PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MEREDUKSI MISKONSEPSI

Rinta Yekti Utami, Wahyu Kurniawati  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
rintayektiutami05@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis *Conceptual Change Model* (CCM) untuk mereduksi miskonsepsi siswa pada materi gerak mata pelajaran IPA kelas IV SDIT Jabal Nur. Hasil penelitian menunjukkan 1) LKS berbasis CCM dilakukan dengan: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. 2) Kelayakan LKS ditinjau dari (a) Hasil penilaian ahli materi dengan presentase 97% dengan kriteria sangat baik. (b) Hasil penilaian ahli media dengan presentase 78% dengan kriteria baik. (c) Hasil respon guru dengan presentase 97% dengan kriteria baik sekali. (d) Hasil respon siswa dengan presentase 92% kriteria baik sekali. 3) LKS berbasis CCM lebih efektif mereduksi miskonsepsi siswa yang dibuktikan dengan perbedaan prestasi dibuktikan dengan uji *independent sample t test*. Hasil uji *independent sample t test* pada nilai *post-test* diperoleh Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . LKS berbasis CCM efektif untuk mereduksi miskonsepsi siswa, terlihat dari rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen 86,4 dan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol 83,6. Disimpulkan bahwa LKS berbasis CCM pada materi gerak mata pelajaran IPA untuk mereduksi miskonsepsi siswa kelas IV SD efektif.

Kata Kunci : LKS berbasis CCM, Gerak, IPA, Miskonsepsi

## Abstract

*This research aims to determine the feasibility and effectiveness of the Conceptual Change Model (CCM) Student Activity Sheet (LKS) to reduce students' misconceptions in the motion material in fourth-grade Natural Sciences at SDIT Jabal Nur. The results of this study indicate that 1) Student Activity Sheet based on CCM can be done by analysis, design, development, implementation, and evaluation. 2) Feasibility of Student Activity Sheet in terms of (a) Results of assessment by material experts with a percentage of 97% with very good criteria. (b) Results of media expert assessment with a percentage of 78% with good criteria. (c) Results of teacher responses with a percentage of 97% with excellent criteria. (d) Results of student responses with a percentage of 92% with excellent criteria. 3) Student worksheets based on CCM is more effective in reducing student misconceptions as evidenced by differences in achievement as evidenced by independent sample t-test. The independent sample t-test results on post-test values were obtained Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . The Student Activity Sheet based on CCM is effective in reducing student misconceptions. It can be seen from the average score of the experimental class post-test 86,4 and the average post-test score of the control class 83,6. So that it can be concluded that the Student Activity Sheet based on CCM, on the motion material of science subjects is effective in reducing the misconception of fourth-grade students.*

*Keywords: Student Activity Sheet based on CCM, Motion, Natural Science, Misconception*

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam atau biasa disingkat dengan IPA merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. IPA sangat berhubungan dengan kehidupan manusia bahkan hampir setiap hari. Sudah diketahui bahwa IPA merupakan ilmu yang mengkaji fenomena alam yang ada di sekitar kita. Sebelum mengenal dunia sekolah, anak-anak sudah dikenalkan dengan IPA baik

secara langsung maupun tidak langsung, sehingga pada saat anak mulai belajar di sekolah sudah sedikit paham tentang alam semesta dan seisinya. Semua sekolah dasar tanpa terkecuali sudah menerapkan pembelajaran IPA, baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi. Selama ini IPA dianggap sulit dan menakutkan untuk dipelajari. Banyak siswa menganggap bahwa IPA hanya orang pintar saja. Upaya untuk mengubah pemikiran tersebut, maka perlu melakukan pembelajaran IPA yang mudah dipahami, sederhana, menarik, dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Kurniyatul Fizah (2016:116), bahwa pada umumnya pada proses pembelajaran siswa belajar tidak dengan kepala yang kosong, artinya siswa telah memiliki pengetahuan dasar tentang pelajaran yang akan dipelajari. Artinya, siswa telah diberikan ilmu pengetahuan di lingkungan keluarganya, sehingga mempunyai pengetahuan dasar. Lingkungan keluarga merupakan tempat pertama untuk anak menimba ilmu atau pengetahuan-pengetahuan. Hal tersebut sejalan dengan Pujayanto (2007: 22) bahwa setiap siswa telah memiliki pengalaman dan pengetahuan tentang alam. Pengalaman dan pengetahuan tersebut membentuk suatu konsepsi mengenai alam yang digunakan oleh siswa secara konsisten untuk menafsirkan peristiwa alam disekitarnya, sehingga ketika siswa mengikuti pelajaran tidak dengan kepala kosong.

Berbicara tentang konsepsi, bahwa konsepsi menurut Rustaman (2012: 26) menjelaskan bahwa konsepsi pada masing-masing orang itu berbeda. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh pandangan mereka yang berbeda-beda asumsi. Berbeda dengan pendapat Berg (dalam Suryanto, 2002: 13) bahwa konsepsi adalah pemahaman setiap siswa terhadap suatu konsep. Memahami dengan benar dan tepat suatu konsep menurut pandangan ahli. Sementara Budi (1992: 114) menjelaskan bahwa konsepsi adalah kemampuan memahami konsep, baik diperoleh dari kondisi lingkungan maupun indera. Pemahaman konsep yang benar sangat diperlukan di kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Aldika (2016: 29) menyatakan bahwa konsepsi adalah suatu pemahaman seseorang terhadap konsep. Memahami konsep dari hal yang sering dijumpai dalam kondisi lingkungan maupun kondisi awam.

Konsepsi terbagi menjadi dua, yaitu: konsep dan miskonsepsi. Konsep menurut Nurul Wafiyah (2012: 130) adalah ide abstrak untuk mengklarifikasikan obyek, sehingga dapat dinyatakan dalam contoh dan bukan contoh. Mempelajari konsep, siswa harus mengalami berbagai situasi dan kondisi tertentu, sehingga siswa dapat membedakan mana yang termasuk konsep dan mana yang bukan termasuk konsep. Pengertian konsep tersebut berbeda dengan yang dikemukakan oleh Yuyu R. Tayubi (2005: 5), bahwa konsep adalah “abstraksi dari ciri-ciri sesuatu yang mempermudah komunikasi antar sesama manusia dan yang memungkinkan manusia berfikir”. Sehingga konsepsi adalah pemahaman konsep yang benar menurut pandangan para ahli, sedangkan miskonsepsi adalah pemahaman konsep yang benar dan tepat sangat berperan penting bagi kehidupan manusia, khususnya siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA, beberapa ahli telah melakukan penelitian, yang menyatakan bahwa masih banyak terjadi kesalahan konsep pada mata pelajaran IPA dari siswa SD sampai siswa menengah. Kesalahan konsep dikenal dengan istilah miskonsepsi.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPA yang dicapai siswa adalah terjadinya miskonsepsi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rini, dkk (2009: 66) menunjukkan bahwa siswa mengalami miskonsepsi pada konsep gaya dan cahaya. Data yang dideskripsikan berupa skor hasil tes miskonsepsi dan distribusi jawaban siswa sebagai subyek penelitian, untuk setiap item soal tes miskonsepsi tersebut, sebagai langkah awal yang dilakukan untuk analisis deskripsi ini adalah memeriksa dan mengelompokkan jawaban siswa dalam 3 kategori, yaitu: memahami, tidak

memahami, dan miskonsepsi. Peneliti juga melakukan prapenelitian menggunakan soal tes diagnostik.

Tes diagnostik berfungsi untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga hasil tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk memberikan tindak lanjut berupa perlakuan yang tepat dan sesuai dengan kelemahan yang dimiliki siswa (Susanti dkk, 2014). Dian dkk (2018: 59) menyatakan bahwa terdapat beberapa alat diagnostik yang dapat digunakan, yaitu: wawancara, pertanyaan terbuka, peta konsep, dan instrumen tes yang berbentuk tes uraian atau pilihan ganda dua tingkat. Soal diagnostik dapat membantu guru dalam mengidentifikasi pemahaman konsep siswa. Yuli dkk (2016: 115) menjelaskan bahwa tes diagnostik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dengan butir soal tes yang lain. Jawaban tes diagnostik atau respons yang diberikan oleh siswa harus memberikan informasi yang cukup untuk menduga masalah atau kesulitan yang dialaminya. Pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDIT Jabal Nur pada tanggal 22 Oktober 2018 di kelas VB, menggunakan soal diagnostik dengan jumlah 30 soal menunjukkan bahwa sebanyak 66% mengalami miskonsepsi dari jumlah siswa.

Masalah tersebut harus ditindak lanjut dengan cara mengembangkan sebuah produk baru dengan materi gerak. Peneliti akan mengembangkan produk LKS berbasis *Conceptual Change Model* (CCM), bertujuan untuk mereduksi miskonsepsi siswa pada materi gerak. LKS yang digunakan kelas VB SDIT Jabal Nur masih belum mampu mereduksi miskonsepsi, sehingga miskonsepsi yang terjadi di SDIT Jabal Nur masih terjadi, dan LKS yang ada hanya berupa soal-soal teori yang harus dikerjakan oleh siswa. LKS merupakan salah satu sumber belajar berupa bahan ajar cetak. Fungsi LKS yang dipaparkan oleh Prastowo (2013: 205) yaitu sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan siswa, sebagai bahan ajar yang mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan, sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih, serta memudahkan pelaksanaan pelajaran kepada siswa. Hal ini sejalan dengan fungsi LKS yang dipaparkan oleh Trianto (2010: 222) LKS merupakan panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Fungsi LKS sendiri lebih ditujukan untuk memandu siswa dalam menemukan konsep materi yang dipelajari. LKS yang telah ditetapkan oleh Depdiknas (2008: 24) terdiri dari enam komponen, meliputi: judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah-langkah kerja, dan penilaian. Setelah dilakukannya pengamatan terhadap LKS yang ada di SDIT Jabal Nur, bahwa LKS yang digunakan sekolah belum mampu mereduksi miskonsepsi. Peneliti akan mengembangkan LKS IPA agar menunjang proses pembelajaran, dengan mengembangkan LKS berbasis CCM.

Penelitian yang dilakukan oleh Sholehah (2014) menyatakan bahwa CCM dapat digunakan untuk mereduksi atau mereduksi miskonsepsi. Berbicara tentang CCM, bahwa *Conceptual Change Model* merupakan singkatan dari CCM. Banyak penelitian yang menggunakan variabel CCM. Menurut Baser (2006:67) bahwa CCM adalah dirancang untuk memperoleh konsep baru sebagai perbedaan dari konsep-konsep yang ada. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisa dan Erman (2017:330) menunjukkan bahwa perbandingan presentase rata-rata miskonsepsi siswa sebelum penerapan model pembelajaran *conceptual change* pada perubahan materi terhadap 37 siswa kelas VII-F SMP Negeri 33 Surabaya dengan metode *purposive sampling*. Pereduksian miskonsepsi secara keseluruhan menunjukkan persentase siswa yang mengalami miskonsepsi dari 44,59% berkurang menjadi 14,86% sehingga menurun persentase siswa yang mengalami miskonsepsi sebesar 29,73% dengan persentase miskonsepsi yang cukup besar pada konsep tentang kegiatan perubahan kimia karena pemasakan yaitu sebesar 86,49% dan menurun menjadi 37,84%.



Sehingga terbukti bahwa CCM bisa mereduksi miskonsepsi pada siswa. Setelah terbukti, maka peneliti akan mengembangkan LKS berbasis CCM untuk mereduksi miskonsepsi siswa.

Masalah yang terjadi secara nyata pada siswa SD yang mengalami miskonsepsi dapat diatasi, salah satu cara yang digunakan peneliti untuk mengatasi miskonsepsi pada materi gerak yaitu dengan Mengembangkan LKS Berbasis *Conceptual Change Model* (CCM) Pada Mata Pelajaran IPA untuk Mereduksi Miskonsepsi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, karena LKS yang digunakan di SD masih belum mampu mereduksi miskonsepsi dan tidak ada variasi. Apabila miskonsepsi tidak segera diatasi, maka siswa akan mengalami miskonsepsi yang berkelanjutan hingga nanti. Cara tersebut telah diteliti oleh Sayyidan dan Suyono (2014: 161) bahwa untuk mereduksi miskonsepsi dapat dilakukan dengan menggunakan CCM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 14 siswa diantara 15 siswa yang mengikuti pembelajaran remediasi dengan model *Conceptual Change* pada konsep mol mengalami penurunan beban miskonsepsi. Demikian juga pada pereaksi pembatas, penurunan beban miskonsepsi siswa terjadi pada 6 siswa di antara 8 siswa yang mengikuti pembelajaran remediasi dengan model *Conceptual change*. Miskonsepsi terjadi karena siswa mengalami prakonsepsi yang salah, sedangkan siswa datang ke sekolah umumnya tidak dengan kepala yang kosong, melainkan siswa sudah membawa ide-ide ketika mereka berinteraksi dengan lingkungannya, paparan tersebut merupakan pendapat Gagne dalam Dek Ngurah (2016:873).

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan fokus penelitian, jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Jabal Nur Gamping pada bulan April. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Kelayakan LKS Berbasis CCM**

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Robert Maribe Branch, 2009:2). Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Tahap pertama pada pengembangan ini adalah *analysis*. Pada tahapan ini, yaitu analisis kebutuhan. Hasil dari analisis kebutuhan, siswa membutuhkan media pada proses pembelajaran, terutama pada materi gerak. Guru menyampaikan pada setiap pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan LKS yang digunakan hanya berisi materi dan soal, hal tersebut berdampak pada kejenuhan dan kebosanan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Selain itu nilai ulangan siswa pada materi gerak kurang memuaskan, sehingga perlu adanya pengembangan LKS berbasis CCM untuk mereduksi miskonsepsi siswa.

Tahap *desain*. Tahapan ini terdiri dari penyusunan rancangan produk dan rancangan perangkat penilaian. Rancangan produk pada penelitian ini diperlukan langkah-langkah agar terstruktur. Langkah perancangan pembuatan LKS meliputi: pemilihan materi dan pengumpulan materi. Setelah kegiatan perancangan, peneliti merancang instrumen penilaian. Instrumen penilaian terdiri dari penilaian ahli materi, penilaian ahli media, angket respon guru, angket respon siswa, dan soal *pre-test* dan *post-test*. Tahap *development*. Tahapan ini peneliti mulai mengembangkan instrumen penilaian dan produk. Instrumen penilaian yang sudah jadi,

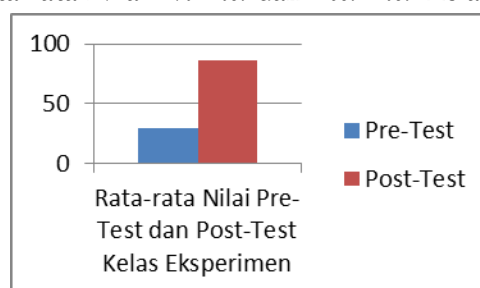
kemudian diajukan kepada validator untuk proses validasi dan instrumen dinyatakan layak digunakan, sedangkan untuk soal *pre-test* dan *post-test* diuji cobakan pada siswa kelas IV SDN Guwo. Selanjutnya adalah tahap pengembangan LKS. Setelah LKS yang dikembangkan sudah jadi, kemudian diajukan kepada ahli materi dan ahli media untuk diberikan penilaian. Hasil dari penilaian ahli materi memperoleh presentase 97% dengan kriteria baik sekali, sedangkan hasil penilaian dari ahli media memperoleh presentase 78% dengan kriteria baik. Hasil tersebut maka pengembangan LKS berbasis CCM dinyatakan valid berdasarkan saran dan masukan para ahli, media direvisi, kemudian berdasarkan penilaian ahli, media LKS layak diuji cobakan.

Tahap *implementation* memiliki beberapa tahapan, yaitu: uji coba produk, penyebaran angket respon siswa dan pelaksanaan tes. Tahap uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu: uji coba kelompok kecil dengan menggunakan 8 siswa kelas IV SDN Guwo dan uji coba kelompok besar dengan menggunakan 22 siswa kelas IV A SDIT Jabal Nur. Selanjutnya penyebaran angket respon siswa, setelah penerapan LKS. Uji coba kelompok kecil hasil dari angket respon siswa dengan nilai presentase 98% dengan kriteria baik sekali. Sedangkan uji coba kelompok besar hasil dari penyebaran angket respon siswa diperoleh nilai presentase sebesar 92% dengan kriteria baik sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki daya tarik tinggi terhadap media LKS berbasis CCM yang dikembangkan. Implementasi dengan melalui tahapan, yaitu *pre-test*, uji coba produk, *post-test*, dan pengisian angket respon siswa. Uji coba kelompok besar bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap LKS, dengan hasil sesuai dengan penjelasan pada tahap development.

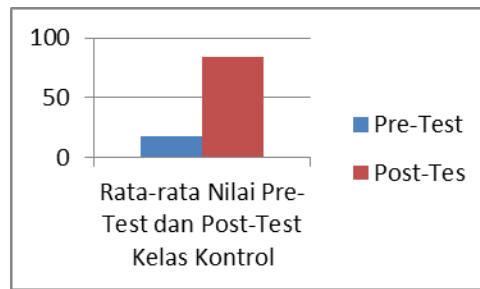
Tahap *evaluation* adalah tahap terakhir dari ADDIE. Tahapan ini menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif diperoleh penilaian, masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi untuk penyempurnaan produk, dan evaluasi sumatif untuk melihat pengaruh LKS berbasis CCM terhadap berkurangnya miskonsepsi siswa. Evaluasi sumatif, diperoleh nilai siswa yang meningkat setelah penerapan LKS pada mata pelajaran gerak, serta berkurangnya miskonsepsi. Penelitian pengembangan LKS dimaksudkan untuk mereduksi miskonsepsi siswa pada materi gerak. Miskonsepsi siswa diharapkan dapat berkurang setelah penggunaan LKS berbasis CCM

### Keefektifan LKS berbasis CCM

Tabel 1. Rata-rata Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen



Tabel 2. Rata-rata Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol



Keefektifan LKS ditentukan berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan keefektifan LKS digunakan uji *independent sample t test*. Syarat menentukan uji *independent sample t test* terlebih dahulu nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol harus normal, dikarenakan data berdistribusi normal dapat mewakili populasi. Sedangkan uji homogenitas untuk mengetahui varian populasi data sama atau data berbeda diantara dua kelompok. LKS berbasis CCM dikatakan efektif jika pada uji *independent sample t test* nilai Sig.(2-tailed) antara nilai *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda yang signifikan dengan nilai *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai Sig.(2-tailed) *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda yang signifikan dengan nilai *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai Sig. (2-tailed) *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol  $> 0,05$ , sedangkan nilai Sig. (2-tailed) *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa uji coba *Independent Sample T Test* antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau tidak ada perbedaan dan nilai *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, maka LKS tersebut efektif. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Edi Riadi (2016: 15) bahwa uji *independent sample t test* digunakan untuk mengetahui perbedaan dua rata-rata atau lebih, untuk sampel yang saling bebas. Sehingga LKS berbasis CCM efektif untuk mereduksi miskonsepsi siswa dilihat dari hasil rata-rata nilai eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Berdasarkan uji *independent sample t test* nilai Sig.(2-tailed) antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adanya perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKS yang digunakan pada kelas eksperimen efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu LKS juga menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran dan siswa juga mudah memahami materi. Berdasarkan pembahasan di atas, maka LKS berbasis CCM layak digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif digunakan untuk mereduksi miskonsepsi siswa kelas IV pada materi gerak. LKS berbasis CCM sangat menarik bagi siswa, sehingga menumbuhkan motivasi siswa untuk memperhatikan proses pembelajaran IPA dan memahami konsep, terbukti dengan adanya respon positif dari siswa maupun guru. Sesuai dengan teori-teori yang ada, bahwa LKS berbasis CCM dapat mereduksi miskonsepsi siswa kelas IV.

Dilihat dari penelitian yang relevan dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Perubahan Konseptual pada Materi Titrasi Asam Basa”. Penelitian ini mampu mereduksi miskonsepsi siswa, dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan. Menggunakan LKS berbasis CCM siswa lebih mudah memahami konsep. Peneliti juga menggunakan *pre-test* dan *post-test* dalam menguji keefektifan LKS. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKS berbasis CCM efektif digunakan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

### 1. Pengembangan LKS berbasis *Conceptual Change Model* (CCM)

Pengembangan LKS berbasis CCM merupakan pengembangan dari materi gerak kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menggunakan model ADDIE langkah-langkah: a) *analysis*: analisis pada tahapan ini adalah analisis kebutuhan, bahwa siswa membutuhkan LKS pada proses pembelajaran yang dapat mereduksi miskonsepsi b) *design*: tahap ini terdiri dari penyusunan rancangan produk dan rancangan perangkat penilaian. Langkah perancangan produk meliputi pemilihan materi dan pengumpulan materi. Sedangkan langkah perancangan perangkat penilaian, yang terdiri dari penilaian ahli media, ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, dan soal *pre-test* dan *post-test*. c) *development*: pada tahap ini peneliti mengembangkan instrumen penelitian dan produk, dan kemudian diajukan kepada validator untuk proses validasi agar layak digunakan, sedangkan untuk soal *pre-test* dan *post-test* diuji cobakan pada siswa, selanjutnya adalah tahap pengembangan LKS, yang nantinya diajukan kepada ahli materi dan ahli media untuk penilaian. Penilaian ahli LKS berbasis CCM dinyatakan valid untuk di uji cobakan d) *implementation*: pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba produk, penyebaran angket respon siswa dan pelaksanaan tes. Tahap uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu: uji coba kelompok kecil dengan menggunakan 8 siswa kelas IV SDN Guwo dan uji coba kelompok besar dengan menggunakan 22 siswa kelas IV A SDIT Jabal Nur. Selanjutnya penyebaran angket respon siswa, setelah penerapan LKS. Uji coba kelompok kecil hasil dari angket respon siswa dengan nilai presentase 98% dengan kriteria baik sekali. Sedangkan uji coba kelompok besar hasil dari penyebaran angket respon siswa diperoleh nilai presentase sebesar 92% dengan kriteria baik sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki daya tarik tinggi terhadap media LKS berbasis CCM yang dikembangkan. e) *evaluation*: tahap penelitian ini merupakan tahapan terakhir. Tahapan ini menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif diperoleh penilaian, masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi untuk penyempurnaan produk, dan evaluasi sumatif untuk melihat pengaruh LKS berbasis CCM terhadap berkurangnya miskonsepsi siswa. Evaluasi sumatif, diperoleh nilai siswa yang meningkat setelah penerapan LKS pada mata pelajaran gerak, serta berkurangnya miskonsepsi.

### 2. Keefektifan LKS berbasis CCM

Keefektifan LKS berbasis CCM ditentukan dengan menggunakan uji independent sample t test. Berdasarkan uji independent sample t test nilai Sig. (2-tailed) pada *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,702, sehingga terdapat perbedaan nilai yang signifikan dengan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen 86,4 dan 83,6 kelas kontrol. Disimpulkan bahwa LKS berbasis CCM yang digunakan di kelas eksperimen efektif digunakan. Sehingga LKS berbasis CCM dapat mereduksi miskonsepsi siswa pada materi gerak kelas IV mata pelajaran IPA.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah. 1998. *Pengetahuan IPA*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Baser, Mustafa. 2006. *Effect of Conceptual Change Oriented Instruction on Students' Understanding of Heat and Temperature Concepts*. *Journal of Maltese Education Research*, 4 (1): 67.
- BSNP. (2006). *Standar Isi Mata Pelajaran IPA SMP/MTs*. Jakarta : BSNP.
- Buku Siswa SD/MI Kelas 4 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Budi, K. 1992. *Pemahaman Konsep Gaya dan Beberapa Salah Konsepsi yang Terjadi*. Widya Dharma, 3 (1): 114.
- Cahyaningsih, E. 2006. *Identifikasi Miskonsepsi pada Konsep Fotosintesis dengan Menggunakan Teknik CRI*. Skripsi tidak Diterbitkan. Bandung:
- Dahlan. 1990. *Model-model Mengajar: Beberapa Alternatif Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Diponegoro.
- Daryanto dan Aris Dwicahyono. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Dian, dkk.2018. *pengembangan Instrumen Tes Diagnostik Pilihan Ganda Dua Tingkat untuk Mengidentifikasi Pemahaman Konsep Matematika*. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6 (1): 59.
- Erman, dan Nisa. 2017. *Profil Pereduksian Miskonsepsi yang Dialami Oleh Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran Conceptual Change di SMPN 33 Surabaya pada Topik Perubahan Materi*. *E-Jurnal Pensa*, 5 (3): 330.
- Fizah, Kurniyatul. 2016. *Miskonsepsi dalam Pembelajaran IPA*. *Jurnal Darussalam*, 8 (1):117.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan:Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Iswasta Eka, Karma. 2014. *Miskonsepsi dalam Pelajaran IPA di Sekolah Dasar: Tinjauan Kritis dari Sudut Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: Depublish.
- Iskandar. 2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: CV. Maulana.
- Joyce, Bruce, dkk. 2011. *Models of Teaching: Model-model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Justin. 2010 . *Children's Misconceptions and Conceptual Change in Science Education*. The University of Sydney.
- Maribe Branch, Robert. 20019. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Ngalimun. 2014. *Bimbingan Konseling di SD/MI: Suatu Pendekatan Proses*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Ngurah, Dek. 2016. *Miskonsepsi dalam Materi IPA Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 5 (2): 874.
- Paul Eggen Don Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks.
- Posner, G. J., Strike, K. A., Hewson, P. W., & Gertzog, W. A. 1982. *Accommodation of a Scientific Conception: Toward a Theory of Conceptual Change*. Science Education, 66, 214-221.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Perss.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD/MI melalui Pembelajaran Tematik Terpadu*. JPSPD, 1 (1): 4.
- Pribadi, Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Pujayanto, dkk. 2009. *Profil Miskonsepsi Siswa SD pada Konsep Gaya dan Cahaya*. Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Biologi FKIP UNS.
- Pujayanto. 2007. *Miskonsepsi IPA (Fisika) pada Guru SD*. Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika, 1 (1): 22.
- Rini, dkk. 2009. *Profil Miskonsepsi Siswa SD pada Konsep Gaya dan Cahaya*. Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Biologi PKJP UNS, 0: 67.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sabdaray, Aldika. 2016. *Miskonsepsi IPA Fisika Siswa Kelas V SDN Semester 2 Se-Kecamatan Gamping*. Skripsi tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Setyowati, A. 2011. *Implementasi Pendekatan Konflik Kognitif dalam Pembelajaran Fisika untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VII*. Semarang: Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia. 7: 91
- Setyo dan Budi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sulthon. 2016. *Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) STAIN Kudus, Jawa Tengah*.
- Suryani dan Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Susanti, dkk. 2014. *Penyusunan Instrumen Tes Diagnostik Miskonsepsi Fisika SMA Kelas XI pada Materi Usaha dan Energi*. Jurnal Pendidikan Fisika, 2 (2).

- Susantiningih dan Suhartanti. 2010. *Ilmu Pengetahuan Alam 4 untuk Kelas IV SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyono dan Sayyidah. 2014. *Reduksi Miskonsepsi dengan Model Pembelajaran Conceptual Change pada Konsep Stokimetri*. *Unesa Journal of Chemical Education*, 3 (3): 161.
- Tayubi, Yuyu R. 2005. *Identifikasi Miskonsepsi pada Konsep-konsep Fisika Menggunakan Certainty of Response Index (CRI)*. *Mimbar Pendidikan*, 3 (27): 5.
- Trianto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wafiyah, Nurul. 2012. *Identifikasi Miskonsepsi Siswa dan Faktor-faktor Penyebab pada Materi Permutasian Kombinasi di SMA Negeri 1 Manyar*. *Gamatika*, 2 (2): 130.
- Wiyanto dan Endang. 2010. *IPA 4 untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

# PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR

Rizkita Sahadi, Setyo Eko Atmojo  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[rizkihd093@gmail.com](mailto:rizkihd093@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media permainan Monopoli Edukatif, kelayakan media permainan Monopoli Edukatif dan efektifitas peningkatan prestasi belajar menggunakan media permainan Monopoli Edukatif di SD Negeri Wonolelo. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Wonolelo pada semester genap. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Wonolelo yang berjumlah 35 siswa. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Langkah pengembangan media permainan Monopoli Edukatif dilakukan dengan tahapan: a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) uji coba pemakaian, f) revisi produk, g) uji coba produk, h) revisi desain, dan i) revisi produk. 2) Media permainan Monopoli Edukatif layak digunakan sebagai media pembelajaran yang ditunjukkan perolehan skor dari ahli media yaitu 91 dengan presentase 91% berkriteria baik sekali. Perolehan skor dari ahli materi yaitu 50 dengan presentase 100% berkriteria baik sekali. Perolehan skor dari respon guru yaitu 10 dengan presentase 100% berkriteria baik sekali. Perolehan skor dari respon yaitu 283 dengan presentase 94,3% berkriteria baik sekali. 3) Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-test* maka nilai *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan Monopoli Edukatif efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Monopoli Edukatif, Prestasi Belajar

## Abstract

*This study aims to find out the steps in developing educational Monopoly game media, the feasibility of the media for educational Monopoly games and the effectiveness of improving learning achievement using the media of Educational Monopoly games in Wonolelo Public Elementary School. The study is conducted in Wonolelo Elementary School in the even semester. The subjects of the study are the fourth grade students of Wonolelo State Elementary School, amounting to 35 students. The research method are research and development (R&D). Data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The data analysis technique used are qualitative and quantitative analysis. The results of this study indicate that 1) Steps for developing educational Monopoly game media are carried out by stages: a) potential and problems, b) data collection, c) product design, d) design validation, e) trial usage, f) product revision, g) product testing, h) design revisions, and i) product revisions. 2) Media Educative Monopoly games are worthy of being used as learning media which are shown to be scores obtained by media experts, 91 with a percentage of 91% which is very good. The score obtained from material experts is 50 with a percentage of 100% which is very good. The score obtained from the teacher's response is 10 with a percentage of 100% which is very good. The score obtained from the response is 283 with a percentage of 94.3% which is very good. 3) Based on the results of the Paired Sample T-test, the value of the pre-test and post-test is obtained by the Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  which shows that there is a significant difference between the mean values of the pre-test and post-test. So that it can be concluded that the media of Educational Monopoly games is effective for improving student learning achievement.*

Keywords: Learning Media, Educational Monopoly Game, Learning Achievement



## PENDAHULUAN

Aktivitas kehidupan sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok. Menurut R. Gagne (Ahmad Susanto, 2013: 1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sementara menurut Abdillah (Aunurrahman, 2012: 35) belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku, baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Belajar dapat dilakukan seseorang kapan saja dan di mana saja, termasuk belajar di lembaga pendidikan formal seperti sekolah. Saat ini lembaga pendidikan terus berupaya memperbaiki sistem dan struktur pendidikan di sekolah. Upaya tersebut dapat tercermin dari kebijakan-kebijakan pemerintah seperti pergantian kurikulum 2013. Konsep pembelajaran kurikulum 2013 menganggap siswa sebagai pusat belajar (*student centered*) yang menekankan siswa untuk menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar.

Lembaga pendidikan formal seperti di sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013 masih banyak kendala. Kendala tersebut seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar. Sumber belajar pada kurikulum 2013 pada umumnya menggunakan modul tematik yang diperoleh dari pemerintah. Namun kelemahan dari modul tematik ini adalah materi yang dijelaskan kurang luas sehingga diperlukannya media pembelajaran yang bervariasi untuk mendukung materi tersebut. Mengenai kebutuhan media pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran di sekolah masih kurang memadai, karena tidak terintegrasi dengan sistem pembelajaran kurikulum 2013. Kebutuhan media pembelajaran pada kurikulum 2013 mempunyai tujuan yaitu menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 9), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Media adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru atau pengajar, namun seringkali terabaikan. Maka media pembelajaran perlu mendapat perhatian dari guru atau pengajar sehingga media pembelajaran dapat digunakan tepat sasaran. Artinya, media yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Mengingat karakteristik siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas IV adalah sifatnya suka dengan bermain, maka konsep yang paling tepat adalah model pembelajaran bermain sambil belajar. Tujuan dari bermain adalah melakukan hal yang menyenangkan sehingga tercipta suasana belajar yang ceria. Untuk itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang digunakan untuk bermain dan belajar, seperti permainan Monopoli Edukatif. Pada SD Negeri Wonolelo, Pleret, Bantul, alat permainan edukatif seperti media permainan Monopoli Edukatif belum ada. Untuk itu, media permainan Monopoli Edukatif ini terinspirasi dari permainan monopoli yang biasa dimainkan dan digemari anak-anak sekolah dasar. Konsep yang diambil dari permainan monopoli ini adalah dari materi IPA tentang Energi Alternatif. Media permainan Monopoli Edukatif merupakan alat permainan edukatif yang dimodifikasi menjadi permainan monopoli yang berisikan materi pelajaran, soal tanya jawab, serta soal yang tertuang pada setiap kotak bank soal. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa mengingat apa yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 Januari 2019 di SD Negeri Wonolelo, Pleret, Bantul kelas IV, bahwa pembelajaran di kelas masih menggunakan buku teks atau modul tematik sebagai media belajar utama siswa. Selain buku tematik, terdapat juga media lain yang tertempel di dinding kelas seperti gambar dan poster, tetapi masih tidak ada perhatian dari siswa untuk media tersebut. Namun pada pengamatan saat proses pembelajaran IPA, guru berupaya untuk menggunakan media gambar yaitu dengan cara menggambar di papan tulis dan siswa diberi tugas untuk menggambar. Mengenai hal tersebut guru berupaya untuk menggunakan media pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif. Jadi sesuai pengamatan pada pembelajaran tersebut masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.

Menurut wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Wonolelo, menyatakan bahwa belum terdapat media pembelajaran secara konkret yang digunakan dalam proses pembelajaran dan menurut wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Wonolelo pada materi pokok "Energi Alternatif" penguasaan siswa terhadap materi tersebut masih kurang maksimal karena keterbatasan media pembelajaran dan terbatasnya materi pembelajaran dalam buku tematik khususnya pada materi Energi Alternatif. Selain itu dalam penugasan masih terdapat siswa yang enggan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Itu membuktikan bahwa siswa merasa bosan dan minat serta motivasi belajarnya masih kurang. Faktor lain yang menyebabkan siswa malas dalam belajar adalah faktor latar belakang pekerjaan orang tua yaitu mayoritas petani, karena dengan alasan pekerjaan tersebut maka orang tua lebih memilih menyekolahkan anaknya di SD Negeri Wonolelo yang dekat dengan rumah tempat tinggal. Menurut hasil wawancara setelah peneliti analisis, bahwa kesadaran orang tua terhadap belajar siswa masih kurang. Jadi ketika anak pulang sekolah yang dilakukan lebih memilih untuk bermain dengan teman sebayanya dibanding belajar. Perhatian siswa saat proses pembelajaran masih sangatlah kurang, banyak siswa yang asik untuk mengobrol dengan temannya, bermain, dan membuat gaduh. Untuk itu dengan konsep bermain sambil belajar dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran permainan Monopoli Edukatif dengan pokok bahasan Energi Alternatif diharapkan siswa dapat fokus serta minat dan motivasi dalam belajarnya dapat meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D) atau disebut dengan penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2017: 409) terdapat beberapa langkah dalam melakukan metode penelitian pengembangan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) pembuatan produk masal. Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahap ke sembilan yaitu revisi produk sehingga setelah penyempurnaan produk dilakukan melalui revisi produk maka produk yang dihasilkan dapat digunakan secara layak untuk pembelajaran.

## Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan langkah-langkah *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan Sugiyono (2017: 409). Dalam pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ini sebagai pembelajaran edukatif ditempuh dengan kegiatan sebagai berikut:

1. Potensi Masalah
2. Mengumpulkan Informasi
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Perbaiki Desain
6. Uji Coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji Coba Pemakaian
9. Revisi Produk

## Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang diuji cobakan layak digunakan dalam pembelajaran atau tidak. Pengujian dilakukan dengan eksperimen dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*). Untuk model eksperimen desain uji coba produk dapat dilihat dalam bagan di bawah ini:



Desain Eksperimen (*before-after*).

O<sub>1</sub> nilai sebelum *treatment* dan O<sub>2</sub> nilai sesudah *treatment*

## Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Jumlah subyek uji coba yaitu 35 siswa kelas IV dengan rincian 5 siswa untuk uji coba terbatas dan 30 siswa untuk uji coba lapangan.

## Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (Eko Putro Widyoko, 2012: 51) instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

### *Teknik Pengumpulan Data*

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2017: 203) bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dalam kegiatan observasi menggunakan teknik tidak terstruktur yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.

2. Wawancara

Menurut (Sugiyono, 2017: 194) bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan

menggunakan telepon. Wawancara menggunakan teknik tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Subyek wawancara adalah guru kelas IV SD Negeri Wonolelo.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017:199). Pada penelitian ini angket yang digunakan adalah angket untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa kelas IV SD Negeri Wonolelo.

4. Tes

Tes adalah pemberian pertanyaan yang jawabannya dapat benar atau salah yang bentuknya dapat berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik (Sunarti dan Selly, 2014:20). Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yaitu soal *pre-test* dan *post-test*.

5. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh informasi dari berbagai macam sumber tertulis atau dokumen pada subyek peneliti ataupun lingkungan atau tempat dimana subyek berada (Hamid, 2011: 266). Pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data berupa foto-foto pelaksanaan uji coba produk dan foto kegiatan siswa melakukan *pre-test* dan *post-test*.

### ***Instrumen Pengumpulan Data***

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1. Wawancara

Wawancara menggunakan teknik tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

2. Angket

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa. skala pengukuran yang digunakan pada angket validasi ahli media dan ahli materi adalah pengukuran skala Linkert dengan skor tertinggi yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), 1 (sangat kurang). Penilaian angket respon guru dan respon siswa menggunakan skala pengukuran Guttman yaitu “ya” dan “tidak”.

3. Tes

Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yaitu soal *pre-test* dan *post-test* yang berjumlah masing-masing 20 butir soal. Tes ini digunakan untuk memperoleh data nilai untuk mengukur prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Wonolelo. Soal diuji validitas dengan teknik *Bivariate Pearson* (Korelasi Produk Moment Pearson) dan uji reliabilitas menggunakan uji *Alpha Cronbach*.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Tujuan menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh dan mengumpulkan data dari instrumen wawancara.

Tujuan menggunakan teknik analisis kuantitatif statistik deskriptif adalah untuk menghitung atau mengumpulkan data dari instrumen angket.

1. Kelayakan Media

Data kuantitatif kelayakan media ini didapat dari skor penilaian dari ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa. Untuk mengetahui kelayakan media maka data kuantitatif ini dianalisis dengan mengubah skor menjadi bentuk presentase.

2. Keefektifan Media

Dalam penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media perlu dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengetahui keefektifan media, perlu dilakukan uji normalitas dan uji *Paired Sample T-Test*

- a. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas dilakukan menggunakan *Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS (Edi Riadi, 2016:105)
- b. Uji validitas dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test* digunakan untuk mengetahui signifikansi koefisiensi. Uji validitas menggunakan uji dua sampel berpasangan (*Paired Samples T-test*) untuk data *pre-test* dan *post-test*. Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2014: 121) *Uji Paired Sample T-test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tetapi mengalami perlakuan yang berbeda. Pada uji validitas (*Uji Paired Sample T-test*) menggunakan bantuan SPSS.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran permainan Monopoli Edukatif adalah pembelajaran yang dibuat dari pengembangan materi Energi Alternatif dalam Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 kelas IV Tema 2 yaitu Selalu Berhemat Energi dibuat dalam bentuk permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan penyajian isi materi pelajaran yaitu Energi Alternatif. Media permainan Monopoli Edukatif dibuat dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar siswa. Media ini dibuat dengan bahan *banner* dan papan kayu yang bisa dilipat dengan ukuran panjang 44 cm dan lebar 44 cm. Pada media permainan Monopoli Edukatif ini terdiri dari desain papan permainan monopoli yang menarik, bank soal, bank materi, kartu kepemilikan, pion, dan uang permainan monopoli.

**Hasil Validasi Ahli**

Hasil penilaian ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Total Skor Per Aspek	Presentase (%)	Kriteria
1	Aspek Tampilan	39	86,7	Baik Sekali
2	Aspek Pemograman	28	93,3	Baik Sekali
3	Aspek Isi dan Pembelajaran	24	96	Baik Sekali
Total Perolehan Skor		91	91	Baik Sekali

Skor total yang diperoleh pada angket validasi ahli media yaitu 91 dan memperoleh presentase 91%. Berdasarkan pedoman penilaian maka hasilnya berada pada interval 85%-100%, maka kriteria pada produk media permainan Monopoli Edukatif baik sekali.

Hasil penilaian ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Total Skor Per Aspek	Presentase (%)	Kriteria
1	Aspek Pembelajaran	25	100	Baik Sekali
2	Aspek Materi	25	100	Baik Sekali
Total Perolehan Skor		50	100	Baik Sekali

Skor total yang diperoleh pada angket validasi ahli materi yaitu 50 dan memperoleh presentase 100%. Berdasarkan pedoman penilaian maka hasilnya berada pada interval 85%-100%, maka kriteria materi pada media permainan Monopoli Edukatif baik sekali.

### Hasil Uji Coba Produk

Pada uji coba terbatas dilakukan di kelas IV SD Negeri Wonolelo dengan jumlah 5 siswa yang dipilih secara acak untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran permainan Monopoli Edukatif.

Tabel 3. Hasil Respon 5 Siswa Uji Coba Terbatas

Aspek Penilaian	Total Skor Per Aspek	Presentase (%)	Kriteria
Ketertarikan dalam belajar	23	100	Baik Sekali
Rasa senang dalam menggunakan media	13	100	Baik Sekali
Ketertarikan pada tampilan media	9	90	Baik Sekali
Total Perolehan Skor	45	90	Baik Sekali

Berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilakukan pada 5 siswa dapat diketahui bahwa jumlah skor adalah 45 dengan presentase 90% dimana terdapat pada interval 85%-100% yang ber kriteria baik sekali.

### Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan pada pengujian soal *pre-test* dan soal *post-test*. Pengujian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Klenggotan dengan jumlah siswa 29. Hasil validitas soal *pre-test* terdapat 15 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Hasil validitas soal *post-test* terdapat 16 butir soal yang valid dan 4 butir soal yang tidak valid. Perhitungan reliabilitas menggunakan program SPSS dengan menggunakan uji *Alpha Cronbach*.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis reliabilitas pada soal *pre-test* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,834 (lebih besar dari 0,70), sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tersebut sudah reliabel dengan tingkat reliabilitas yang tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan analisis reliabilitas pada soal *post-test* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,826 (lebih besar dari 0,70), sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tersebut sudah reliabel dengan tingkat reliabilitas yang tinggi.

## Kajian Produk Akhir

Angket respon siswa pada penelitian digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan Monopoli Edukatif.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Aspek Penilaian	Total Skor Per Aspek	Presentase (%)	Kriteria
Ketertarikan dalam belajar	148	98,7	Baik Sekali
Rasa senang dalam menggunakan media	86	95,6	Baik Sekali
Ketertarikan pada tampilan media	49	81,7	Baik
Total Perolehan Skor	283	94,3	Baik Sekali

Hasil respon siswa dari uji coba lapangan yang dilakukan oleh 30 siswa kelas IV SD Negeri Wonolelo mendapat skor 283 dan memperoleh presentase 94,3% yang berada pada interval 85%-100% maka kriteria respon siswa baik sekali.

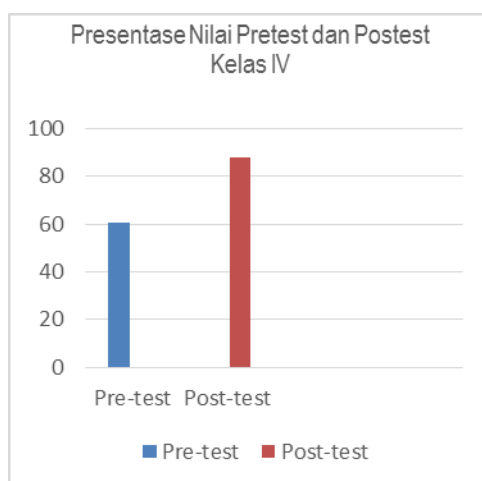
Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Lapangan

Aspek Penilaian	Total Skor Per Aspek	Presentase (%)	Kriteria
Ketertarikan dalam belajar	5	100	Baik Sekali
Rasa senang dalam menggunakan media	3	100	Baik Sekali
Ketertarikan pada tampilan media	2	100	Baik Sekali
Total Perolehan Skor	10	100	Baik Sekali

Hasil respon guru dari uji coba lapangan di SD Negeri Wonolelo mendapat skor 10 dan memperoleh presentase 100% yang berada pada interval 85%-100% maka kriteria respon guru baik sekali. Sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan Monopoli Edukatif Layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## Keefektifan Media

Nilai *pre-test* dan *post-test* diperoleh dari before-after pada siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Nilai *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk uji normalitas dan uji paired sample t-test yang digunakan untuk menentukan keefektifan media. Nilai *pre-test* dan *post-test* diperoleh pada saat uji coba lapangan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat melalui diagram berikut.



### Uji Normalitas

Dari hasil output dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,053. Karena nilai Asymp Sig lebih besar dari 0,05 atau Sig. (2-tailed) > 0,05, maka nilai *pre-test* bersubsidi normal. Dari hasil *output* dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,060. Karena nilai Asymp Sig lebih besar dari 0,05 atau Sig. (2-tailed) > 0,05, maka nilai *post-test* bersubsidi normal.

### Uji Paired Sample T-Test

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diketahui bahwa nilai t adalah 17.797 dengan nilai Sig. (2-tailed) pada uji *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,000. Untuk nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara soal *pre-test* dan *post-test*.

## SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan permainan Monopoli Edukatif dapat dilakukan dengan langkah-langkah: a) Potensi dan Masalah: Potensi yang dimiliki siswa adalah bermain dan belajar sehingga permasalahan mengenai kurangnya minat dan motivasi serta keterbatasan media pembelajaran dapat teratasi dengan pengembangan media pembelajaran, b) Pengumpulan Data: Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka buku dan bahan ajar yang digunakan, c) Desain Produk: Desain produk dilakukan dengan mencari materi melalui studi pustaka kemudian dikembangkan sehingga lebih lengkap, d) Validasi Desain: Kelayakan media diperoleh dari ahli media dengan skor 91 dan memperoleh 91% (A) dan dari ahli materi dengan skor 50 dan memperoleh 100% (A), e) Revisi Desain: Revisi desain dilakukan dengan memperhatikan saran-saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, f) Uji Coba Produk: Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas pada 5 siswa. Hasil respon 5 siswa memperoleh skor 45 dan memperoleh 90% (A). g) Revisi Desain: Revisi desain dilakukan dengan memperbaiki dan menambahkan kekurangan setelah dilakukan uji coba terbatas, h) Uji Coba Pemakaian: Pada tahap ini dilakukan uji coba pemakaian dengan memperoleh skor dari respon siswa yaitu 283 dan memperoleh 94,3% (A). Hasil respon guru memperoleh skor 10 dan memperoleh 100% (A), i) Revisi Produk: Revisi produk dilakukan untuk mengecek terakhir kali produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik dan layak digunakan.



2. Kelayakan media diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa. Ahli media memperoleh skor 91 dan memperoleh 91% (A). Ahli materi memperoleh skor 50 dan memperoleh 100% (A). Respon guru memperoleh skor 10 dan memperoleh 100% (A). Respon siswa memperoleh skor 283 dan memperoleh 94,3% (A). Sehingga media permainan Monopoli Edukatif layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Keefektifan diuji dengan menggunakan desain eksperimen *before-after* yang menggunakan uji data dengan *Paired Sample T-Test*. Uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai t sebesar 17.797 dengan nilai Sig. (2-tailed) pada uji dua pihak sebesar 0,000. Pada nilai Sig. (2-tailed) uji *Paired Sample T-Test* adalah 0,000. Karena Sig. (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan diterima  $H_1$ . Sehingga disimpulkan bahwa media permainan Monopoli Edukatif efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Edi Riadi. 2016. *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset
- Eko Putro Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Farida Nur Kumala. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediiide Infografika
- Hamid Darmadi. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Irwan, Dedek. (2017). *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Aceh: UIN Ar-Raniry
- Muhammad, Fathurrohman dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras
- Ngalimun. 2014. *Bimbingan Konseling di SD/MI Suatu Pendekatan Proses*. Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo
- Nini Subini dkk. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka
- Saefullah. 2012. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia

- Solekhah. (2015). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV di SD N Babarsari*. Skirpsi. Yogyakarta: UNY
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran. PPs: UNY
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2014. *Pendidikan dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Bahri Djamarah. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Usman Samatowa. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Usman Samatowa. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks

# MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN MEDIA *MAGIC BAG OF FROG*

Titim Dwi Handayani, Ahmad Agung Yuwono Putro  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
[Titimdwh@gmail.com](mailto:Titimdwh@gmail.com), [Agung@upy.ac.id](mailto:Agung@upy.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan media MABAGOF pada siswa kelas IV di SD Priyan Trirenggo Bantul. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif menggunakan model Kemmis & Mc. Taggart dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV dengan jumlah 24 siswa. Objek penelitian ini yaitu kreativitas siswa yang meliputi gagasan, sikap, dan hasil karya yang kemudian akan terlihat pada hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui Observasi dan Tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MABAGOF dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di SD Priyan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi sebelum tindakan diperoleh persentase 24,68 (kategori kurang), pada siklus I meningkat menjadi 68,06% (kategori baik), dan siklus II mencapai 85,75% (kategori sangat baik).

**Kata kunci :** Media, Kreativitas, IPS Kelas IV.

## ABSTRACT

*This study aims to determine the improvement of students' creativity in social studies learning with MABAGOF media in fourth grade students at SD Priyan Trirenggo Bantul. This type of research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis & Mc. Taggart model with the steps of planning, implementing, observing and reflecting. The research subjects were grade IV students with 24 students. The object of this research was students' creativity which includes ideas, attitudes, and the product of this research will be seen in the students' learning result. Data collection methods were done through observation and tests. The results of the research showed that the MABAGOF media can improve students' creativity in social studies learning in grade IV students at SD Priyan. It can be proven from the results of observations before the action obtained a percentage of 24.68 (less category), in the first cycle increased to 68.06% (good category), and the second cycle reached 85.75% (very good category).*

**Keywords:** Media, Creativity, Social Sciences Grade IV.

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Menurut Trianto (2010: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Sedangkan menurut Supardi (2011: 182) Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi, negara dan agama yang disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan yang mempelajari, menelaah, menganalisis masalah sosial di masyarakat dari berbagai aspek kehidupan. tujuan mata pelajaran IPS di sekolah dasar, siswa diharapkan mampu

menyadari gejala sosial yang dihadapi dan memiliki kemampuan menyelesaikan secara logis sesuai dengan nilai-nilai sosial kemanusiaan.

Mengingat perkembangan kognitif siswa SD masih berada pada tahap pra operasional konkrit, maka guru perlu melakukan inovasi pembelajaran agar dapat terlaksana pembelajaran IPS yang bermakna dan mampu mengembangkan kreativitas siswa. Lawrence (Suratno, 2005: 24) menyatakan bahwa kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.

Kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada kenyataannya mengalami hambatan. Fakta tersebut dibuktikan oleh Agus Fajar Setiaji (2016:5) bahwa permasalahan yang dihadapi guru karena a) *problem internal* guru, pada umumnya berkisar pada kompetensi profesional yang dimiliki, baik bidang kognitif seperti penguasaan bahan, bidang sikap seperti mencintai profesinya dan bidang perilaku seperti ketrampilan mengajar, menilai hasil belajar siswa. b) *problem eksternal* guru, pada umumnya terjadi karena media pembelajaran yang kurang efektif, fasilitas belajar yang tidak memadai, dan karakter peserta didik. Ahmad Syarif (2016:14) menegaskan bahwa a) faktor internal siswa yaitu faktor psikologis siswa yang meliputi kondisi kesehatan siswa, kemampuan siswa (intelegensi), minat siswa dan perhatian siswa terhadap pembelajaran IPS. b) faktor eksternal siswa yang dipengaruhi karena lingkungan keluarga (keadaan rumah/orangtua, kondisi ekonomi), lingkungan sekolah (cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan murid, hubungan murid dengan murid lain, media pelajaran), dan lingkungan masyarakat (media massa, lingkungan sosial).

Kesulitan belajar IPS juga terjadi di SD N Priyan, berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 18 Juli 2019 yang telah dilakukan peneliti di SD Priyan, Trirenggo, Bantul, Yogyakarta khususnya kelas IV, diketahui proses dan hasil belajar IPS di kelas IV belum maksimal. Ketidakmasimalan tersebut disebabkan oleh beberapa alasan, yaitu : (1) siswa kesulitan menguasai materi, (2) saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang antusias dan merasa malu untuk bertanya atau berpendapat mengenai materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru, dan (3) guru belum sepenuhnya menggunakan alat media pembelajaran, sehingga berdampak pada kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa sulit untuk diajak berdiskusi, dan kurang memahami materi pembelajaran. Selain permasalahan tersebut nilai hasil belajar IPS siswa kelas IV yang masih tergolong rendah, dari jumlah siswa kelas IV yaitu 24 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan hanya ada 12,5% siswa (3 siswa) yang memiliki nilai di atas rata-rata KKM. Berdasarkan alasan tersebut, maka sangatlah penting bagi guru memahami karakteristik siswa, bobot materi, model dan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih variatif dan inovatif dalam mengkonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga dapat meningkatkan aktivitas, kreativitas siswa yang akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Salah satu cara guru untuk meningkatkan nilai siswa dan kreativitas siswa dalam berfikir yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan berdayaguna. Hal tersebut juga ditegaskan oleh guru kelas, seperti berikut:

“Media pembelajaran itu penting mbak, tapi saya masih terbatas dalam penggunaannya. Jadi ya gak semua pembelajaran saya pakai media, jarang banget mbak saya pakai media, dan paling media yang saya pakai ya itu itu saja sih mbak.”

Media pembelajaran menurut Rayanda Asyar (2012:8) dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara

efisien dan efektif. Selain itu, Sayful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010:121) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Dalam ini, peneliti memilih media yang dikembangkan dengan sebutan *Magic Bag Of Frog* (MABAGOF) dengan artian kantong ajaib yang ada pada katak. Dengan maksud, bahwa media yang dipakai adalah seekor katak yang memiliki kantong di bagian depannya dan kantong-kantong itu adalah sumber berita dan informasi bagi siswa yang akan mampu mengembangkan kreativitas siswa.

Sri Wahyuni (2013:12) menjelaskan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas VI dibuktikan dengan hasil observasi pembelajaran yang meningkat. Data awal 35,29% meningkat menjadi 58,82% pada siklus 1, dan siklus II meningkat 100%. Sri Sudarmi (2013:10) menambahkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran TAI dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS materi Sejarah dengan peningkatan hasil observasi partisipasi meningkat dari 56,41% pada siklus I menjadi 87,50% pada siklus II.

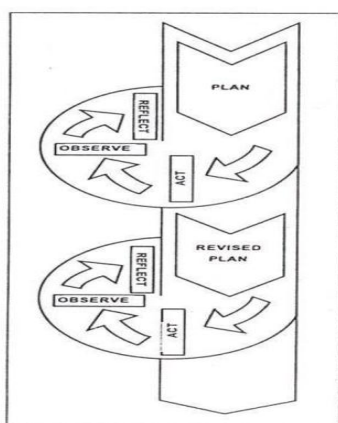
Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran memang mampu meningkatkan partisipasi dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan keunggulan dari media pembelajaran adalah mengharapkan keikutsertaan atau partisipasi siswa dalam pembelajaran secara maksimal dan adanya respon siswa dalam mengembangkan pengetahuannya sehingga mampu dan berani menyampaikan pendapat serta pengetahuan yang diketahuinya. Dengan demikian, siswa berani untuk berkreasi baik dari pendapat perkataannya ataupun pendapat perbuatannya terkait materi yang disampaikan. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah MABAGOF yang dirancang khusus untuk mampu menarik siswa agar lebih aktif, berkreasi, fokus pada pembelajaran, semangat dan tidak mudah bosan sehingga jika media ini diterapkan maka akan mampu mendorong siswa untuk kreatif dalam berfikir, belajar, dan berkarya sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Priyan Tlirenggo Bantul yang beralamatkan di Dusun Priyan Rt 02, Kelurahan Tlirenggo, Kecamatan Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester Ganjil tahun ajaran 2019/2020 bulan Juli-Agustus tahun 2019.

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV SD Priyan yang berjumlah 24 siswa yaitu 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Siswa kelas IV kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan media yang digunakan guru kurang memadai maka siswa kurang berkreasi dalam mengemukakan pendapat dan menghasilkan karya saat adanya tanya jawab. Objek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah peningkatan kreativitas siswa dalam belajar IPS pada materi “kerja sama dalam keberagaman” siswa kelas IV semester ganjil di SD Priyan.

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart. Model ysecara berulang-ulang, semakin lama diharapkan semakin meningkatkan perubahan ataupun pencapaian hasilnya (Sudikin, dkk. 2002:48). Adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi) yang disajikan dalam bagan sebagai berikut ini:



Gambar 1: Desain model PTK Kemmis dan Mc Taggart

Penjelasan gambar tersebut adalah adanya siklus dalam satu kali tindakan. Siklus 1, 2 dan mungkin seterusnya memiliki tahapan yang sama: meliputi perencanaan, Tindakan dan Observasi kemudian merefleksi atau evaluasi mulai dari perencanaan, tindakan dan pengamatan hingga hasil tindakan. Sehingga catatan, jika siklus satu tidak menunjukkan perubahan atau perbaikan maka dimungkinkan untuk melakukan siklus kedua.

#### 1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah penyusunan perangkat pembelajaran, meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus, lembar penilaian, metode pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan media *Magic Bag Of Frog* (MABAGOF).

#### 2. Pelaksanaan dan Pengamatan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menerapkan kegiatan yang ada pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dalam pembelajaran di kelas serta melakukan pengamatan dalam pelaksanaannya.

#### 3. Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan, selanjutnya peneliti melakukan refleksi. Refleksi dilakukan dengan menganalisa hasil observasi pada siklus I dengan maksud mengetahui dampak atau hasil dari tindakan. Hasil dari refleksi tersebut sebagai acuan dalam menyusun rencana untuk siklus II. Temuan-temuan masalah pada siklus I dicari pemecahannya, sedangkan kelebihan-kelebihan pada siklus I dipertahankan dan ditingkatkan pada siklus II.

### Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara atau interview adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui media tertentu. Wawancara yang dilakukan termasuk wawancara terencana (wawancara formal), artinya jenis wawancara yang dilaksanakan secara terencana dengan baik mengenai waktu pelaksanaan, tempat, dan topik yang akan dibicarakan. (Hamid Darmadi, 2015: 37).
2. Tes. Menurut Suharsimi Arikunto, (2012:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

3. Observasi atau pengamatan langsung merupakan aktivitas pencatatan suatu peristiwa yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan ini dapat dilakukan dengan cara partisipatif dan non partisipatif. Pengamatan partisipatif dilakukan oleh peneliti sedangkan guru akan menjadi observer non partisipatif.

### **Teknik Analisis Data**

Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2014:56) persentase dapat dicari menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{Sp}{Smax} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

Sp = Jumlah skor yang diperoleh

Smax = Skor maksimal

Menurut Acep Yoni (2010: 175), hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu :

1. Kriteria sangat baik jika anak memperoleh nilai 76%-100%.
2. Kriteria baik jika anak memperoleh nilai 51%-75%.
3. Kriteria cukup jika anak memperoleh nilai 26%-50%.
4. Kriteria kurang jika anak memperoleh nilai 0%-25%.

### **Indikator Keberhasilan**

Penelitian tindakan kelas ini ditetapkan kriteria keberhasilan sesuai dengan prinsip belajar tuntas yaitu siswa diharapkan dapat menguasai materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia yaitu: 1) sekurang-kurangnya 70% siswa mencapai KKM (70), 2) rata-rata kelas mencapai 70.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di SD Priyan yang beralamatkan di Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 78, Area Sawah, Trirenggo, Kecamatan Bantul, 55714. Berdiri pada tanggal 356/B/KEP/BT/1990, NPSN 20400133 berstatus Negeri kepemilikan Pemerintah Daerah. Letak SD Priyan ini berada di pinggir jalan raya utama dusun Priyan dengan menghadap ke utara. Samping utara sd adalah area persawahan dusun Gempolan. Samping barat SD adalah rumah warga yang berdekatan dengan dusun Pasutan. Untuk samping timur dan selatan SD adalah rumah warga Priyan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

### **1. Pra-Siklus**

Survei dilakukan pada hari Selasa 18 Juli 2019 untuk melihat tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas. Hasil survei kondisi pratindakan dari segi pengamatan kegiatan siswa didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1: Persentase Observasi Kreativitas Siswa Pra Siklus

No.	Indikator	Pertemuan I
1	Berfikir Lues	16,7
2	Berfikir Terperinci	25
3	Percaya Diri	26,4
4	Karangan	30,6
Jumlah		<b>98,7</b>
Rerata		<b>24,675</b>

Selain data yang pengamatan yang telah dijabarkan, berikut ini merupakan hasil data dari nilai tes siswa:

Tabel 2: Hasil Prestasi Belajar Siswa PraSiklus

No. Responden	Pra Siklus	Keterangan
1	20	Belum Tuntas
2	50	Belum Tuntas
3	60	Belum Tuntas
4	60	Belum Tuntas
5	50	Belum Tuntas
6	60	Belum Tuntas
7	60	Belum Tuntas
8	60	Belum Tuntas
9	80	Tuntas
10	30	Belum Tuntas
11	60	Belum Tuntas
12	60	Belum Tuntas
13	20	Belum Tuntas
14	60	Belum Tuntas
15	70	Tuntas
16	80	Tuntas
17	50	Belum Tuntas
18	60	Belum Tuntas
19	60	Belum Tuntas
20	50	Belum Tuntas
21	50	Belum Tuntas
22	60	Belum Tuntas
23	60	Belum Tuntas
24	60	Belum Tuntas
Ketuntasan	3 Siswa	12,5%



## 2. Siklus I

Penelitian ini dilaksanakan selama 2x pertemuan. Berikut hasilnya:

Tabel 3: Persentase Observasi Kreativitas Siswa Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan ke	
		2	3
1.	Berfikir Luwes	55,6	73,6
2.	Berfikir Terperinci	56,9	65,3
3.	Percaya Diri	70,8	75
4.	Karangan	66,7	80,6
Jumlah		250	294,5
Rerata		68,0625	

Tabel 4: Persentase Prestasi Belajar Siswa Siklus I

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rerata	Persentase Ketuntasan
24	80	20	63,13	58,33%

## 3. Siklus II

Adapun hasil penelitian pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 5: Persentase Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

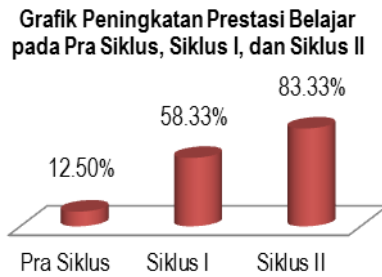
No.	Aspek yang diamati	Pertemuan ke	
		4	5
1.	Berfikir Luwes	90,3	94,4
2.	Berfikir Terperinci	69,4	76,4
3.	Percaya Diri	88,9	86,1
4.	Karangan	86,1	94,4
Jumlah		334,7	351,3
Rerata		85,75	

Tabel 6: Persentase Prestasi Belajar Siswa Siklus II

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rerata	Persentase Ketuntasan
24	95	10	78,125	83,33%

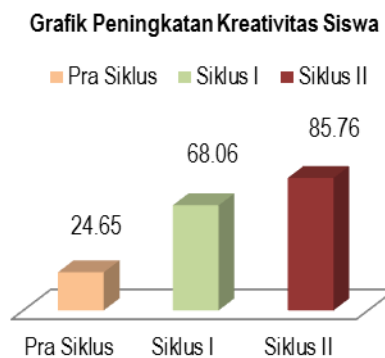
## PEMBAHASAN

Secara keseluruhan peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 2: Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Siswa PraSiklus –Siklus I – Siklus II

Dari hasil data tersebut, maka terlihat jelas peningkatan nilai prosentase siswa yang telah mencapai KKM dari pra siklus 12,50% yang dikategorikan sebagai “kurang”, siklus I 58,33% yang masuk pada kategori “baik”, sampai dengan siklus II sebesar 83,33% atau “sangat baik”. Berikut ini grafik perbandingan kreativitas siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II:



Gambar 3: Grafik Peningkatan Kreativitas Siswa

Berdasarkan grafik perbandingan kreativitas siswa di kelas selama proses pembelajaran bisa dikatakan mengalami peningkatan. Artinya tingkat kreativitas siswa kelas IV SD Priyan meningkat semenjak diberlakukannya media MABAGOF pada pembelajaran IPS. seperti yang tertuang dalam Masganti Sit, (2016:9): “...kreativitas melibatkan interaksi antara otak, perasaan dan gerak dalam kegiatan yang menyenangkan...”. Jadi dalam hal ini sesuai dengan pengamatan dan aspek yang diamati, siswa mengalami kreativitas karena dari segi interaksi otak, siswa sudah menunjukkan adanya berfikir luwes dan berfikir terperinci yang kemudian pada perasannya menimbulkan aspek percaya diri yang juga dituangkan dalam gerak yang menjadikan siswa berani bertindak dan menghasilkan karya dengan kategori sangat baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa kelas IV di SD Priyan Tlirenggo Bantul dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran Magic Bag Of Frog (MABAGOF). Hal tersebut dapat dilihat dari persentase kreativitas anak sebelum tindakan sebesar 24,68% kategori kurang. Setelah adanya tindakan pada siklus I kreativitas siswa meningkat menjadi 68,06% kategori baik dan ditindak lanjuti lagi pada siklus II meningkat menjadi 85,75% kategori sangat baik. Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media MABAGOF yang diawali oleh guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran hari itu. Kemudian guru akan menyampaikan beberapa materi dan memberikan kesempatan kepada siswa

untuk membacakan materi bagi yang berani dengan maju ke depan kelas dan mengambil catatan materi/pertanyaan yang harus dibacakan/dijawab oleh siswa di depan kelas. Siswa yang berani melakukannya akan diberikan apresiasi tepuk tangan, pujian, dan bintang keaktifan serta mendapatkan poin tambahan dari guru. Hal tersebut juga berlaku ketika adanya diskusi kelompok, karena masing-masing bahan diskusi ada di kantong ajaib katak yang harus diambil oleh salah satu perwakilan dari masing-masing kelompok.

## **SARAN**

Berkaitan dengan simpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru penerapan media pembelajaran MABAGOF dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran karena media MABAGOF dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dan juga bisa digunakan pada pembelajaran pelajaran lainnya.
2. Bagi siswa, setelah penerapan media MABAGOF ini diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih berani dalam mengambil resiko dan mempertahankan rasa ingin tahunya serta lebih memahami apa yang dipelajari.
3. Penerapan media MABAGOF dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di SD Priyan, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempergunakan waktu sebaik-baiknya untuk menerapkan media MABAGOF terhadap peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Acep Yoni, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharjo, dan Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arista, Katarina Putri. 2017. *Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Peta Konsep Tipe Network Tree*. SKRIPSI. Semarang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan USM.
- Ashanti, Fahmi. 2017. *Kendala Guru Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Di SMP Kecamatan Labuhan Batu Kota Bandar Lampung*. SKRIPSI. Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Membangun Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Darmadi, Hamid. 2015. *Desain dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bachri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.

- Masganti, dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Medan: Perdana Publishing.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas dan Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_ 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja PRESSindo.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sri Sudarmi. 2013. *Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Melalui Strategi Team Assisted Individualization Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Sejarah Di Lingkungan Setempat Bagi Siswa Kelas IV Semester I SD N 05 Tawangmangu Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar*. SKRIPSI. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. UMS.
- Sri Wahyuni. 2013. *Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Mata Pelajaran IPS Materi Mengidentifikasi Benua-Benua Pada Siswa Kelas VI SDN 02 Dawung Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar*. SKRIPSI. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMS.
- Sunarti & Selly Rahmawati, 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Talajan, Guntur, 2012. *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2014. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

# JURNAL PGSD

## INDONESIA

