

PENGEMBANGAN LKS BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
Akhmad Hanama, Dhiniaty Gularso

IMPLEMENTASI SEKOLAH SEHAT DI SDN 2 SANDEN BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
Alfiany Fahmy Imanulloh, Ahmad Agung Yuwono Putro

PENGEMBANGAN MEDIA PAPINKADO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATEMATIKA
Anisatul Musyarofah, Budiharti

PERAN EKSTRAKULIKULER PRAMUKA DALAM PENANAMAN KARAKTER DISIPLIN DAN CINTA TANAH AIR
Asri Rosita Devi, Bahtiyar Heru Susanto

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
Bayu Syambodo, Ari Wibowo

PENGEMBANGAN MEDIA *TARUNG BILBUL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
Elok Faiqoh, Danuri

ANALISIS KESANTUNAN BERBAHASA DI SD NEGERI BUNDERAN II DESA PUTAT KECAMATAN PATUK
Iendar Wijayanti, Arip Febrianto

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN SITAYA (PAPAN SISTEM TATA SURYA) DALAM KURIKULUM 2013
Eri Dwi Aryanto, Wahyu Kurniawati

ANALISIS KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA MELALUI PERANAN GURU PADA SISWA KELAS V SD
Ike Erningtyas Augusta, Rosalia Susila Purwanti

ANALISIS INSTRUMEN PENILAIAN TKM TEMATIK BERDASARKAN PERSPEKTIF HOTS
Isti Janah, Setyo Eko Atmojo

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU FLANEL PINTAR (BUFLAPIN)
Leni Pratiwi Angraini, Sunarti

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR JURASSIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
Mela Indriyani, Rina Dyah Rahmawati

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *MIND MAPPING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA SISWA KELAS IV SD
Nurul Fahriyani, Deri Anggraini

ANALISIS PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH OLEH GURU SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SD
Runthi Andika Maharani, Selly Rahmawati

PERBEDAAN EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MODEL INKUIRI TERBIMBING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV SD
Siska Putriyani, Siti Maisaroh

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PETUALANGAN NUSANTARA (MONPERA) PEMBELAJARAN IPS
Tias Kumala Dwi, Hermawan Wahyu Setiadi

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN POHON *REWARD* TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
Tulus Indra Wibowo, Mahilda Dea Komalasari

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARAMAHAT (KEANEKARAGAMAN RUMAH ADAT)
Zulfah Noor Aini, Beny Dwi Lukitoaji

JURNAL PGSD INDONESIA

Volume 7, Nomor 1, April 2021

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 dimintai 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:

Dr. (Cand). Ari Wibowo, M.Pd.

Sekretaris Dewan Redaksi:

Mahilda Dea Komalasari, M.Pd

Dewan Penyunting:

Dr. Sunarti, M.Pd.

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.

Dr. (Cand). Budiharti, S.Si, M.Pd.

Dr. (Cand). Wahyu Kurniawati, S.Si., M.Pd.

Dr. (Cand). Deri Anggraini, 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 7 Nomor 1 Tahun 2021. 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 April Volume 7 Nomor 1 Tahun 2021 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, April 2021

Ketua Redaksi

JURNAL PGSD INDONESIA
Volume 7 Nomor 1 Edisi April Tahun 2021

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

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN LKS BERBASIS <i>MIND MAPPING</i> UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA Akhmad Hanama, Dhiniaty Gularso	1-10
IMPLEMENTASI SEKOLAH SEHAT DI SDN 2 SANDEN BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA Alfiany Fahmy Imanulloh, Ahmad Agung Yuwono Putro.....	11-22
PENGEMBANGAN MEDIA PAPINKADO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATEMATIKA Anisatul Musyarofah, Budiharti	23-28
PERAN EKSTRAKULIKULER PRAMUKA DALAM PENANAMAN KARAKTER DISIPLIN DAN CINTA TANAH AIR Asri Rosita Devi, Bahtiyar Heru Susanto.....	29-40
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN <i>MAKE A MATCH</i> DENGAN <i>STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION</i> (STAD) TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA Bayu Syambodo, Ari Wibowo	41-45
PENGEMBANGAN MEDIA TARUNG BILBUL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR Elok Faiqoh, Danuri	46-52
ANALISIS KESANTUNAN BERBAHASA DI SD NEGERI BUNDERAN II DESA PUTAT KECAMATAN PATUK Endar Wijayanti, Arip Febrianto	53-58
PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN SITAYA (PAPAN SISTEM TATA SURYA) DALAM KURIKULUM 2013 Eri Dwi Aryanto, Wahyu Kurniawati.....	59-62
ANALISIS KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA MELALUI PERANAN GURU PADA SISWA KELAS V SD Ike Erningtyas Agusta, Rosalia Susila Purwanti	63-70
ANALISIS INSTRUMEN PENILAIAN TKM TEMATIK BERDASARKAN PERSPEKTIF HOTS Isti Janah, Setyo Eko Atmojo	71-76
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU FLANEL PINTAR (BUFLAPIN) Leni Pratiwi Angraini, Sunarti	77-85
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR JURASSIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG Mela Indriyani, Rina Dyah Rahmawati.....	86-89

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS <i>MIND MAPPING</i> DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA SISWA KELAS IV SD Nurul Fahriyani, Deri Anggraini	90-95
ANALISIS PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH OLEH GURU SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SD Runthi Andika Maharani, Selly Rahmawati	96-99
PERBEDAAN EFEKTIVITAS MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> DENGAN MODEL INKUIRI TERBIMBING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV SD Siska Putriyani, Siti Maisaroh	100-103
PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PETUALANGAN NUSANTARA (MONPERA) PEMBELAJARAN IPS Tias Kumala Dwi, Hermawan Wahyu Setiadi	104-109
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN POHON <i>REWARD</i> TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA Tulus Indra Wibowo, Mahilda Dea Komalasari	110-114
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARAMAHAT (KEANEKARAGAMAN RUMAH ADAT) Zulfah Noor Aini, Beny Dwi Lukitoaji	115-121

PENGEMBANGAN LKS BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA

Akhmad Hanama, Dhiniaty Gularso
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
Akhmad.han24@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan data hasil pengujian awal dan wawancara dengan guru kelas II, prestasi belajar siswa masih kurang. Ketersediaan LKS pembelajaran yang inovatif dan menarik diperlukan siswa untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui mengembangkan LKS berbasis *mind mapping*, mengetahui kelayakan LKS berbasis *mind mapping*, dan efektifitas LKS berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Ngebel Kasihan Bantul Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan *Borg and Gall*. Data penelitian ini diperoleh menggunakan wawancara, kuesioner validator, kuesioner respons guru dan siswa, serta *pretest* dan *posttest*. Penelitian dilakukan dengan metode R&D *One Group Pretest Posttest Design*. Analisis data uji kelayakan menggunakan nilai persentase. Analisis data uji efektifitas menggunakan Uji-T. Hasil Penelitian menyatakan bahwa nilai kelas *pretest* dengan jumlah responden ($n_1 = 22$) memiliki rata-rata 56,31 dan kelas *posttest* dengan jumlah responden ($n_1 = 22$) memiliki rata-rata 88,38. Hasil uji kelayakan yang dilakukan kepada validator materi dan validator media LKS berbasis *mind mapping* mendapat penilaian sebesar 87% dengan kategori sangat baik. Uji kelayakan yang dilakukan kepada validator media mendapat penilaian sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Hasil perhitungan menggunakan N-Gain rata-rata (*mean*) skor uji *n-gain* yaitu 0,72 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *t-test* dengan bantuan program SPSS 21, pada output diketahui nilai

Sig (2-tailed) adalah $0,000 < \frac{1}{2} \alpha (0,05)$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18,477 > 2,0859$, maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKS berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, artinya terdapat perbedaan secara signifikan prestasi belajar siswa yang di lihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* sebelum menggunakan LKS berbasis *mind mapping* dan sesudah menggunakan LKS berbasis *mind mapping*. Jadi kesimpulannya LKS berbasis *mind mapping* yang dikembangkan, layak dan efektif digunakan dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Ngebel kasihan Bantul Yogyakarta.

Kata kunci: LKS, *mind mapping*, prestasi belajar.

Abstract

Based on the result of preliminary test data and interviews with the class II teachers, students' achievements were still lacking. The availability of innovative and interesting learning student worksheet was needed by students to facilitate them in understanding learning material. The purpose of this study is to find out the *mind mapping* based worksheet, to know the feasibility of a *mind mapping* worksheet, and the effectiveness of a *mind mapping* worksheet to improve students' achievement in class II at Ngebel elementary school Kasihan Bantul Yogyakarta. This research is a research and development (R&D) adapted from the *Borg and Gall* development model. The research data was obtained using interviews, validator questionnaires, teacher's and student's response questionnaires, as well as *pretest* and *posttest*. The study was conducted with the R&D method of *One Group Pretest Posttest Design*. Analysis of the feasibility test data using percentage values. Analysis of effectiveness test data using T-Test. The results of the study stated that the class score was *pretest* class value with the number of respondents ($n_1 = 22$) having an average of 56.31 and the *posttest* class with the number of respondents ($n_1 = 22$) having an average of 88.38. The results showed the results of the feasibility test conducted on the material validator, *mind mapping* learning based worksheet media received an assessment of 87% with a very good category. The feasibility test conducted on the media validator received an assessment of 87.5% in the excellent category. The results of calculations using the average N-Gain (*mean*) test score is 0.72 with high criteria. Based on the hypothesis test with *t-test* with the help of SPSS 21 program, the output is known that

the Sig (2-tailed) value is $0,000 < \frac{1}{2} \alpha(0,05)$ and the value $t_{\text{calculation}} > t_{\text{table}}$ that is

$18,477 > 2,0859$, then H_0 is rejected, so it can be concluded that the use of mind mapping based worksheet can improve students' achievement, it means that there are differences significantly student learning achievement that is seen based on the pretest and posttest scores before used mind mapping based student worksheet and after using mind mapping based student worksheet. So the conclusion is that a mind mapping based student worksheet is developed, feasible and effectively used and can improve students' achievement in class II of Ngebel Elementary School Kasihan Bantul Yogyakarta.

Keywords: students' worksheet, mind mapping, learning achievement.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang secara sengaja dirancang dan dilaksanakan dengan aturan-aturan yang ketat seperti harus berjenjang dan berkesinambungan, sehingga disebut pendidikan formal dan sekolah adalah lembaga khusus, suatu wahana, suatu tempat untuk menyelenggarakan pendidikan, yang di dalamnya terdapat suatu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sabduulloh, 2010: 196). Lingkungan sekolah memegang peranan penting bagi perkembangan belajar para siswanya (Sukmadinata, 2009: 164). Pendidikan sekolah dasar pada tahapan belajar siswa kelas rendah khususnya kelas dua merupakan tahapan penting karena merupakan tahap perkembangan kognitif siswa. Pada fase ini merupakan transisi setelah belajar di kelas satu sebagai masa penyesuaian masuk sekolah dasar. Pada masa ini juga sebagai masa untuk mengembangkan kemampuan afektif, kemampuan psikomotor, dan kemampuan kognitif siswa sebagai dasar tahapan selanjutnya. Guru harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dan memahami karakteristik belajar siswa. Guru juga harus mampu mengembangkan bahan ajar pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Bahan ajar yang dapat dikembangkan guru berupa LKS. Menurut Prastowo (2015: 204) LKS merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

Karakteristik belajar siswa kelas rendah yang masih membutuhkan bantuan rangsangan berupa LKS yang beragam serta menarik menjadikan guru harus memiliki inovasi dalam pengembangan LKS. Dalam Kurikulum 2013 materi pembelajaran yang luas akan lebih mudah dipahami siswa dengan memetakan konsep kedalam sebuah *mind map*. Model pembelajaran *mind mapping* dikembangkan sebagai model yang efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta (Huda, 2014: 307). Peran guru dalam kegiatan belajar adalah mampu menuntun siswa supaya dapat memperoleh ketercapaian pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil prestasi belajar. Menurut Fathurrohman (2012:119) Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar didalam suatu interaksi dengan lingkungannya. Hasil pengumpulan data awal prestasi belajar siswa yang dilakukan di kelas II-A SDN Ngebel pada tanggal 15 Maret 2019 dengan jumlah 22 siswa. Hasil tes kelas II-A pengumpulan data awal didapati skor rata-rata sebesar 63,29 artinya siswa belum tercapai prestasi belajar siswa secara rata-rata kelas, sehingga dapat dikategorikan prestasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Setiap pagi dan siang menjelang pulang sekolah guru selalu membahas kembali pembelajaran yang telah di pelajari sebelumnya dari buku Bupena, namun belum mampu mengatasi permasalahan prestasi belajar siswa. Peneliti berpendapat bahwa buku Bupena yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar siswa yang aktif, sehingga siswa membutuhkan LKS yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selain itu, ketersediaan buku pembelajaran maupun buku lain dalam kelas sebagai referensi belum memenuhi kebutuhan belajar siswa secara maksimal. Dalam pembelajaran guru memanfaatkan buku dari penerbit, berdasarkan hal tersebut peneliti menilai buku yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa kelas II-A belum sesuai dengan karakter belajar siswa yang aktif, selain itu belum terdapat LKS yang spesifik memfasilitasi untuk meningkatkan prestasi belajar yang dipadukan dengan model pembelajaran. Selain itu pemanfaatan metode dan strategi pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik belajar siswa yang aktif juga menjadi penyebabnya. Guru belum mengembangkan LKS yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang aktif dan hanya menggunakan bahan ajar cetak dari penerbit. Permasalahan pada prestasi belajar siswa apabila tidak segera diatasi akan berdampak pada hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan tes awal prestasi belajar siswa, sehingga dalam pembelajaran diharapkan adanya inovasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa berupa LKS yang mampu melibatkan siswa untuk aktif, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, interaktif, sesuai dengan

karakteristik belajar siswa, sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif siswa, serta LKS yang memuat poin-poin dan petunjuk pembelajaran yang mudah dipahami. Guna menyelesaikan permasalahan tersebut, peneliti menetapkan solusi yang akan digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, dengan mengembangkan LKS berbasis *mind mapping*. LKS berbasis *mind mapping* cocok diterapkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa karena tujuan dari pengembangan ini untuk melatih siswa mampu memahami materi pelajaran, meningkatkan konsentrasi siswa, dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

KAJIAN TEORI

Lembar Kerja Siswa adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah” (Trianto 2010: 111). Selanjutnya menurut Dikdas dalam (Prastowo, 2012: 203) Student Work Sheet adalah lembar-lembar berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Dan, tugas tersebut haruslah jelas kompetensi dasar yang akan dicapai. Sementara, menurut pandangan lain, LKS bukan merupakan singkatan dari Lembar Kegiatan Siswa, akan tetapi Lembar Kerja Siswa, yaitu materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKS peserta didik akan mendapatkan materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi. Selain itu, peserta didik juga dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan. Dan, pada saat yang bersamaan, peserta didik diberi materi serta tugas yang berkaitan dengan materi tersebut Belawati dalam (Prastowo, 2012: 204).

Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa LKS merupakan suatu bahan ajar cetak yang berisi lembar-lembar kertas yang termuat materi, petunjuk kerja, ringkasan, tugas untuk memecahkan masalah yang dikerjakan oleh siswa. LKS mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai. Windura (2013: 14) menyatakan bahwa model pembelajaran *mind mapping* merupakan suatu model pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Senada dengan pendapat tersebut Silberman (dalam Shoimin 2014: 105) mengatakan bahwa *mind mapping* atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajar untuk menghasilkan gagasan, mencatat, apa yang dipelajari atau merencanakan tugas baru. Selanjutnya menurut (Buzan, 2011: 4) *Mind mapping* adalah cara membuat catatan yang tidak membosankan dengan kata-kata, warna, garis dan gambar. *Mind mapping* akan membuat pembelajaran tetap fokus pada ide utama dan semua ide tambahan lainnya. *Mind mapping* juga membantu dalam menggunakan otak kanan dan otak kiri sehingga akan berkembang dengan baik. Perkembangan otak kanan dan otak kiri yang sinergis akan menghasilkan pemahaman yang *seimbang*.

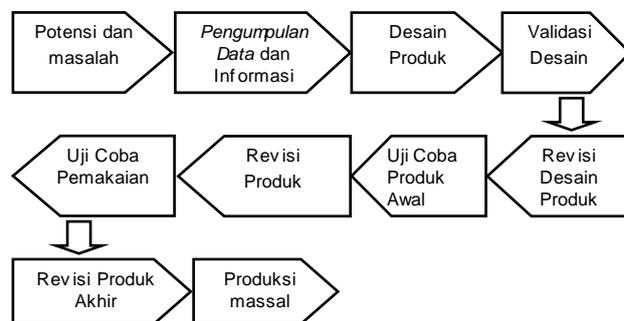
Mind Mapping memiliki keunggulan seperti yang diungkapkan oleh Shoimin (2014:106), antara lain; 1) cara ini cepat; 2) teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran; 3) proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain; 4) Diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis. Irham (2014:116) mengemukakan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu yang memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajarnya. Pengertian tersebut menekankan pada perubahan tingkah laku individu dengan cara melakukan interaksi dengan individu lain maupun lingkungannya. Penelitian pengembangan LKS berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Ngebel ini merupakan pengembangan yang akan dilakukan pada penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga diharapkan siswa tidak mengalami permasalahan dalam prestasinya.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

METODE PENELITIAN

Menurut sukmadinata (2013:164) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Selanjutnya menurut *Borg and Gall* (dalam Sugiyono, 2015: 28) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan menurut Borg & Gall. Terdapat sepuluh langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (Sugiyono, 2015:408).



Gambar 2. Tahapan Research and Development Borg and Gall

1. Potensi dan Masalah
Masalah yang ada di SDN Ngebel yaitu karakteristik belajar siswa yang aktif, namun dalam pembelajaran ketersediaan LKS belum memenuhi kebutuhan belajar siswa. Kehadiran LKS yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Pengumpulan Data dan informasi
Mengumpulkan data dan informasi melalui tes kemampuan awal siswa dan wawancara kepada guru terkait permasalahan pembelajaran di kelas II, serta rencana pengembangan LKS berbasis mind mapping. Selain itu dilakukan dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai literatur yang ada. Pengumpulan data, juga dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara kepada guru.
3. Desain Produk
Hasil dari pengumpulan data dan informasi selanjutnya desain produk. Pada tahap ini peneliti merancang desain produk awal LKS yang dikembangkan dengan mempersiapkan KI, KD, silabus, RPP, bahan ajar, materi pembelajaran, dan evaluasi.
4. Validasi Desain
Validasi produk dilakukan untuk mengetahui penilaian dan validasi dari ahli materi dan ahli media. Validasi produk dirancang menggunakan instrumen lembar penilaian berupa kuesioner atau angket sesuai yang telah dimodifikasi. Validasi materi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru

kelas II-A SDN Ngebel. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran dari Prodi PGSD FKIP UPY.

5. Revisi Desain Produk

Setelah tahap validasi desain diperoleh saran dan masukan untuk revisi desain produk. Produk yang telah didesain kemudian direvisi setelah diketahui kelemahannya.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan terhadap 5 siswa yang dilakukan dengan menggunakan tes tertulis. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan kuesioner atau angket respons siswa mengenai LKS berbasis *mind mapping* untuk mengetahui pendapat siswa dengan adanya LKS berbasis *mind mapping*.

7. Revisi Produk

Setelah desain produk di validasi oleh validator materi dan validator media, serta telah diujicobakan dalam skala kecil atau uji coba produk, maka media diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut dilakukan perbaikan produk. Peneliti memperbaiki produk tersebut sesuai dengan saran dan penilaian validator, serta dari hasil uji coba produk yang dilakukan.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah produk direvisi, selanjutnya produk di ujicobakan kepada 22 siswa kelas II-A SDN Ngebel sebagai sampel dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Uji coba pemakaian dilakukan terhadap satu kelas dengan menggunakan tes tertulis (*pretest dan posttest*) dengan metode R&D *One Group Pretest Posttest Design* agar peneliti dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan secara akurat. Desain rancangan ini dapat digambarkan seperti berikut:

H1 x H2

(Sugiyono, 2015: 111)

Keterangan:

H1 = Nilai *Pretest* sebelum diterapkan LKS Berbasis *Mind Mapping*

H2 = Nilai *Posttest* setelah diterapkan LKS Berbasis *Mind Mapping*

X = Perlakuan

Uji coba pemakaian ini dilakukan 2 kali pembelajaran pada hari yang berbeda. Pada pembelajaran pertama tanpa menggunakan LKS. Sedangkan pada pembelajaran kedua menggunakan LKS yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu LKS berbasis *mind mapping*. Hasil evaluasi pada pembelajaran pertama digunakan sebagai nilai *pretest*, sedangkan hasil evaluasi kedua digunakan sebagai nilai *posttest*. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kesimpulan apakah pembelajaran menggunakan LKS berbasis *mind mapping* layak atau belum.

9. Revisi Produk Akhir

Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan pada uji pemakaian. Revisi produk akhir merupakan tahapan sebelum LKS diperbanyak pada tahap akhir penelitian yaitu produksi massal.

10. Produksi Massal

Tahapan terakhir pada langkah penelitian *borg and gall* adalah produksi massal. Produksi massal merupakan tahapan memperbanyak produk sesuai kebutuhan. Subjek penelitian dalam uji coba pengembangan produk LKS ini adalah sebagai berikut; 1) Uji Kelayakan. Ahli yang dijadikan subjek adalah ahli media dan ahli materi. Uji ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan LKS untuk dapat dilanjutkan pada uji coba kelompok terbatas; 2) Uji Coba Produk. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari 5 siswa kelas dua sekolah dasar. Uji coba kelompok terbatas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan LKS untuk selanjutnya dilakukan uji coba lapangan; 3) Uji Coba Lapangan/Uji Coba Pemakaian. Subjek uji coba Lapangan ini terdiri dari siswa kelas II-A SDN Ngebel, sejumlah 22 siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, meliputi: 1) Observasi. Sunarti dan Rahmawati (2014: 21) mengemukakan "Observasi adalah penilaian yang dilakukan melalui pengamatan terhadap peserta didik selama pembelajaran berlangsung atau diluar kegiatan pembelajaran"; 2) Wawancara. Larry Cristensen (dalam Sugiyono 2015: 210) wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara (peneliti atau yang diberi tugas melakukan pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai; 3) Angket/ kuesioner. Sugiono (2015: 142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab; 4) Tes. Sunarti dan Rahmawati (2014: 20) mengemukakan "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 yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Tes tertulis adalah tes yang menuntut siswa untuk

menjawab pertanyaan secara tertulis berupa pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam bentuk tes tertulis yang berupa tes *pre-test*, dan *post-test*.

Instrumen Pengumpulan Data yang di gunakan dalam penelitian yaitu 1) Angket. Angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli media dan ahli materi yang berhubungan dengan kualitas produk yang dibuat; 2) Tes. Tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa dengan produk pengembangan LKS berbasis *mind mapping*. Uji Validitas Soal Tes. Suatu hasil penelitian yang valid ditandai apabila ada kesamaan antara data yang terkumpul dengan data sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015:172-173). Dalam penelitian ini suatu butir soal dikatakan valid apabila hasil perhitungan r_{xy} atau r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf kepercayaan 5%. Sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka butir soal tersebut tidak digunakan dalam penelitian.

Reliabel suatu instrument adalah keajekan atau kekonsistenan instrument tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan) (Lestari dan Yudhanegara, 2017: 206). Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap ketika diujikan secara berulang. Kriteria Apabila nilai *Cronbach-alpha* $\geq \alpha(0,05)$, maka H_0 diterima dan artinya instrumen reliabel. Akan tetapi, apabila *Cronbach-alpha* $< \alpha(0,05)$, maka H_0 ditolak dan artinya instrumen tidak variabel. Hasil uji validitas dan reabilitas, berdasarkan uji coba soal yang dilakukan di SDN Ngebel maka hasil yang didapat setelah dilakukan uji validitas menggunakan *software SPSS 21*

diperoleh *output* $N=21$ dengan taraf signifikansi $0,05 \rightarrow r_{tabel} = 0,433$, disimpulkan bahwa semua butir soal valid. Uji Reliabilitas menggunakan *software SPSS 21* diperoleh *output* terlihat bahwa semua butir soal memiliki nilai *Cronbach-alpha* yaitu 0,969 maka diterima dan artinya instrumen reliabel. Penelitian dilakukan dengan metode R&D *One Group Pretest Posttest Design*. Analisis data menggunakan nilai persentase. Analisis data uji efektifitas menggunakan Uji-T.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Validasi Ahli Media
Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap LKS memperoleh nilai persentase sebesar 87,5% dengan skor 127 dan termasuk dalam kriteria baik sekali.
2. Validasi Ahli Materi
Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap materi yang terdapat dalam LKS berbasis *mind mapping* di atas memperoleh nilai 97,7 dengan kriteria baik sekali.
3. Hasil Respons Uji Coba Produk
Berdasarkan 10 pertanyaan yang diajukan kepada 5 siswa rata-rata respons siswa terhadap LKS berbasis *mind mapping* mendapat skor persentase 94% dengan kriteria baik sekali.
4. Hasil Respons Uji coba pemakaian
Berdasarkan 10 pertanyaan yang diajukan kepada 22 siswa rata-rata respons siswa terhadap LKS berbasis *mind mapping* mendapat skor persentase 98,18% dengan kriteria baik sekali.
5. Hasil Respons Guru
Berdasarkan 13 pertanyaan yang terdapat pada angket yang diajukan kepada guru, respons guru terhadap LKS berbasis *mind mapping* mendapat total 64 dan skor persentase sebesar 98% dan termasuk dalam kriteria sangat baik.
6. Hasil penilaian siswa
Rata-rata nilai *uji coba produk kepada 5 siswa kelas penelitian* adalah 92,59%. Rata-rata nilai *pretest 22 siswa kelas penelitian* adalah 56,31. Dikatakan belum tuntas karena masih di bawah KKM. Rata-rata nilai *posttest 22 siswa kelas penelitian* adalah 88,38. Terdapat peningkatan nilai jika dibandingkan sebelum menggunakan dengan setelah menggunakan LKS berbasis *mind mapping*.
7. Hasil Uji Normalitas
Berdasarkan tabel uji normalitas terlihat bahwa data kelas *pretest* dengan nilai *signifikan* $=0,200 > \alpha(0,05)$ dan kelas *posttest* dengan nilai *signifikan* $=0,087 > \alpha(0,05)$ maka H_0 diterima dan artinya data kelas *pretest* dan data kelas *posttest* tersebut berdistribusi normal.
8. Hasil Uji Homogenitas
Berdasarkan data di atas, nilai *signifikan* $=0,668 > \alpha(0,05)$ maka H_0 , diterima dan artinya data kedua kelas tersebut adalah homogen.
9. Hasil Uji T

Berdasarkan perhitungan dengan bantuan software SPSS 21, diperoleh data kelas pretest dengan jumlah responden ($n=22$) memiliki rata-rata 56,31 dan kelas posttest dengan jumlah responden ($n=22$) memiliki rata-rata 88,38. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18,477 > 2,0859$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKS berbasis mind mapping dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pembahasan

1. Pengembangan LKS berbasis mind mapping

Penelitian dan pengembangan LKS berbasis *mind mapping* diadaptasi dari model penelitian R&D dari *Borg and Gall*. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dimulai dari analisis potensi dan masalah hingga produksi massal. Analisis potensi dan masalah didapatkan hasil bahwa secara umum siswa kelas II SDN Ngebel memiliki karakter belajar siswa yang aktif, namun dalam prestasi belajar siswa masih tergolong kurang serta ketersediaan LKS belum memenuhi kebutuhan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Analisis potensi dan masalah dilakukan dengan metode wawancara. Metode wawancara yang dilakukan peneliti pada tahap analisis potensi dan masalah terdapat relevansi pada kesamaan metode dengan penelitian yang telah dilakukan Maya Anita Sari (2016: 60). Langkah kedua adalah pengumpulan data dan informasi. Pada langkah ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan metode wawancara dan memberikan soal tes prestasi belajar siswa awal untuk siswa kelas II. Tahap ini terdapat relevansi pada analisis kebutuhan dalam pengumpulan data dan informasi dengan penelitian yang telah dilakukan Maya Anita Sari (2016: 60), namun terdapat perbedaan pada metode yang digunakan peneliti dimana Maya Anita Sari (2016: 60) menggunakan angket.

Langkah ketiga adalah desain produk. Tahap desain produk merupakan tahap mempersiapkan KI, KD, silabus, RPP, bahan ajar, materi pembelajaran, dan evaluasi. Relevansi terdapat pada kesamaan dalam mempersiapkan KI, KD, materi pembelajaran, dan evaluasi dengan penelitian Maya Anita Sari (2016: 60). Langkah keempat adalah validasi desain. Tahap validasi desain LKS yang dikembangkan diberikan oleh Mahilda Dea Komalasari, M.Pd sebagai ahli media dan Dewi Retna Asih, S.Pd. sebagai ahli materi. Pada langkah ini terdapat relevansi pada kesamaan penelitian Maya Anita Sari (2016: 61) dimana dalam penelitian pengembangannya memerlukan penilaian ahli media dan ahli materi. Langkah kelima adalah revisi desain produk. Tahap revisi desain produk menghasilkan perbaikan pada aspek penyajian dan aspek isi. Tahap revisi desain relevan dengan penelitian Maya Anita Sari (2016: 61) dimana terdapat beberapa kesamaan perbaikan. Perbaikan yang terdapat pada penelitian Maya Anita Sari (2016: 61) diantaranya pada aspek kelayakan isi, aspek kegrafikan, dan aspek penyajian.

Langkah keenam adalah uji coba produk. Tahap uji coba produk dilakukan pada siswa kelas II-B SDN Ngebel sejumlah 5 siswa. Pada tahap ini terdapat relevansi dengan penelitian Maya Anita Sari (2016: 61), namun terdapat perbedaan jumlah siswa uji coba yang dilakukan Maya Anita Sari (2016: 61), dimana jumlah siswa uji coba Maya Anita Sari (2016: 61) sejumlah 6 siswa. Langkah ketujuh adalah revisi produk. Revisi produk berdasarkan respons siswa menghasilkan perbaikan pada warna bingkai dan warna *mind map*. Penelitian yang dilakukan peneliti terdapat relevansi dengan penelitian Maya Anita Sari (2016: 61) namun terdapat perbedaan pada penelitian peneliti dengan Maya Anita Sari (2016: 61) yang menggabungkan hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan respons siswa uji coba produk pada langkah revisi produk. Langkah kedelapan adalah uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan di kelas II-A SDN Ngebel sejumlah 22 siswa. Tahap ini terdapat relevansi dengan penelitian Maya Anita Sari (2016: 62) yang dilakukan pada siswa sejumlah 28 siswa. Pada tahap ini terdapat kesamaan dengan penelitian Akhmad Hanama (2019) dimana penggunaan jenis tes yaitu sama-sama menggunakan tes tulis, selanjutnya kesamaan memberikan kuesioner, pretest, dan posttest. Langkah kesembilan adalah revisi produk akhir. Revisi produk akhir berdasarkan respons siswa uji coba pemakaian menghasilkan LKS berbasis *mind mapping*. Penelitian yang dilakukan peneliti terdapat relevansi dengan penelitian Maya Anita Sari (2016: 63), namun terdapat perbedaan pada penelitian Maya Anita Sari (2016: 63) yang tidak dilakukan revisi setelah uji pemakaian melainkan langsung menjadi hasil produk akhir. Langkah kesepuluh adalah produksi massal. Tahap produksi massal merupakan langkah terakhir penelitian pengembangan. Hasil penelitian pengembangan menghasilkan LKS berbasis *mind mapping* yang siap cetak. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Maya Anita Sari (2016: 63) terletak pada kesamaan penelitian yang menghasilkan produk berupa LKS.

2. Kelayakan LKS Berbasis Mind Mapping

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, LKS berbasis mind mapping yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hal tersebut sesuai dengan hasil respons siswa, yang diketahui bahwa LKS berbasis mind mapping dikategorikan "baik sekali" dengan nilai sebesar 98,18.

pendapat siswa terhadap LKS berbasis mind mapping adalah menarik dan siswa senang dengan adanya LKS berbasis mind mapping. Penelitian dan Pengembangan LKS berbasis mind mapping dimaksudkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa meningkat setelah penggunaan LKS berbasis mind mapping. Pengembangan LKS berbasis mind mapping dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti berdasarkan angket respons ahli media memperoleh skor sebesar 87,5 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut sesuai dengan teori Prastowo (2012:206) yang mengemukakan bahwa dalam penyusunan LKS, batasan umum atau aspek minimal yang harus terpenuhi diantaranya ukuran LKS yang sesuai dengan karakter belajar siswa, kepadatan halaman, penomoran, kejelasan (instruksi dalam LKS), bahasa yang digunakan, dan penampilan.

Penelitian ini terdapat relevansi atau kaitan dengan penelitian Muhammad Irfan dan Syahrani (2017: 107-114) dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Metode Mind Map Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar". Relevansi atau kaitan dalam penelitian ini mengenai kesamaan penelitian dan pengembangan LKS berbasis mind mapping dimana hasil penelitian memperlihatkan hasil yang memuaskan dengan menggunakan LKS berbasis mind map dengan perolehan nilai yaitu nilai tertinggi sebesar 87,5, nilai terendah sebesar 70,7, rata-rata nilai sebesar 85,7, siswa yang tuntas sebanyak 24 orang dan tidak tuntas sebanyak 5 orang. Jika dilihat secara ketuntasan klasikal hasil tersebut telah melampaui indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu sebanyak 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 75 . Hasil validasi LKS berbasis mind map dengan skor mencapai $\geq 80\%$. Hasil pengamatan terhadap siswa pada uji coba LKS menunjukkan bahwa menggunakan LKS berbasis mind map tergolong sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 85%. Hasil respons guru terhadap pengembangan LKS berbasis mind map menunjukkan bahwa respons guru terhadap LKS berbasis mind map sangat positif dengan rata-rata persentase sebesar 92,5 berada di atas 80% sehingga tergolong kategori sangat layak. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan efektifitas keberhasilan penelitian sehingga menunjukkan hasil yang memuaskan terletak pada ketepatan pemilihan model pembelajaran. Model pembelajaran mind mapping menurut DePotter dan Hernacki (2011:153) menyatakan bahwa mind mapping adalah model pembelajaran yang fleksibel, dapat memusatkan perhatian, meningkatkan pemahaman, dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,31 dan *posttest* 88,38 yang memiliki perbedaan pada hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan LKS berbasis *mind mapping*, berdasarkan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18,477 > 2,0859$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan LKS berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil uji *n-gain* diperoleh rata-rata (*mean*) skor uji *n-gain* yaitu 0,72 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil tersebut maka LKS berbasis *mind mapping* layak dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Perbandingan Hasil Penelitian Muhammad Irfan dan Syahrani (2017: 107-114) dengan Akhmad Hanama (2019) terletak pada perbedaan hasil pengembangan dimana penelitian Muhammad Irfan dan Syahrani (2017: 107-114) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bekerja ilmiah siswa serta pembuktian peningkatan hasil belajar siswa sedangkan penelitian Akhmad Hanama (2019) bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian lain yang juga memiliki relevansi atau kaitan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Briandika Doni Amanda dan T. Sulistyono (2017: 1-12), dengan judul "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Donorejo Purworejo Tahun Ajaran 2016/2017". Penelitian yang dilakukan oleh Briandika Doni Amanda dan T. Sulistyono (2017: 1-12) memiliki perbedaan pada metode penelitian namun memiliki kesamaan pada tujuan penelitian yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa. Pada penelitian Briandika Doni Amanda dan T. Sulistyono (2017: 1-12) terdapat peningkatan prestasi belajar siswa menggunakan metode PTK. Faktor yang mempengaruhi peningkatan prestasi belajar siswa terdapat pada penggunaan model pembelajaran mind mapping yang sesuai untuk mengatasi permasalahan kelas. Pada penelitian Akhmad Hanama (2019) terdapat peningkatan pada prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan pada sebelum menggunakan dan setelah menggunakan LKS berbasis mind mapping. Faktor yang mempengaruhi peningkatan prestasi belajar ini adalah penggunaan model *mind mapping* pada LKS yang dikembangkan. Penelitian ini sesuai dengan teori DePorter, Reardon, dan Nourie (2010: 225) yang mengemukakan bahwa *Mind Mapping* dapat membantu dalam mengingat dan meningkatkan pemahaman, dalam hal ini mengingat dan memahami terhadap materi pelajaran, dimana peneliti mengaplikasikan teori tersebut untuk meningkatkan prestasi belajar dan hasilnya terdapat peningkatan prestasi belajar pada siswa. Hasil penilaian *pretest* sebesar 56,31 dan *posttest* sebesar 88,38 yang menunjukkan terdapat peningkatan pada nilai siswa membuktikan teori Djamarah (2012: 23) yang mengatakan bahwa "prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar". Hasil penilaian tersebut juga membuktikan bahwa siswa

memiliki rasa ketertarikan terhadap pembelajaran yang diberikan, dibuktikan dengan hasil persentase respons siswa sebesar 98,18% dengan kriteria baik sekali. Hasil penelitian terbukti layak dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil tersebut dibuktikan dengan peningkatan prestasi belajar dibandingkan dengan sebelum menggunakan LKS berbasis *mind mapping* dan setelah menggunakan LKS berbasis *mind mapping*.

3. Efektifitas LKS Berbasis Mind Mapping

Berdasarkan uji hipotesis dengan uji t-test dengan bantuan program SPSS 21, pada output diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah dan nilai yaitu , sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKS berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, artinya terdapat perbedaan secara signifikan hasil prestasi belajar siswa yang dilihat berdasarkan nilai pretest dan posttest sebelum menggunakan LKS berbasis *mind mapping* dan sesudah menggunakan LKS berbasis *mind mapping*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Pengembangan LKS berbasis *Mind Mapping* melalui beberapa tahap yaitu menemukan masalah dan potensi dengan melakukan wawancara kepada guru kelas II SDN Ngebel. Berdasarkan masalah tersebut, kemudian dilakukan kajian pustaka dari berbagai literatur, pengumpulan materi, analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa. Selanjutnya peneliti merancang LKS dengan penyusunan materi sesuai KI, KD, dan indikator, membuat desain *mind mapping*, menyusun soal evaluasi diakhiri dengan penyusunan LKS berbasis *mind mapping* secara keseluruhan. LKS berbasis *mind mapping* divalidasi kelayakannya untuk mendapatkan penilaian dan validasi kelayakan oleh validator materi dan media. Berdasarkan penilaian dan saran validator dilakukan perbaikan LKS berbasis *mind mapping* sesuai saran dari validator materi, media, dan atas respons dari siswa. Setelah direvisi, dilakukan uji coba pemakaian LKS berbasis *mind mapping* terhadap 22 siswa kelas II SDN Ngebel untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Tingkat kelayakan LKS Berbasis *Mind*
 - a. Hasil penilaian ahli materi diperoleh nilai persentase sebesar 97,7% dengan kriteria baik sekali.
 - b. Hasil penilaian ahli media terhadap LKS diperoleh nilai persentase sebesar 87,5% dengan kriteria baik sekali.
 - c. Respons siswa uji coba produk pada kelas II-B SDN Ngebel terhadap LKS berbasis *mind mapping* diperoleh nilai persentase sebesar 94% dengan kriteria baik sekali.
 - d. Respons siswa uji coba pemakaian pada kelas II-A SDN Ngebel terhadap LKS berbasis *mind mapping* diperoleh nilai persentase sebesar 98,18% dengan kriteria baik sekali.
 - e. Respons guru kelas II SDN Ngebel terhadap LKS berbasis *mind mapping* memperoleh nilai persentase sebesar 98% dengan kriteria baik sekali.

Hasil penelitian menunjukkan Hasil perhitungan menggunakan N-Gain rata-rata (mean) skor uji n-gain yaitu 0,72 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan perhitungan dengan bantuan *software SPSS 21*, diperoleh data kelas *pretest* dengan jumlah responden ($n_1=22$) memiliki rata-rata 56,31 dan kelas *posttest* dengan jumlah responden ($n_1=22$) memiliki rata-rata 88,38. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18,477 > 2,0859$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKS berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Jadi kesimpulannya LKS berbasis *mind mapping* yang dikembangkan, layak dan efektif digunakan dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Ngebel, Kasihan, Bantul, Yogyakarta.

Saran

1. Untuk pihak sekolah. Sekolah sebaiknya memfasilitasi guru kelas II dan siswa dengan LKS berbasis *mind mapping* untuk pembelajaran pada tema satu, subtema satu, dan pembelajaran satu.
2. Untuk guru. Guru sebaiknya menggunakan LKS berbasis *mind mapping* sebagai LKS alternatif pada materi pembelajaran pada tema satu, subtema satu, dan pembelajaran satu.
3. Untuk siswa. Siswa sebaiknya mempersiapkan materi yang akan disampaikan dengan belajar di rumah karena akan dapat membantu mempercepat siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.
4. Untuk peneliti selanjutnya. Peneliti selanjutnya sebaiknya melakukan penelitian pengembangan serupa pada tema yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnanda, Briandika Doni dan T.Sulistiyono. 2017. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Donorejo Purworejo Tahun Ajaran 2016/2017*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Buzan, Tony. 2011. *Buku Pintar Mind Map, Harper Collins Publisher*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- DePorter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa
- DePoter, B & Hernacki, M. (2011). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan Alwiyah Abdurahman. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Irhah, Muhammad dan Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Muhammad Irfan, Syahrani. 2017. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Metode Mind Map Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Makasar: JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan: menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Diva Press. Yogyakarta.
- _____. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikasi*. Diva Press. Yogyakarta.
- Sabdulloh, Uyoh. 2010. *Pedagogik Ilmu Mendidik*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Landasan Poses Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam kurikulum 2013*. Yogkarta: Andi
- Windura, Sutanto. 2013. *1st Mind Map*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

IMPLEMENTASI SEKOLAH SEHAT DI SDN 2 SANDEN BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alfiany Fahmy Imanulloh, Ahmad Agung Yuwono Putro
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
alfianyfaim@gmail.com, agung@upy.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Implementasi perencanaan sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden, 2) Implementasi sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden, 3) Implementasi evaluasi sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden. Jenis penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif dengan pengambilan sampel didasarkan pada teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Sanden. pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Informan penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru Umum, Guru Penjasorkes dan Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Implementasi perencanaan sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden adalah dengan diadakannya rapat setahun sekali. 2) Implementasi sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden adalah puncak dari program-program yang telah direncanakan sebelumnya melalui rapat. 3) Implementasi evaluasi sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden adalah dengan cara memonitoring kebiasaan pola hidup bersih dan sehat siswa serta sarana dan prasarana yang mendukung sekolah sehat.

Kata Kunci: Sekolah Sehat, Kualitatif, Pola Hidup Bersih dan Sehat.

ABSTRACT

The research objectives are to know 1)The implementation of healthy school program plan at SD Negeri 2 Sanden, 2) The implementation of healthy school program at SD Negeri 2 Sanden, 3) The implementation of the healthy school program evaluation at SD Negeri 2 Sanden. The research is a qualitative research with purpose sampling technique of collecting sample. This research was conducted at SD Negeri 2 Sanden. Data collecting technique was done by observation, interview and documentation. Data analysis technique were reduction, presentation, conclusion and verification. Data validation used source and technique triangulations. The research informants were headmaster, general teacher, physical education, sports and health teacher, and students. The results indicate that: 1) The implementation of healthy school planning at SD Negeri 2 Sanden was by holding an annual meeting. 2) The implementation of healthy school program at SD Negeri 2 Sanden is the culmination of the programs that have been previously planned through meetings. 3) The implementation of healthy school evaluation at SD Negeri 2 Sanden is by monitoring the habits of the students clean and healthy lifestyle as well as the facilities and infrastructure that support healthy school program.

Keywords: Healthy school program, Qualitative, A clean and healthy lifestyle

PENDAHULUAN

Sekarang ini banyak sekolah yang mengaku sekolah sehat, namun belum tentu sekolah tersebut memenuhi kriteria sekolah sehat. Sekolah sehat adalah sekolah yang berhasil membantu siswa untuk berprestasi secara maksimal dengan mengedepankan aspek kesehatan. Definisi lain dari sekolah sehat adalah sekolah yang bersih, hijau, indah dan rindang. Sekolah sehat selalu membangun kesehatan siswa baik jasmani maupun rohani, melalui pemahaman, kemampuan dan tingkah laku, sehingga siswa belum bisa mengambil keputusan yang terbaik untuk kesehatan mereka secara mandiri. Sekolah sehat menyadari sangat pentingnya kesehatan siswa dalam membantu mereka mencapai prestasi maksimal dan untuk meningkatkan standar kehidupan mereka.

Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis. Sehat diartikan suatu keadaan yang sempurna baik fisik, mental dan sosial serta tidak hanya bebas dari penyakit atau kelemahan. Kesehatan merupakan kondisi yang sangat mahal harganya, jika kesehatan sudah terganggu, maka segala aktivitas dalam hidup pun akan menjadi terganggu. Sebagai guru sekolah dasar sebaiknya kita mampu mengarahkan peserta didik menjadi pribadi yang peduli akan kesehatan. Guru merupakan komponen penting dalam pendidikan. Di dalam pendidikan guru mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis. Guru mempunyai peran yang penting dalam upaya meningkatkan mutu siswa

dan mutu pendidikan. Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan zaman, mutu pendidikan dari tahun ke tahun dituntut untuk terus ditingkatkan. Untuk dapat memenuhi tuntutan zaman akan peningkatan mutu pendidikan tidaklah mudah, diperlukan syarat dan dukungan dari berbagai unsur terkait. Sebab pendidikan merupakan suatu sistem, maka unsur-unsur yang terkait seperti kurikulum, tenaga pengajar, fasilitas belajar dan sebagainya harus saling mendukung dalam usaha mencapai tujuan pendidikan.

Pada era globalisasi ini banyak tantangan bagi peserta didik yang dapat mengancam kesehatan fisik dan jiwanya. Tidak sedikit anak yang menunjukkan perilaku tidak sehat, seperti suka mengonsumsi makanan tidak sehat yang tinggi lemak, gula, garam, rendah serat, yang akan meningkatkan resiko hipertensi, diabetes, obesitas dan sebagainya. Siswa sebelum makan tidak mencuci tangan terlebih dahulu, sehingga memungkinkan masuknya bibit penyakit kedalam tubuh. Rendahnya upaya untuk menumbuhkan kesadaran hidup bersih dan sehat kepada peserta didik berdampak pada siswa sekolah dasar yang belum sepenuhnya mengetahui bagaimana cara yang benar untuk memelihara kesehatan pribadi ataupun lingkungannya. Diana (2013:48) mengatakan bahwa pelaksanaan program perilaku hidup bersih dan sehat yang masih rendah dapat berakibat pada kualitas lingkungan sekolah yang rendah dan masih tingginya angka penyakit yang menyerang anak usia sekolah. Pemerintah mengeluarkan kebijakan sebagai upaya untuk meningkatkan kesehatan siswa dengan program "Sekolah Sehat". Sekolah Sehat adalah sekolah yang berhasil membantu peserta didik unggul secara optimal dengan mengedepankan aspek kesehatan. Sekolah sehat selalu berupaya membangun kesehatan jasmani dan kesehatan rohani melalui pemahaman, kemampuan dan perilaku yang bertanggungjawab, keputusan terbaik untuk menciptakan kesehatan secara mandiri dapat diwujudkan (Arthur dan Barrad, 2011:4). Sedangkan menurut Hermiyanti (2016:14) menyatakan bahwa Sekolah Dasar Bersih Sehat (SDBS) adalah Sekolah Dasar yang warganya secara terus-menerus membudayakan PHBS, dan memiliki lingkungan sekolah yang bersih, indah, segar, rapih, tertib dan aman.

Sekolah sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran harus menjadi "Sekolah Sehat", yaitu sekolah yang dapat meningkatkan derajat kesehatan warga sekolahnya. Upaya ini dilakukan karena sekolah memiliki lingkungan kehidupan yang mencerminkan hidup sehat. Mengupayakan pelayanan kesehatan yang optimal, sehingga terjaminnya berlangsungnya proses pembelajaran dengan baik dan terciptanya kondisi yang mendukung tercapainya kemampuan peserta didik untuk berperilaku hidup sehat. Kemendiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar (2009: 9) menjelaskan bahwa standar Sekolah Sehat meliputi: 1) Standar fisik sekolah yang meliputi: Bangunan sekolah yang memenuhi pembakuan standar minimal Depdiknas, sekolah memiliki akreditasi dari pemerintah, minimal B, sekolah yang memenuhi persyaratan kesehatan (fisik, mental, lingkungan), sekolah yang memiliki pagar, sekolah yang memiliki ruang terbuka yang memadai untuk pembelajaran pendidikan jasmani, dan sekolah memiliki sertifikat hak milik (SHM). 2) Standar sarana dan prasarana meliputi: memiliki sarana dan prasarana untuk pendidikan kesehatan yang memadai, memiliki sarana dan prasarana untuk pendidikan jasmani, memiliki sarana dan prasarana penunjang kegiatan UKS, 3) Standar ketenagaan yang meliputi: memiliki guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, memiliki guru Pembina UKS, memiliki kader kesehatan sekolah (dokter kecil, kader kesehatan remaja), 4) Standar peserta didik yang meliputi: memiliki derajat kesehatan yang optimal, dan memiliki tingkat kebugaran jasmani yang optimal.

Program Sekolah Sehat perlu disosialisasikan dan dilakukan dengan baik melalui pelayanan kesehatan yang didukung secara mantapp dan memadai oleh sector terkait lainnya, seperti partisipasi masyarakat, dunia usaha dan media massa. Hamiyah dan Jauhar (2015:267) mengatakan bahwa sekolah sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran harus menjadi "Sekolah Sehat", yaitu sekolah yang dapat meningkatkan derajat kesehatan warga sekolahnya. Upaya ini dilakukan karena sekolah memiliki lingkungan kehidupan yang mencerminkan hidup sehat. Mengupayakan pelayanan kesehatan yang optimal, sehingga terjamin berlangsungnya proses pembelajaran dengan baik dan terciptanya kemampuan peserta didik untuk berperilaku hidup sehat. Apakah dalam melaksanakan lingkungan sekolah sehat ini kepala sekolah dan guru mempunyai peran yang cukup besar apa tidak, hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk mengungkap dan meneliti lebih dalam lagi mengenai sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden Bantul Yogyakarta. Pasalnya SD Negeri 2 Sanden ini merupakan juara pertama Lomba Sekolah Sehat Tingkat Kabupaten Bantul. Dengan keberhasilan tersebut SD Negeri 2 Sanden berhak mewakili Bantul dalam lomba di tingkat Provinsi.

KAJIAN TEORI

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, implementasi adalah pelaksanaan, penerapan: pertemuan kedua ini dimaksudkan mencari bentuk tentang hal yang disepakati dulu. Sedangkan menurut susilo (2007: 174) implementasi merupakan suatu penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik merupakan perubahan

pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. Dalam Advance Learner Dictionary dikemukakan bahwa implementasi adalah “*put something into effect*” (penerapan sesuatu yang memberikan efek atau dampak). Menurut Oemar Hamalik (2009:196) “guru adalah orang yang paling berarti bagi siswa”. Hubungan siswa dengan guru merupakan lingkungan manusiawi yang penting. Gurulah yang menolong siswa untuk mempergunakan kemampuannya secara efektif, untuk belajar mengenal diri sendiri. Keberhasilan guru melaksanakan peran mengajar siswa tergantung pada kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang baik di kelas. Guru kelas disini perlu mengenal dirinya sendiri, membangun hubungan baik dengan siswa, memahami keadaan keluarganya, memahami minat siswa dan mendalami pengetahuan siswa.

Menurut Adam dan Decey (Isjoni, 2007:39) “Peranan dan kompetensi guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal, antara lain guru sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan, partisipan, ekspediter, perencana, supervisor, motivator dan konselor. Peranan yang dianggap paling dominan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Guru sebagai demonstrator

Melalui peranannya sebagai demonstrator, *lecturer* atau pengajar hendaknya senantiasa menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkannya serta senantiasa mengembangkannya dalam hal ilmu yang dimilikinya karena hal ini sangat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

2. Guru sebagai pengolah kelas

Peran guru sebagai pengolah kelas hendaknya mampu mengolah kelas sebagai lingkungan belajar serta merupakan aspek dari lingkungan sekolah yang perlu diorganisir.

3. Guru sebagai fasilitator

Peran guru sebagai fasilitator berdampak terhadap perubahan pola perilaku dari hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan media pembelajaran. Hendaknya dalam memperbaiki pembelajaran jangan berpusat pada guru karena guru bukan satu-satunya sumber belajar utama. Siswa diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar selain dari guru, karena hal ini akan melatih daya kreativitas bagi siswa sehingga siswa menyenangi proses pembelajaran tersebut.

4. Guru sebagai evaluator

Guru berperan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Terdapat dua fungsi guru dalam memerankan fungsinya sebagai evaluator. Pertama, untuk menentukan keberhasilan siswa dalam menyerap materi kurikulum. Kedua, untuk menentukan keberhasilan guru dalam melaksanakan seluruh kegiatan yang telah diprogramkan.

Menurut Nurfuadi (2012:129), sebagai tenaga pengajar, setiap guru harus memiliki kemampuan profesional dalam bidang proses belajar mengajar atau pelajaran. Dengan kemampuan yang dimiliki itu, guru dapat melaksanakan perannya, yaitu:

1. Sebagai fasilitator yang menyediakan kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.
2. Sebagai pembimbing yang membantu siswa mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran.
3. Sebagai penyedia lingkungan yang berupaya menciptakan lingkungan yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran
4. Sebagai komunikator yang melakukan komunikasi dengan siswa dan masyarakat.
5. Sebagai model yang mampu memberikan contoh yang baik kepada siswanya agar berperilaku baik.
6. Sebagai evaluator yang melakukan penilaian terhadap kemajuan belajar siswa.
7. Sebagai inovator yang turut menyebarluaskan usaha-usaha pembaharuan kepada masyarakat.
8. Sebagai agen moral dan politik yang turut membina moral masyarakat, peserta didik, serta menunjang upaya-upaya pembangunan.
9. Sebagai agen kognitif yang menyebarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan masyarakat.
10. Sebagai manajer yang memimpin kelompok siswa dalam kelas sehingga proses pembelajaran dapat berhasil.

Menurut Oemar Hamalik (2009: 6) sekolah adalah suatu lembaga profesional. Sekolah bertujuan membentuk anak didik menjadi manusia dewasa yang berkepribadian matang dan tangguh, yang dapat dipertanggungjawabkan dan bertanggungjawab terhadap masyarakat dan terhadap dirinya. Selanjutnya menurut Purwadarminta (2002: 400) sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran (menurut tingkatannya)

dengan tujuan sebagai tempat pendidikan bagi siswa untuk memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehat merupakan suatu kondisi dimana seseorang terbebas dari berbagai penyakit baik fisik maupun psikis. Menurut Haris Anwar Syaifrudie (2014: 3) kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis. Selanjutnya menurut WHO (1947) sehat diartikan suatu keadaan yang sempurna baik fisik, mental dan sosial serta tidak hanya bebas dari penyakit atau kelainan.

Menurut Herdita (2017:23) sekolah sehat adalah lingkungan hidup sekolah yang sehat, mencakup keseluruhan kondisi fisik, mental dan sosial dari suatu sekolah. Sekolah sebagai pusat kebudayaan, diharapkan dapat melaksanakan fungsinya kepada anak didik dan masyarakat sekitar sekolah itu berada. Agar dapat berjalan dengan baik, sekolah sehat dapat diperlukan berbagai unsur penunjang. Salah satu unsur yang sangat penting adalah lingkungan kehidupan yang aman dan sehat bagi masyarakat, sekolah yaitu anak didik, guru, pegawai sekolah dan warga sekolah. Sedangkan menurut Retno Ayunur (2011:3), sekolah sehat adalah suatu kondisi ideal yang akan menjadi dambaan semua lembaga pendidikan, karena sekolah sehat mengandung indikator yang sangat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang bermutu.

Sekolah sehat adalah sekolah yang bersih, indah, nyaman, tertib, aman, rapih dan kekeluargaan peserta didiknya sehat dan bugar serta senantiasa berperilaku hidup bersih dan sehat. (Thamrin Kasman, 2016:6). Menurut Haris, dkk (2014:1) sekolah sehat merupakan institusi formal dan strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang sehat secara fisik, mental, sosial dan produktif. Salah satu yang mempengaruhi kebersihan proses belajar mengajar di sekolah adalah sekolah sehat. Menurut Hermien, Dkk, (2018: 150) ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh sebuah sekolah dasar agar bisa dikatakan sebagai sekolah sehat antara lain sebagai berikut:

1. Lingkungan bersih dan nyaman

Indikator yang pertama dan yang paling penting dalam rangka menciptakan sekolah sehat adalah keadaan lingkungan sekolah itu sendiri. Pada dasarnya lingkungan adalah hal pertama yang tampak oleh mata. Sekolah sehat tentu saja memiliki lingkungan yang bersih dan nyaman. Beberapa bagian lingkungan tersebut adalah halaman sekolah, ruang kelas, kantin sekolah, tempat parkir dan berbagai sudut lainnya. Sekolah yang sehat akan memiliki halaman sekolah yang bersih dari berbagai sampah. Entah itu berupa kertas, plastik, botol dan lain sebagainya. Selain halaman, kebersihan ruang kelas juga sangatlah penting karena peserta didik akan belajar di dalam kelas. Kelas yang bersih itu sendiri adalah kelas yang keadaan ruang kelasnya rutin dibersihkan setiap hari. Artinya, kelas tersebut bebas dari berbagai debu yang menempel, kotoran di laci meja, selokan depan sekolah bersih, sampai sudut atas kelas yang terbebas dari kotoran.

2. Ada sarana pendukung kebersihan

Indikator yang kedua adalah memiliki sarana pendukung kebersihan. Berbagai sarana pendukung kebersihan antara lain memiliki banyak tempat sampah, alat-alat kebersihan, bank sampah dan berbagai poster tentang pentingnya menjaga kebersihan sekolah. Tempat sampah mengambil peranan penting dalam menjaga kebersihan sekolah. Sekolah yang sehat harus memiliki banyak tempat sampah. Tempat sampah tersebut bisa diletakkan di berbagai sudut sekolah yang mudah dijangkau oleh peserta didik. Tempat sampah bisa diletakkan didalam dan diluar ruang kelas (masing-masing 1 buah), dikantin sekolah, perpustakaan, kantor dan berbagai sudut lain disekitar sekolah. Dengan adanya tempat sampah ini, peserta didik akan lebih mudah dalam membuang sampah-sampah yang ada. Jika tempat sampah ini penuh, peserta didik harus ditanamkan untuk selalu membuang dan menampungnya ditempat yang lebih luas seperti bank sampah, sebelum dimusnahkan. Selain itu ketersediaan alat-alat kebersihan seperti sapu, sikat dan lap juga akan mendukung kegiatan kebersihan yang dilakukan rutin oleh peserta didik. Mereka akan sangat lebih dimudahkan dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan adanya peralatan ini. Sebaiknya alat-alat kebersihan haruslah disediakan secara lengkap disetiap ruangan yang ada di sekolah. Kemudian yang tak kalah pentingnya adalah menanamkan budaya menjaga kebersihan yang akan banyak memberikan manfaat bagi mereka. Beberapa hal yang bisa dilakukan antara lain dengan membuat berbagai poster bertema kebersihan dan kesehatan yang akan selalu membuat mereka ingat setiap waktu memberikan sosialisasi dengan pihak terkait (misalnya puskesmas) tentang pentingnya kebersihan dan kesehatan, serta bahaya berbagai macam penyakit.

3. Pendidikan Olahraga

Di sekolah ada salah satu mata pelajaran yang berkaitan erat dengan kesehatan. Mata pelajaran tersebut adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Muatan pelajaran ini tidak sekedar bagaimana menjaga kebugaran jasmani dan berbagai macam olahraga saja, melainkan juga pentingnya menjaga kesehatan.

4. Kantin Sehat

Indikator keempat adalah ketersediaan kantin sehat di lingkungan sekolah. Banyak dijumpai sekolah yang belum menerapkan keberadaan kantin sehat. Dengan keberadaan kantin sehat ini, kesehatan peserta didik akan lebih terjamin. Karena siswa tidak lagi membeli jajanan pada pedagang liar yang tidak jelas menjamin kesehatan makanannya.

5. Ruang Kelas Memadai

Ruang kelas yang memadai adalah ruang kelas yang menjamin kenyamanan belajar peserta didiknya. Kenyamanan tersebut bisa berupa kenyamanan belajar karena ruangan yang bersih, ruangan yang pertukaran udaranya bagus, ruangan yang sesuai standar kenyamanan. Sekolah harus benar-benar memperhatikan kepadatan ruang belajar bagi peserta didik. Ruang kelas yang tidak padat akan membuat peserta didik lebih leluasa untuk bergerak dan belajar. Ruang kelas yang sehat dan nyaman juga harus bebas dari kebisingan yang bisa mengganggu pelajaran.

6. Sumber Air Bersih

Keberadaan air bersih memang tidak bisa dipisahkan dari berbagai sector kehidupan. Bukan hanya di lingkungan rumah, masyarakat, fasilitas umum, tetapi juga di sekolah. Ketersediaan air bersih akan membuat segala kegiatan sekolah berjalan dengan lancar. Sekolah yang sehat adalah sekolah yang selalu menjamin ketersediaan air bersih didalamnya. Air bersih harus selalu tersedia di toilet untuk memudahkan peserta didik ketika sedang buang air kecil maupun buang air besar. Selain itu tempat cuci tangan diberbagai sudut sekolah juga amat diperlukan. Agar peserta didik dapat dengan mudah menjaga kebersihan tangannya dan terhindar dari penularan penyakit yang bersumber dari kebersihan tangan.

7. Toilet (WC) Sesuai Standar

Indikator yang selanjutnya adalah ketersediaan sarana toilet (WC) yang cukup memadai dan layak bagi peserta didik. Toilet yang sehat haruslah toilet yang tidak berbau, selalu bersih, memiliki ketersediaan air yang cukup, dilengkapi pendukung berupa sabun dan peralatan kebersihan didalamnya. Rasio toilet yang sesuai standar adalah 1 : 25 bagi peserta didik perempuan dan 1 : 40 bagi peserta didik laki-laki.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Sanden Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-September. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif diskriptif dengan metode penelitian studi kasus. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas, guru olahraga dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interakstik yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengujian keabsahan data menggunakan perpanjangan pengamatan dan triangulasi. Teknik pengujian keabsahan yaitu dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1 Implementasi Perencanaan Sekolah Sehat di SD Negeri 2 Sanden

Perencanaan sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden dilakukan setiap tahunnya yang berisi tentang rencana, program-program dan sosialisasi yang dilakukan oleh kepala sekolah. Selanjutnya menurut, (W/KS/SR/2/1) salah satu program perencanaan sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden adalah dengan diadakannya lomba kebersihan setiap satu bulan sekali. Perencanaan sekolah sehat juga dilakukan dengan disediakan tempat sampah yang dipisahkan menjadi 3 jenis, sejalan dengan (W/GP/TM/2/1) SD Negeri 2 Sanden menggunakan tempat sampah yang dibedakan antara sampah organik, sampah anorganik dan sampah berbahaya sejalan dengan (W/KS/SR/2/1) menyebutkan bahwa SD Negeri 2 Sanden disetiap kelasnya terdapat tempat sampah. (W/GU/Kus/1/3) menyebutkan bahwa SD Negeri 2 Sanden mempunyai satu singkatan TEMATESA yang diperuntukan untuk siswa-siswi agar mau menemukan sampah lalu dibuang ditempat sampah. TESAMATESA adalah satu kode/singkatan yang diperuntukan untuk anak-anak dengan arti temukan sampah masukkan tempat sampah. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perencanaan sekolah sehat dirapatkan setahun sekali, dengan menyiapkan segala sarana dan

prasarana yang mendukung terwujudnya sekolah yang sehat seperti tempat sampah yang disediakan di setiap kelasnya. Jadi di setiap kelas di SD Negeri 2 Sanden terdapat tempat sampah yang dibedakan berdasarkan jenisnya.

2 Implementasi Sekolah Sehat di SD Negeri 2 Sanden

Berdasarkan (W/S/NS/1/1) mengatakan bahwa pelaksanaan sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden terlihat dari lingkungan sekolah bersih dan nyaman. Contohnya halaman sekolah bersih, ruang kelas bersih, kantin terawat, dan tempat parkir bersih dan rapi. Sementara itu (W/S/ND/1/1) menambahkan bahwa di setiap lingkungan sekolah bersih dan nyaman yang membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Selanjutnya (W/KS/SR/1/2) menambahkan bahwa semua warga sekolah berperan serta dalam menciptakan lingkungan sekolah yang bersih dan nyaman. Selanjutnya (W/GU/Par/1/2) menjelaskan bahwa beliau juga berperan serta dalam menciptakan lingkungan sekolah yang bersih dan nyaman, sebagai contohnya sebelum pelajaran berlangsung, beliau selalu memastikan kelas dalam keadaan bersih mbak dan nyaman.

Implementasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden juga dilaksanakan dengan terlaksananya jadwal piket dengan tertib. Sejalan dengan (W/GU/Par/1/4) yang menjelaskan bahwa jadwal piket di setiap kelasnya berjalan dengan lancar, itu dikarenakan sudah adanya kesepakatan di awal semester. Selanjutnya (W/GP/TM/1/4) menambahkan bahwa sebelum pelajaran penjasorkes beliau selalu memastikan keadaan di setiap kelasnya, dan ternyata setiap paginya sebelum pelajaran penjasorkes kelas-kelas tersebut dalam keadaan bersih. Selanjutnya (W/S/GD/1/2) mengatakan bahwa ia selalu melaksanakan jadwal piket di H-1 dengan tujuan agar di keesokan harinya pelaksanaan piket lebih ringan. Selanjutnya (W/S/NS/1/2) mengatakan bahwa ketika ia mendapat jadwal piket hari esok, ia selalu berangkat ke sekolah lebih awal dengan tujuan agar dalam pelaksanaan piket bisa berjalan dengan maksimal. Sejalan dengan (W/S/ND/1/2) yang mengatakan bahwa ia selalu berangkat lebih awal ketika mendapat tugas piket. Dari beberapa pendapat diatas terdapat persamaan pendapat yaitu siswa yang mendapat tugas piket selalu berangkat lebih awal dan jika ada siswa yang tidak sanggup datang ke sekolah lebih awal ia selalu melaksanakan piket di H-1. Dapat disimpulkan bahwa jadwal piket dibuat berdasarkan kesepakatan bersama dan dilaksanakan sebagai wujud tanggungjawab.

Selanjutnya (W/GU/Kus/1/3) menjelaskan tentang TESAMATESA, Tesamatesa adalah satu kode/singkatan yang diperuntukan untuk anak-anak dengan arti temukan sampah masukkan tempat sampah. Jadi, ketika guru sudah berkata TESAMATESA siswa-siswi dengan sendirinya berpencar mencari bungkus plastik, kertas, botol dan sebagainya yang berserakan yang nantinya akan dibuang pada tempatnya. Selanjutnya (W/S/NS/1/3) mengatakan bahwa ia tidak pernah membuang sampah dilaci, karena sudah kelas tinggi maka ia sudah terbiasa membuang sampah pada tempatnya dan dengan kata TESAMATESA. Selanjutnya (W/GU/Kus/1/5) menambahkan bahwa selokan yang ada di sekolah bersih dan terhindar dari sampah, siswa-siswi terbiasa membuang sampah ditempat sampah. Sejalan dengan (W/GU/Par/1/5) yang mengatakan bahwa selokan yang ada di sekolah bersih dan terbebas dari sampah, sekolah juga rutin membersihkannya. Dapat disimpulkan bahwa salah satu pelaksanaan sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden adalah dengan membuang sampah pada tempatnya dan selalu peduli pada lingkungan sekolah.

Selanjutnya implementasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden adalah tersedianya sarana pendukung kebersihan. Sejalan dengan (W/S/ND/2/1) yang mengatakan bahwa SD Negeri 2 Sanden memiliki banyak tempat sampah yang terletak diberbagai sudut seperti kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, perpustakaan, UKS, kantin, toilet, tempat ibadah dan sebagainya. Sampah-sampah yang ada ditempat sampah setiap sorenya disetorkan di bank sampah. Selanjutnya (W/S/GD/2/3) mengatakan bahwa di setiap ruangan yang ada di sekolah terdapat alat kebersihan lengkap. Sebagai contoh kamar mandi, alat kebersihan di dalam kamar mandi lengkap, terdapat sabun, pel, sapu lidi, pasta gigi dan sikat gigi. Selanjutnya (W/S/NS/2/3) menambahkan bahwa alat kebersihan yang lengkap tidak hanya di kamar mandi saja, melainkan dikelas, kantin, ruang guru dan ruang-ruang lainnya juga memiliki alat kebersihan yang lengkap. Selanjutnya (W/GP/TM/2/3) meluruskan bahwa alat kebersihan yang ada di SD Negeri 2 Sanden memang sudah lengkap dan cukup, hanya saja untuk perkelasnya alat kebersihan yang disediakan hanya sapu, serok dan sulak. Untuk alat kebersihan seperti pel sekolah tidak menyediakan untuk setiap kelasnya, selain pel hanya digunakan setiap satu minggu sekali, dikhawatirkan pel akan digunakan untuk bermain-main seperti kekeceh.

Selanjutnya (W/GU/Par/2/4) menyebutkan bahwa di SD Negeri 2 Sanden memiliki banyak slogan-slogan dengan tema kebersihan dan kesehatan. Tidak hanya slogan, SD Negeri 2 Sanden juga terdapat bermacam poster tentang kebersihan dan kesehatan. Selanjutnya (W/KS/SR/2/4) menjelaskan bahwa pada tahun 2016 SD Negeri 2 Sanden menjadi juara pertama sekolah sehat tingkat Kabupaten Bantul, jadi yang namanya slogan, poster dan banner dengan tema kebersihan

dan kesehatan itu pasti ada. Slogan, poster dan banner yang ada di SD Negeri 2 Sanden jika sudah rusak atau tidak layak selalu diperbaharui oleh sekolah. Selanjutnya (W/KS/SR/2/5) juga menambahkan bahwa dalam pembuatan slogan dan poster siswa juga berperan. SD Negeri 2 Sanden setiap 6 bulan sekali selalu mengadakan lomba membuat poster dan slogan yang nantinya akan ditempelkan dimading sekolah. Sejalan dengan (W/S/DW/2/4) mengatakan bahwa ia pernah membuat poster saat ada lomba yang diadakan di sekolah. Setiap 6 bulan sekali para siswa selalu berlomba-lomba untuk membuat slogan atau poster dengan sebaik mungkin dan sekreatif mungkin yang nantinya hasil karya mereka akan dipajang di mading sekolah. Jika slogan yang dibuat oleh siswa kata-katanya menarik dan kreatif maka sekolah akan menjiplak hasil karya siswa tersebut yang nantinya akan dibuat lebih bagus lagi dengan menggunakan papan kayu. Jadi slogan, poster dan banner adalah hal terpenting dalam pelaksanaan sekolah sehat, dengan adanya slogan, poster dan banner secara tidak langsung kita akan menerapkan isi dari slogan, poster dan banner tersebut, terlebih jika kita berperan serta dalam pembuatannya.

Selanjutnya implementasi sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden adalah dengan adanya hari-hari spesial yang berkaitan dengan kebersihan dan kesehatan. Setiap hari jumat setelah bel tanda masuk dibunyikan, seluruh warga sekolah berkumpul dilapangan untuk melaksanakan senam rutin secara bersama-sama tanpa terkecuali. Sejalan dengan (W/GU/Par/3/1) yang mengatakan bahwa beliau selalu mengikuti senam rutin sebelum jam pelajaran dimulai pada hari jumat, karena hari jumat adalah hari jumat sehat. Selanjutnya (W/GP/TM/3/1) menambahkan bahwa selain sehat saya juga bisa memberikan contoh yang baik pada anak, bahwa olahraga itu menyehatkan. Selanjutnya (W/KS/SR/3/1) menambahkan bahwa Senam rutin dilaksanakan pada hari jumat dan diberi nama jumat sehat, sedangkan untuk hari sabtu diberi nama sabtu bersih karena setiap hari sabtu anak membersihkan sekolah secara bersama-sama. Dapat disimpulkan bahwa setiap hari jumat dan sabtu SD Negeri 2 Sanden mengadakan kegiatan yang berkaitan dengan kebersihan dan kesehatan. Hari jumat adalah hari sehat dan hari sabtu adalah hari bersih untuk SD Negeri 2 Sanden. Dalam pelaksanaannya seluruh warga sekolah berperan serta dalam kegiatan tersebut seperti mengikuti senam rutin dan membersihkan kelas masing-masing.

Selanjutnya, kantin yang ada di SD Negeri 2 Sanden menjadi wujud pelaksanaan sekolah sehat yang nyata. Kantin sehat di SD Negeri 2 Sanden dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai seperti maju dalam lomba sekolah sehat tingkat Kabupaten Bantul. Kantin yang ada di SD Negeri 2 Sanden menjajikan menu makanan yang sehat dan layak untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Selanjutnya (W/KS/SR/4/2) yang menjelaskan bahwa jajanan yang diajikan dikantin sekolah itu jajanan seperti yang ada dipasar, makanan tradisional. Pokoknya makanan-makanan yang sehat yang tidak mengandung bahan berbahaya. Sejalan dengan (W/GU/Par/4/2) yang menambahkan bahwa jajanan yang ada dikantin seperti tiwul, tempe benguk, bakmi pentil, utri, dawet dan sebagainya. SD Negeri 2 Sanden mempunyai produk unggulan sendiri yang diajikan dikantin sehat. Produk tersebut adalah olahan lidah buaya yang dijadikan dawet dan buah markisa yang diolah menjadi sirup markisa. Produk-produk olahan tersebut dibuat oleh siswa dan guru yang memanfaatkan potensi yang ada di SD Negeri 2 Sanden seperti banyaknya tumbuhan lidah buaya dan pohon markisa yang selalu berbuah. Kantin sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden juga menyediakan air galon untuk air minum siswa dan tempat untuk mencuci tangan yang dilengkapi dengan sabun.

Selanjutnya terdapat sumur di SD Negeri 2 Sanden yang digunakan sebagai sumber utama air di sekolah. Sumber air tersebut jelas terjamin kualitas dan kebersihannya sejalan dengan (W/GU/Par/6/1) yang mengatakan bahwa sekolah menjamin ketersediaan air bersih. Selanjutnya (W/KS/SR/6/2) menjelaskan bahwa disetiap sudut sekolah terdapat tempat cuci tangan, dikelas, toilet, kantin, UKS, perpustakaan, ruang guru dan tempat ibadah terdapat tempat tempat untuk mencuci tangan. Selanjutnya (W/GU/Par/6/3) mengatakan bahwa setelah beraktivitas beliau selalu mencuci tangan. Sama halnya dengan (W/S/NS/6/3) yang mengatakan bahwa ia selalu mencuci tangan setelah beraktivitas terutama saat akan makan. Disetiap tempat cuci tangan yang ada di SD Negeri 2 Sanden dilengkapi dengan sabun, jadi seluruh warga sekolah yang hendak mencuci tangan bisa menggunakan sabun. Sejalan dengan (W/S/ND/6/4) yang mengatakan bahwa ia selalu mencuci tangan menggunakan sabun, karena percuma saja kalau kita mencuci tangan tetapi tidak memakai sabun, bakteri tidak akan musnah. Menurut (W/S/GD/6/4) mencuci tangan tidak hanya setelah beraktivitas dan makan saja, melainkan ketika buang besar/kecil juga. Akses bagi siswa untuk mencuci tangan sangatlah mudah, karena didepan kelas masing-masing sudah tersedia tempat untuk mencuci tangan yang dilengkapi dengan sabun. Terdapat persamaam kebiasaan yang dilakukan oleh seluruh warga sekolah SD Negeri 2 Sanden yaitu mencuci tangan setelah beraktivitas, sebelum dan sesudah makan, dan ketika buang air besar dan kecil.

Selanjutnya implementasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden adalah dengan mewujudkan toilet(WC) yang sesuai standar. SD Negeri 2 Sanden mempunyai 10 kamar mandi untuk

siswa, 5 untuk kamar mandi putra dan 5 kamar mandi untuk putri. Sejalan dengan (W/S/DW/7/2) yang mengatakan bahwa rasio toilet(WC) yang ada disekolah sudah sesuai standar (1 : 25 bagi peserta didik perempuan, dan 1 : 40 bagi peserta didik laki-laki). Selanjutnya (W/S/ND/7/2) yang mengatakan bahwa kamar mandi untuk siswa ada 10. 5 kamar mandi untuk siswa dan 5 kamar mandi untuk siswi. Kamar mandi di SD Negeri 2 Sanden dilengkapi dengan fasilitas yang mumpuni, sejalan dengan (W/KS/SR/7/1) yang mengatakan bahwa sarana toilet (WC) di SD Negeri 2 Sanden cukup memadai dan layak. Didalam toilet tersedia sabun, sikat gigi dan pasta gigi, dan sebagainya. Dapat disimpulkan bahwa toilet(WC) yang ada di SD Negeri 2 Sanden memiliki fasilitas yang komplit, dibuktikan dengan adanya pasta gigi beserta sikat gigi dan sabun. Toilet(WC) SD Negeri 2 Sanden juga menggunakan air bersih yang bersumber dari sumur dan tidak berbau. Kamar mandi juga difasilitasi kaca untuk bercermin juga.

3 Implementasi Evaluasi Sekolah Sehat di SD Negeri 2 Sanden

Implementasi evaluasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden dilaksanakan dengan monitoring setiap aspeknya dengan melihat kondisi dan perilaku warga sekolah. Evaluasi dilaksanakan dengan adanya rapat tahunan oleh kepala sekolah bersama guru. Seringkali evaluasi dilaksanakan ketika upacara pengibaran bendera berlangsung dengan maksud dan tujuan seluruh warga sekolah mendengarkan apa yang akan dibenahi. Evaluasi itu sendiri adalah proses menentukan nilai untuk suatu hal atau objek yang berdasarkan pada acuan-acuan tertentu untuk menentukan tujuan tertentu.

Aspek yang menjadi perhatian dalam implementasi evaluasi sekolah sehat yang ada di SD 2 Sanden mencakup tujuh aspek, tujuh aspek tersebut meliputi:

- a) Lingkungan bersih dan nyaman
- b) Ada sarana pendukung kebersihan
- c) Pendidikan olahraga
- d) Kantin sehat
- e) Ruang kelas memadai
- f) Sumber air bersih
- g) Toilet(WC) sesuai standar

Pembahasan

1 Implementasi Perencanaan Sekolah Sehat Di SD Negeri 2 Sanden

Implementasi perencanaan sekolah sehat adalah segala sesuatu yang direncanakan melalui rapat dengan tujuan untuk memenuhi standar sekolah sehat itu sendiri. Setiap sekolah pasti memiliki perencanaan program kegiatan unggulan yang akan dilaksanakan. Program yang diselenggarakan merupakan usaha yang dilakukan oleh sekolah untuk mewujudkan tujuan yang akan dicapai. Tujuan perencanaan yang ada merupakan suatu harapan sekolah kepada siswa dan seluruh warga sekolah agar dapat mempunyai tingkah laku hidup sehat atau lebih menekankan pada pola hidup bersih dan sehat.

Implementasi perencanaan sekolah sehat dilaksanakan dengan adanya rapat setiap tahunnya. Didalam rapat kepala sekolah dengan guru membahas tentang program yang menjadi keunggulan disekolah tersebut. Pada tahun 2016 program unggulan yang ada di SD Negeri 2 Sanden adalah sekolah sehat. Dalam perencanaan sekolah sehat kepala sekolah dan guru tentunya memperhatikan dan menggaris bawahi segala sesuatu yang mendukung adanya sekolah sehat salah satunya adalah manajemen sarana dan prasarana. Manajemen sarana dan prasarana adalah kegiatan yang mengatur segala peralatan/material bagi terselenggaranya proses pendidikan disekolah. Manajemen sarana dan prasarana dibutuhkan untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana disekolah tentunya harus mencerminkan kurikulum sekolah. Manajemen sarana dan prasarana sekolah digunakan guna menunjang terlaksananya kurikulum.

2 Implementasi Sekolah Sehat Di SD Negeri 2 Sanden

Implementasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden merupakan puncak dari program-program yang telah direncanakan sebelumnya melalui rapat. Pelaksanaan sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden meliputi terwujudnya sarana dan prasarana yang mendukung sekolah sehat dan karakter pola hidup bersih dan sehat. Sejalan dengan pendapat menurut susilo (2007: 174) implementasi merupakan suatu penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik merupakan perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. Jadi implementasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden adalah penerapan karakter pola hidup bersih dan sehat. Pelaksanaannya juga didukung dengan terwujudnya sarana dan prasarana yang mendukung adanya sekolah sehat tersebut.

Guru dan siswa selalu mencuci tangan sebelum dan sesudah beraktivitas. TESAMATESA juga berjalan dengan lancar, tidak ada siswa yang melanggar pepatah tersebut. Karakter pola hidup bersih dan sehat tertanam betul di jiwa seluruh warga sekolah. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam implementasi sekolah sehat sejalan dengan pendapat menurut Nurfuadi (2012:129), sebagai tenaga pengajar, setiap guru harus memiliki kemampuan profesional dalam bidang proses belajar mengajar atau pelajaran. Dengan kemampuan yang dimiliki itu, guru dapat melaksanakan perannya, yaitu:

- a) Sebagai fasilitator yang menyediakan kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.
- b) Sebagai pembimbing yang membantu siswa mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran.
- c) Sebagai penyedia lingkungan yang berupaya menciptakan lingkungan yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.
- d) Sebagai komunikator yang melakukan komunikasi dengan siswa dan masyarakat.
- e) Sebagai model yang mampu memberikan contoh yang baik kepada siswanya agar berperilaku baik.
- f) Sebagai evaluator yang melakukan penilaian terhadap kemajuan belajar siswa.
- g) Sebagai inovator yang turut menyebarluaskan usaha-usaha pembaharuan kepada masyarakat.
- h) Sebagai agen moral dan politik yang turut membina moral masyarakat, peserta didik, serta menunjang upaya-upaya pembangunan.
- i) Sebagai agen kognitif yang menyebarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan masyarakat.
- j) Sebagai manajer yang memimpin kelompok siswa dalam kelas sehingga proses pembelajaran dapat berhasil.

Dalam implementasi sekolah sehat guru menjalankan perannya sebagai fasilitator yang menyediakan kemudahan-kemudahan bagi siswa melakukan pola hidup bersih dan sehat. Selain itu guru juga membimbing yang membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam proses penerapan pola hidup bersih dan sehat. Kepala Sekolah dan guru juga sebagai komunikator yang melakukan komunikasi dengan siswa dan masyarakat mengenai pola hidup bersih dan sehat. Guru sebagai model juga memberikan contoh yang baik kepada siswa mengenai pola hidup bersih dan sehat yang nantinya akan menjadi contoh untuk siswa. Sebagai inovator guru juga turut serta dalam menyebarluaskan usaha-usaha pembaharuan program unggulan sekolah sehat kepada siswa dan masyarakat. Guru sebagai agen moral dan politik berperan serta dalam membina moral peserta didik dan masyarakat guna menunjang upaya-upaya program unggulan sekolah sehat disekolah. Guru juga menyebarluaskan ilmu pengetahuan tentang pola hidup bersih dan sehat kepada siswa dan seluruh warga sekolah. Guru sebagai manajer yang memimpin kelompok siswa memberikan arahan kepada siswa sehingga proses pembelajaran selaras dengan pola hidup bersih dan sehat.

Pada implementasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden guru bersama siswa bekerja sama untuk saling mengingatkan tentang pentingnya pola hidup bersih dan sehat. Dengan adanya sarana dan prasarana yang lengkap tentunya akan mempermudah dan mendukung terlaksananya sekolah sehat.

3 Implementasi Evaluasi Sekolah Sehat Di SD Negeri 2 Sanden

Evaluasi merupakan suatu proses atau usaha dalam menentukan nilai. Implementasi evaluasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden sudah dibuat dan disepakati bersama yang mengacu suatu ketentuan nilai. Evaluasi dibuat tidak terlepas dari tujuan dilakukannya evaluasi itu sendiri. Tujuan dari kegiatan evaluasi itu sendiri digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan seseorang dalam suatu bahasan dan menemukan kesulitan seseorang dalam suatu kegiatan sehingga evaluasi diadakan guna memecahkan masalah dan kesulitan yang dihadapi dalam suatu kegiatan. Evaluasi digunakan untuk memahami tingkat keefektifan suatu program kegiatan dan berperan sebagai umpan balik untuk melakukan perbaikan pada suatu kegiatan sehingga bisa dijadikan acuan dalam kegiatan selanjutnya.

Implementasi evaluasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden tidak terlepas dari acuan nilai yang telah disepakati. Evaluasi pada tahun pertama dilaksanakan enam bulan sekali. Kegiatan evaluasi atau *monitoring* dilakukan secara berkala kepada siswa untuk mengetahui apakah terjadi perubahan perilaku kesehatan baik disekolah maupun dirumah. Perilaku-perilaku seperti membuang sampah pada tempatnya, perilaku kebersihan tangan/mencuci tangan, kebiasaan mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan aktivitas menggunakan air bersih dan sabun dan perilaku kesehatan lainnya dapat di *monitoring* untuk mengetahui apakah perilaku tersebut berubah kearah yang lebih baik atau tidak. Misalnya sebelum ada tempat mencuci tangan di setiap depan kelasnya, sisa seringkali malas untuk mencuci tangan. Apakah setelah ada tempat mencuci tangan di setiap sudut sekolah siswa menjadi lebih sering mencuci tangan atau masih enggan mencuci tangan.

Kegiatan monitoring atau evaluasi dapat dilakukan tidak hanya kebiasaan/perilaku disekolah, tetapi juga perilaku kesehatan dirumah. Kegiatan evaluasi juga dilakukan kepada sarana dan prasarana pendukung sekolah sehat seperti tempat mencuci tangan, toilet, kantin dan sebagainya.

Berbagai metode dilakukan untuk mengajak siswa mengevaluasi perubahan perilaku kesehatan masing-masing seperti pepatah TESAMATESA. Pepatah TESAMATESA digunakan guru untuk mengevaluasi siswa, apakah siswa sudah peka akan lingkungan sekitar. Siswa yang mendengar pepatah tersebut dengan sendirinya akan berlomba-lomba untuk menemukan sampah yang ada dilingkungan sekitar yang nantinya akan dimasukkan kedalam tempat sampah. Guru juga selalu memonitoring berjalannya jadwal piket setiap kelasnya, guru selalu mengingatkan siswa tentang pentingnya kebersihan yang nantinya akan berdampak pada kesehatan. Sekolah selalu memonitoring sarana dan prasarana pendukung sekolah sehat dengan cara melaporkan terlebih dahulu dan nantinya akan dirapatkan.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Implementasi Perencanaan Sekolah Sehat Di SD Negeri 2 Sanden

Implementasi perencanaan sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden adalah dengan diadakannya rapat setahun sekali. Namun untuk tahun pertama program unggulan sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden rapat dilakukan lebih *intens* karena pada tahun awal sekolah mempunyai program untuk mewujudkan segala macam fasilitas dan program yang mendukung adanya sekolah sehat. Perencanaan sekolah sehat dirapatkan dan dibuatkan rencana program-program yang akan dicapai atau diwujudkan seperti pembangunan tempat mencuci tangan, melengkapi tempat sampah di setiap ruangan dan kelas, membuat banner, poster dan slogan, menciptakan kantin yang benar-benar sehat dan lingkungan sekolah yang asri dan rindang.

2. Implementasi Sekolah Sehat Di SD Negeri 2 Sanden

Implementasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden merupakan puncak dari program-program yang telah direncanakan sebelumnya melalui rapat. Salah satunya adalah dengan terwujudnya pola hidup bersih dan sehat. Terwujudnya pola hidup bersih dan sehat tercermin ketika siswa mau mencuci tangan sebelum dan sesudah beraktivitas menggunakan sabun, jajan dikantin sehat, melaksanakan jadwal piket dan saling mengingatkan tentang kebersihan dan kesehatan. Pelaksanaan sekolah sehat di SD Negeri 2 Sanden berjalan dengan lancar tanpa ada kendala walaupun kejuaraan sekolah sehat diraih pada tahun 2016. Kebiasaan pola hidup bersih dan sehat terlaksana dari awal program sekolah sehat dan dilanjutkan sampai sekarang.

3. Implementasi Evaluasi Sekolah Sehat Di SD Negeri 2 Sanden

Implementasi evaluasi sekolah sehat yang ada di SD Negeri 2 Sanden dilakukan secara berkala. Evaluasi dilakukan dengan cara memonitoring kebiasaan pola hidup bersih dan sehat siswa serta sarana dan prasarana yang mendukung sekolah sehat seperti tempat untuk mencuci tangan, toilet, tempat sampah, ruang kelas yang memadai, kantin sehat, lingkungan sekolah yang asri dan rindang dan sebagainya.

Saran

Berikut ini beberapa saran yang diberikan peneliti untuk pelaksanaan sekolah sehat, yaitu:

1. Bagi Sekolah
 - a) Mempertahankan program sekolah sehat yang telah dilaksanakan sejak tahun 2016
 - b) Meningkatkan kualitas program sekolah sekolah yang telah ditetapkan sekolah
 - c) Meningkatkan kerjasama dengan kepala sekolah, guru, karyawan dan siswa dalam keikutsertaan pelaksanaan program kegiatan sekolah
 - d) Meningkatkan kerjasama pihak sekolah dengan puskesmas dan orang tua atau wali murid sehingga pelaksanaan program kegiatan sekolah sehat juga dapat dilaksanakan dengan baik.
2. Bagi Siswa
 - a) Dalam program kegiatan sekolah sehat siswa diharapkan mau menerapkan pola hidup bersih dan sehat
 - b) Diharapkan siswa dapat melaksanakan kegiatan program sekolah sehat dirumah.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai sekolah sehat yang diterapkan di madrasah atau sekolah. Sehingga dapat memberikan pengetahuan mengenai sekolah sehat di madrasah atau sekolah dengan aspek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arif Rohman. 2009. *Politik Ideologi Pendidikan*. Yogyakarta: Laksbang Mediatama.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arthur Sue, dkk. 2011. *Evaluation Of National Healthy Schools Programme*. Departement of Health.
- Depdiknas. 2005. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Diana, dkk. 2013. Pelaksanaan Program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Di SD Negeri 001 Tanjung Balai Karimun. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*. Vol.8, No.1, Oktober, hal: 46:51.
- Djam'an Satori dan Aan Komariah. 2012. *Metodologi kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Halimah. 2017. *Pelaksanaan Pembinaan Akhlak Siswa di SD IT Nurul Iman Palembang*. Skripsi. Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah.
- Hamiyah, dkk. 2015. *Pengantar Manajemen Pendidikan Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Haris Anwar Syaifrudie. 2014. *Panduan Pembinaan Sekolah Dasar Bersih Dan Sehat*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Hermiyanty, Lusia Salmawati, Fandi Oktavian. 2016. *Evaluation Implementasi Program Sekolah Dasar Bersih dan Sehat Di Kota Palu*.
- Kemendiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Tahun 2009 Tentang Panduan Pengembangan Model Sekolah Sehat di Indonesia.
- Lexy J.Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Lexy J.Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Nugraheni, Hermien dkk. 2018. *Promosi Kesehatan Berbasis Sekolah*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Nurfuadi. 2012. *Profesionalisme Guru*. Purwokerto : STAIN Press.
- Oemar Hamalik. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, Andi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Rahmat, dkk. 2015. Perilaku Hidup Sehat Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 2, No. 2, hal. 113-122.
- Retno Ayunur Arifah. 2011. Latar Belakang Sekolah Sehat. Diakses dari <http://retnoayunurarifah.blogspotcom/2011/03/latar-belakang-sekolah-sehat.html?m=1> Diakses pada tanggal, 24 November 2019 pukul 11.45 WIB.
- Siti Zubaidah, dkk. 2017. Evaluasi Program Sekolah Sehat Di Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Kelola*, Vol. 4, No. 1, Januari-Juni, hal: 73-74.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian (Penelitian kuantitatif, kualitatif dan RnD)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Sulistyo dan Siti Maisaroh. 2018. *Merajut Kembali Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: CV Istana Agency.

PENGEMBANGAN MEDIA PAPINKADO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATEMATIKA

Anisatul Musyarofah, Budiharti
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan Media PAPINKADO untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran Matematika penjumlahan dan pengurangan 1-20 kelas I SD, (2) Mengetahui kelayakan media untuk meningkatkan minat belajar pada Matematika, (3) Mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada Matematika setelah menggunakan media PAPINKADO. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'arif Ketunggeng, Dukun, Magelang pada tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas I sebanyak 10 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan pedoman penilaian ahli media, ahli materi, observasi keterlaksanaan pembelajaran respon siswa, respon guru, angket minat awal dan minat akhir. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: (1) Pengembangan media PAPINKADO dengan menggunakan metode yang dikemukakan oleh Brog and Gall yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draf produk, 4) Uji lapangan awal, 5) Merevisi hasil produk, 6) Uji coba lapangan, 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan, 8) Uji pelaksanaan lapangan, 9) Penyempurnaan produk akhir dan 10) Diseminasi dan implementasi, dikarenakan keterbatasan dalam penelitian, peneliti hanya sampai 6 tahapan. (2) Media dinyatakan layak ditunjukkan dengan penilaian dari ahli materi dengan presentase 100% ber kriteria baik sekali dan dari ahli media dengan presentase 90% ber kriteria baik sekali. Selain dari ahli media dan ahli materi masih ada respon siswa dengan presentase 86% dengan kriteria baik sekali, sedangkan untuk respon guru mendapat presentase 94,6% dengan kriteria baik sekali. (3) Minat belajar siswa meningkat. Ditunjukkan dengan angket minat awal dengan presentase 59,2% ber kriteria kurang dan pada angket minat akhir meningkat dengan presentase 79,6% ber kriteria baik. Karena hasil angket minat akhir lebih besar presentase dari angket minat awal, maka dapat disimpulkan media pembelajaran PAPINKADO dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Media PAPINKADO, Minat Belajar

ABSTRACT

This study aims to (1) develop PAPINKADO media to increase interest in learning in Mathematics learning addition and subtraction of 1- 20 in the first grade of Elementary School, (2) know the feasibility of media to increase learning interest in Mathematics, (3) know the increasing of student interest in mathematics after using PAPINKADO media. This type of research was research and development (R&D). This research was conducted at MI Ma'arif Ketunggeng, Dukun, Magelang in the 2020/2021 academic year. The research subjects were 10 grade students. Data collection techniques used questionnaires, observation, interview and documentation. Data analysis techniques used guidelines for assessment of media experts, material experts, observation of student response learning implementation, teacher responses, questionnaires of initial interest and final interest. The results of the research were as follows: (1) Development of PAPINKADO media using the method proposed by Brog and Gall, namely 1) research and data collection, 2) planning, 3) product draft development, 4) Initial field testing, 5) Revising product results, 6) Field trials, 7) Completion of field test results, 8) Field implementation tests, 9) Completion of final products and 10) Dissemination and implementation, due to limitations in research, researchers only implemented 6 stages. (2) The media was declared feasible to be shown by an assessment from material experts with a percentage of 100% with excellent criteria and from media experts with a percentage of 90% with excellent criteria. Apart from media experts and material experts there was still a student response with a percentage of 86% with excellent criteria, Meanwhile, the teacher's response got a percentage of 94.6% with very good criteria. (3) Students' interest in learning increases. It is shown by the initial interest questionnaire with a percentage of 59.2% with a low criterion and in the final interest questionnaire, it increased with a percentage of 79.6% with good criteria. Because the results of the final interest questionnaire are a greater percentage of the initial interest questionnaire, it can be concluded that PAPINKADO learning media can increase student interest in learning.

Keywords: Learning Interest, Media Development, PAPINKADO

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana atau alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Cecep dan Bambang 2011:9). Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran (Ali Muhson 2010: 28). Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif Ketunggeng Kelas I dari hasil wawancara yang dilakukan, kegiatan pembelajaran di Kelas I belum adanya media konkret yang digunakan terutama dalam matematika tematik materi penjumlahan dan pengurangan sampai 20 sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan merasa bosan hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan media cetak. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experience*), pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat luwes (fleksibel) sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa (Retno Widyaningrum 2012: 13). Salah satu mata pelajaran yang ada di tematik adalah matematika, Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada semua jenjang mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Pada tingkat Sekolah Dasar matematika diberikan untuk mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dalam kehidupan nyata dengan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bekal dalam mengembangkan pengetahuan yang lain.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas siswa Kelas I MI Ma'arif Ketunggeng yang merupakan salah satu kelas yang siswanya aktif. Kegiatan pembelajaran di kelas I masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, hal ini menyebabkan siswa bosan dan pembelajaran monoton karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar kelas rendah adalah berhitung. Kegiatan berhitung dalam konteks yang sederhana telah dikenalkan sebelum siswa memasuki usia Sekolah Dasar. Baik siswa prasekolah maupun sekolah dasar menjadikan hitungan sebagai kegiatan matematika awal anak. Konsep dasar dari berhitung adalah system angka dan jumlah (hitungan) yang merupakan dasar dari system matematika (Nia Fatmawati, 2014:315). Berdasarkan wawancara dari guru sebagian siswa kelas I di MI Ma'arif Ketunggeng menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran, hal ini terjadi karena siswa masih mengalami kesulitan dalam berhitung terutama dalam penjumlahan dan pengurangan sampai 20. Minat merupakan tenaga penggerak yang dipercaya ampuh dalam proses belajar. Oleh sebab itu, sudah semestinya pengajaran memberi peluang yang lebih besar bagi perkembangan minat seorang peserta didik. Minat erat sekali hubungannya dengan perasaan suka dan tidak suka, tertarik atau tidak tertarik. Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan. Dalam kegiatan belajar, siswa di sekolah mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dan usahakan agar semua siswa mendapatkan nilai yang bagus yang tentunya dapat dicapai dengan memiliki minat belajar yang tinggi (Siwi Puji Astuti 2015: 71).

Dari hasil wawancara dengan guru kelas I minat belajar siswa kelas I MI Ma'arif Ketunggeng masih rendah terutama pada matematika tematik materi penjumlahan dan pengurangan sampai 20 karena ada beberapa siswa dari 25 siswa yang masih belum memiliki minat untuk belajar matematika bahkan tidak menyukainya walaupun sudah diperoleh nilai yang memenuhi KKM, hal ini terjadi karena belum adanya media konkret dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang antusias, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran dan minat siswa dalam belajar kurang. Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas bahwasannya peneliti menginginkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul " Pengembangan Media PAPAN KADO (Papan Pintar Kantong Doraemon) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Matematika".

KAJIAN TEORI

Matematika SD

1. Pembelajaran Matematika SD

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Penyelenggaraan pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kepada siswa untuk hidup di masyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, maka tujuan pembelajaran matematika di sekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat dimana ia tinggal (Ahmad Susanto, 2016:7).

2. Tujuan Matematika

Tujuan matematika menurut kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013) menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran *scientific* (ilmiah). Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta.

3. Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan

Gelar Dirahayu dan Nursida (2016:127) Penjumlahan bilangan asli matematika kelas satu sesuai kurikulum pada semester pertama adalah bilangan 1 sampai 20 dengan pemantapan. Penjumlahan adalah menggabungkan dua atau lebih bilangan menjadi satu. Penjumlahan sederhana merupakan penjumlahan yang langsung mendapatkan hasil penjumlahan. Pada penjumlahan juga terdapat penjumlahan menyimpan, yakni ketika angka satuan berjumlah lebih dari atau sama dengan sepuluh maka dilakukan penjumlahan menyimpan puluhan.

Pemahaman tentang konsep pengurangan dapat menggunakan model konkret, semi konkret dan abstrak. Model yang dipilih harus disesuaikan dengan tahap berpikir siswa belajar. Dengan demikian kecermatan seorang guru, untuk memilih pendekatan dan model pembelajaran suatu topik dalam matematika sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Konsep pengurangan terbentuk dari pengalaman sebelumnya tentang penjumlahan bilangan cacah. Pada waktu bermain anak-anak mempunyai kesempatan untuk berbagi benda-benda yang dimiliki, menghitung objek-objek yang ada disekitarnya, membandingkan tinggi dan jarak benda satu dengan yang lain dan berbagai aktivitas lainnya. Anak-anak yang kurang pergaulan mempunyai landasan yang kurang kuat untuk perkembangan kemampuan matematikanya (Arif Ahdhianto dan Marsigit 2018:152).

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Nunuk, dkk, 2018 : 4).

5. Karakteristik Siswa SD

Menurut Piaget, ada empat tahap perkembangan kognitif anak, yaitu; 1) tahap sensorimotor (umur 1,5-2 tahun), selama proses ini anak menggali lingkungannya, 2) tahap praoperasional (umur 2-6 atau 7 tahun), pada tahap ini anak menjadi lebih baik dalam penggunaan bahasa, 3) tahap operasional konkret (umur 6 atau 7 tahun-umur 11 atau 12 tahun), pada saat anak di Sekolah Dasar dimana seorang anak dapat berpikir logis tentang sesuatu yang dialami, 4) tahap operasional formal (umur 14 tahun ke atas), pada tahap ini anak dapat mengaplikasikan logika ke situasi abstrak dan hipotesis (Anitah, 2009:9).

6. Minat Belajar

Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya (Ahmad Susanto, 2016: 58).

7. Media PAPINKADO

Media pembelajaran PAPINKADO adalah media pembelajaran yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pada materi penjumlahan dan pengurangan sampai 20 kelas I. Media ini memiliki 1 kantong untuk pertanyaan mengenai penjumlahan dan pengurangan, 6 kantong berfungsi sebagai tempat jawaban untuk media penjumlahan dan pengurangan bersusun dan 3 kantong untuk media penjumlahan dan pengurangan mendatar. Media ini dibuat dengan menggunakan triplek yang terdiri dari kantong yang terbuat menggunakan kain flannel yang berbentuk doraemon dan menggunakan 2 stik berbeda warna untuk angka puluhan dan angka satuan.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah pengembangan Borg and Gall (2003: 775). Menurut Danuri dan Siti Maisaroh (2019:302) R&D adalah suatu rangkaian proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah pengembangan Borg and Gall (2003:775) yang terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan pengembangan, yaitu, (1) Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), (2) Perencanaan (*Planning*), (3) Pengembangan draf produk (*Develop Preliminary form of Product*), (4) Uji lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), (5) Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*), (6) Uji coba lapangan (*Main field testing*), (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*Operasional Product Revision*), (8) Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Field Testing*), (9) Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*), (10) Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*).

Desain Uji Coba

1. Uji Coba Ahli yaitu ahli media dan ahli materi
2. Uji Coba Instrumen yaitu 15 siswa MI Ma'arif Ketunggeng
3. Uji Coba Lapangan yaitu 10 siswa MI Ma'arif Ketunggeng

Subyek Uji Coba

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2020 di MI Ma'arif Ketunggeng dengan 10 siswa.

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik inferensial. Statistika inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberikan untuk populasi. Statistik ini disebut statistik probabilitas.

a. Kelayakan Media

Penilaian kelayakan produk diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon siswa. Data tersebut dianalisis dengan cara mengubah skor rata-rata menjadi nilai. Lembar respon siswa digunakan sebagai informasi tambahan untuk mengetahui daya tarik siswa terhadap media PAPAN KANTONG DORAEMON.

b. Peningkatan Minat Belajar

Dalam penelitian ini untuk menganalisis minat belajar siswa peneliti menggunakan angket minat awal dan angket minat akhir untuk membandingkan kedua angket tersebut.

HASIL PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)* dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu PAPAN KANTONG DORAEMON (Papan Pintar Kantong Doraemon). Media pembelajaran yang dikembangkan digunakan di kelas I MI Ma'arif Ketunggeng. Media pembelajaran ini digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan 1-20. Peneliti ingin melihat minat belajar siswa pada saat penelitian melalui angket minat awal dan angket minat akhir setelah menggunakan media PAPAN KANTONG DORAEMON (Papan Pintar Kantong Doraemon).

PEMBAHASAN

Pengembangan Media PAPAN KANTONG DORAEMON

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah pengembangan Borg and Gall (2003:775) yang terdiri dari beberapa tahapan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draf produk, 4) uji lapangan awal, 5) merevisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) penyempurnaan produk akhir dan 10) diseminasi dan implementasi. Dalam penelitian ini pengembangan hanya sampai tahap ke 4 atau uji lapangan awal tidak sampai ke tahap 7,8,9,dan 10. Peneliti melakukan pengembangan hanya sampai tahap 6, karena uji lapangan masih menggunakan 10 subjek, hal ini disebabkan karena "uji pelaksanaan lapangan (operational field testing), dilakukan pada 10 s.d 30 sekolah, dengan 40 s.d 400 subjek" (Sugiyono, 2016: 36).

Kelayakan Media PAPAN KANTONG DORAEMON

Kelayakan media dapat diketahui melalui ahli media, ahli materi, respon siswa, respon guru dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Penilaian dari ahli media mendapat 90%, ahli materi 100%, respon siswa 86%, respon guru 94,6% dan lembar keterlaksanaan pembelajaran 100%. Berdasarkan penilaian di atas media dapat disimpulkan bahwa media PAPAN KANTONG DORAEMON dengan kriteria

Baik Sekali, maka media PAPINKADO layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Matematika.

Minat belajar menggunakan media PAPINKADO

Peningkatan minat belajar dapat dibuktikan dengan melihat rata-rata angket awal dan akhir. Dimana rata-rata angket awal mendapat skor 59,2% dan angket akhir 79,6%. Hal ini menunjukkan bahwa minat akhir berada dalam kategori baik. Berdasarkan hasil minat awal dan minat akhir menunjukkan perbedaan pada skor presentase minat awal dan minat akhir. Karena skor minat akhir > minat awal maka dapat disimpulkan media PAPINKADO (Papan Pintar Kantong Doraemon) dapat meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media PAPINKADO (Papan Pintar Kantong Doraemon) dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan Media PAPINKADO

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media PAPINKADO. Media PAPINKADO (Papan Pintar Kantong Doraemon) merupakan media yang disesain dengan bentuk doraemon dan dibuat dengan kain flanel yang di tempel pada triplek yang telah diwarnai. Media ini digunakan untuk materi penjumlahan dan pengurangan 1-20. Media ini di buat untuk memudahkan siswa dalam penjumlahan dan pengurangan 1-20 dengan bentuk yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar Matematika penjumlahan dan pengurangan 1-20. Jadi, pengembangan media PAPINKADO (Papan Pintar Kantong doraemon) merupakan solusi yang tepat sebagai cara mengatasi permasalahan yang ada di kelas I.

Kelayakan Media PAPINKADO

Kelayakan media dapat diketahui melalui ahli media, ahli materi, respon siswa, respon guru dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Penilaian dari ahli media mendapat 90%, ahli materi 100%, respon siswa 86%, respon guru 94,6% dan lembar keterlaksanaan pembelajaran 100%. Kriteria kelayakan media berada pada interval 85-100 yaitu berkriteria baik sekali.

Peningkatan Minat Belajar

Peningkatan minat belajar dapat dibuktikan dengan melihat rata-rata angket awal dan akhir. Dimana rata-rata angket awal mendapat skor 59,2% dan angket akhir 79,6%. Berdasarkan hasil minat awal dan minat akhir menunjukkan perbedaan pada skor presentase minat awal dan minat akhir. Karena skor minat akhir > minat awal maka dapat disimpulkan media PAPINKADO (Papan Pintar Kantong Doraemon) dapat meningkatkan minat belajar siswa.

SARAN

Untuk perbaikan dalam penelitian selanjutnya, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Media pembelajaran PAPINKADO (Papan Pintar Kantong Doraemon) masih dapat dikembangkan untuk siswa kelas atas.
2. Media ini dapat dikembangkan lebih lanjut supaya dapat digunakan secara terus menerus sebagai media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Sebaiknya media PAPINKADO dikembangkan lebih lanjut dan dapat bermanfaat bagi semua.
4. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdhianto Erif dan Marsigit. 2018. *Matematika untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Anitah, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Astuti Siwi Puji. 2015. "Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika". Vol. 5 No. 1, 68-75. (journal.lppmunindra.ac.id di unduh 15 desember 2019 pukul 17.06 WIB).
- Borg. W.R and Gall, M.D.2003. *Educational Research: An Introduction 4th Edition*. London: LonmanDe Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning*. Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman : Penerbit Kaifa.

- Danuri dan Siti, M. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Dwirahayu Gelar dan Nursida. 2016. "Mengembangkan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Permainan untuk Siswa Kelas I MI". Vol 5 No. 2, 117-135. (ejournal.unkhair.ac.id diunduh tanggal 23 oktober 2019 pukul 13.39 WIB).
- Fatmawati Nia. 2014. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education". Vol. 8 No. 2, 315-326. (journal.unj.ac.id di unduh tanggal 21 november 2019 Pukul 06.55 WIB).
- Kemendikbud, 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta : Kemendikbud.
- Kustandi Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Ghalia Indonesia : Bogor.
- Muhson Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". Vol. 8 No. 2, 1-10. (journal.uny.ac.id, diunduh 10 Desember 2019 Pukul 10.22 WIB).
- Nunuk Suryani dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2013. *Penelitian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : CV Andi Offser.
- Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Widyaningrum Retno.2012. "Model Pembelajaran Tematik di MI/SD". Vol. 10 No. 1, 1-14. (jurnal.iainponorogo.ac.id, diunduh 10 Desember 2019 pukul 10.43 WIB).

PERAN EKSTRAKULIKULER PRAMUKA DALAM PENANAMAN KARAKTER DISIPLIN DAN CINTA TANAH AIR

Asri Rosita Devi, Bahtiyar Heru Susanto
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
asri.rosita99@gmail.com, bahtiyar@upy.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan kepramukaan dan metode kepramukaan yang digunakan oleh pembina pramuka untuk membina siswa dalam menanamkan karakter disiplin dan cinta tanah air di SD Negeri 1 Eromoko, Wonogiri, Jawa Tengah. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif diskriptif dengan metode penelitian studi kasus. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, pembina pramuka, dan siswa dari anggota pramuka penggalang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengujian keabsahan data menggunakan perpanjangan pengamatan dan triangulasi. Kegiatan kepramukaan yang menanamkan karakter disiplin dan cinta tanah air di SD Negeri 1 Eromoko yaitu melalui kegiatan, materi, dan permainan. Penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dilakukan melalui kegiatan upacara, baris-berbaris, tali-temali, dan hasta karya. Penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dilakukan melalui materi lambang pramuka, lambang negara, sejarah bendera merah putih, atribut pramuka, dan sejarah lagu Indonesia Raya. Penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dilakukan melalui permainan menjodohkan gambar dan ragam tepuk. Metode kepramukaan yang digunakan oleh pembina pramuka untuk membina siswa dalam menanamkan karakter disiplin dan cinta tanah air di SD Negeri 1 Eromoko yaitu belajar sambil melakukan, kegiatan menarik dan menantang, sistem berkelompok, kemitraan orang dewasa, tanda penghargaan, dan kode kehormatan.

Kata Kunci: Pramuka, Disiplin, Cinta Tanah Air

ABSTRACT

This research aims to describe scouting activities and scouting methods used by scout leaders to foster students in internalizing the character of discipline and love of the country at SD Negeri 1 Eromoko, Wonogiri, Central Java. This research is a qualitative research described with case study research method. The data sources in this study are principals, scout leaders, and students of scouting members. Data collection techniques use observation, interview, and documentation methods. Data collection instruments are carried out with observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques using the interactiv model presented by Miles and Huberman are data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. Data validity testing techniques use extended observation and triangulation. Scouting activities that internalizing the character of discipline and love of the country in SD Negeri 1 Eromoko through activities, materials, and games. The cultivation of disciplined character and love of the country is carried out through ceremonial activities, line-ups, strings, and hasta works. The internalizing of the character of discipline and love of the country is carried out through the material of the scout emblem, the national emblem, the history of the red and white flag, the attributes of scouts, and the history of the Song of Indonesia Raya. Internalizing the character of discipline and love of the country is done through the game of matchmaking images and variety of pats. Scouting methods used by scout leaders to foster students in internalizing the character of discipline and love of the country at SD Negeri 1 Eromoko are learning while doing, interesting and challenging activities, group systems, adult partnerships, award marks, and honor codes.

Keywords: Scouting, Discipline, Love of the country

PENDAHULUAN

Terciptanya sejumlah alat baru yang semakin canggih memberikan fasilitas yang membawa angin segar bagi masyarakat di berbagai belahan dunia dengan segala kemudahan fitur yang dibawakan. Namun, kemajuan teknologi yang ada bagaikan dua belah mata pisau yang memiliki dua sisi berlawanan yaitu positif dan negatif. Dampak positif dari perkembangan teknologi dan komunikasi yang ada seperti kemudahan memperoleh informasi dan berkomunikasi dengan orang dari berbagai

dunia, memudahkan mempelajari berbagai bahasa dan kebudayaan dari berbagai negara. Namun, kemudahan yang diberikan juga memberikan dampak negatif yang jika disalahgunakan.

Sekarang ini, ancaman hilangnya karakter bangsa semakin nyata. Menurut Barnawi (2015: 15) nilai-nilai karakter tergerus oleh arus globalisasi, utamanya kesalahan dalam memahami makna kebebasan sebagai sebuah demokrasi dan rendahnya filosofi teknologi. Kebebasan sebagai anak kandung demokrasi diterjemahkan sebagai *free will*, kebebasan berkehendak tanpa aturan yang baku. Hal ini mengindikasikan bahwa konsep nilai menjadi suatu yang relatif. Hasil observasi siswa di SD Negeri 1 Eromoko menunjukkan siswa mulai mengenal penggunaan gadget. Bahkan, beberapa siswa berani untuk membawa gadget ke sekolah dan menggunakan ketika jam pembelajaran untuk mencontek atau mencari jawaban saat ulangan. Padahal saat pembelajaran di sekolah siswa tidak diperbolehkan untuk membawa dan memainkan gadget. Peraturan tersebut dibuat dengan alasan agar siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar dan tidak mengganggu saat proses pembelajaran. Namun, selama peraturan ini dibuat masih banyak siswa yang masih membawa gadget dengan bersembunyi-sembunyi. Bahkan, ketika istirahat beberapa siswa yang membawa gadget terkadang sembunyi-sembunyi untuk memainkan gadgetnya. Hal tersebut berakibat siswa telat ketika bel masuk berbunyi karena mereka lupa waktu.

Fenomena lain yang dapat dilihat di SD Negeri 1 Eromoko yaitu ketika upacara rutin hari Senin dilakukan ternyata anak masih banyak yang berbicara dengan temannya. Topik yang dibicarakan siswa tidak jauh dari aktivitas penggunaan gadget, seperti permainan online, tontonan youtube, dan lain sebagainya. Siswa hanya akan diam ketika diingatkan ataupun saat guru mendekat saja. Ketika lagu Indonesia Raya dan saat mengheningkan cipta siswa masih tetap tidak bisa diam dan bahkan ada yang bercanda dengan teman lainnya. Hal tersebut membuat suasana dalam upacara yang seharusnya khidmat dan tenang serta penyampaian nilai-nilai karakter yang dilakukan saat kegiatan upacara menjadi tidak tersampaikan. Hal lain yang dapat dilihat dari aktivitas siswa sebelum memulai pembelajaran saat menyanyikan lagu Indonesia Raya dan lagu nasional, siswa menyanyikannya pelan, tidak bersemangat, dan ada yang justru tidak menyanyikannya sama sekali hanya menggerakkan mulutnya saja. Padahal ketika istirahat banyak dijumpai siswa menyanyikan lagu pop, dangdut dan lainnya yang sedang populer dengan kencang dan semangat. Dari deskripsi diatas menunjukkan bahwa di SD Negeri 1 Eromoko dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat mengakibatkan lunturnya nilai disiplin dan cinta tanah air dalam diri siswa di SD Negeri 1 Eromoko.

Tanpa mengesampingkan jalur pendidikan yang lain, kegiatan pramuka dinilai sangat strategis dalam membentuk watak dan karakter generasi muda. Pada hakikatnya Gerakan Pramuka diarahkan untuk membina watak dan keterampilan, gerakan pramuka mendidik dan membina kaum muda Indonesia guna menjadi manusia yang berpribadi, berwatak dan berbudi luhur, serta berjiwa Pancasila. (P.C Kahono, 2010: v). Kegiatan pramuka merupakan salah satu kegiatan pendidikan alternatif yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk membentuk karakter seseorang. Sehingga kegiatan pramuka mulai diterapkan mulai dari lembaga pendidikan tingkat dasar, menengah, atas, dan perguruan tinggi. Salah satu sekolah yang melaksanakan kegiatan kepramukaan yaitu di SD Negeri 1 Eromoko. Pramuka merupakan salah satu ekstrakurikuler yang menyumbangkan prestasinya bagi SD Negeri 1 Eromoko. Salah satu prestasi yang pernah diraih yaitu dalam kegiatan Jamran (jambore ranting) pada tahun 2019 SD Negeri 1 Eromoko berhasil meraih penghargaan sebagai regu terbaik dan tergiat putra selama 3 tahun berturut-turut dan berhak mendapatkan piala tetap. Penelitian ini ingin meneliti tentang apa saja kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan bagaimana metode kepramukaan yang digunakan oleh pembina pramuka dalam menanamkan karakter disiplin dan cinta tanah air pada siswa di SD Negeri 1 Eromoko, Wonogiri, Jawa Tengah. Penelitian ini bermanfaat untuk Penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran dan bahan kajian dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan pendidikan karakter khususnya penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air melalui ekstrakurikuler pada siswa di SD Negeri 1 Eromoko, Wonogiri, Jawa Tengah. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi sekolah untuk penerapan penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air melalui ekstrakurikuler pramuka yang nantinya dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas.

KAJIAN TEORI

Mario P Panalu dan Boni Fasius Simamora (2014: 1) berpendapat kata "Pramuka" merupakan singkatan praja muda karana, yang memiliki arti rakyat muda yang suka berkarya. Gerakan Pramuka, disebut Gerakan Kepanduan, adalah lembaga pendidikan nonformal yang mengajarkan pengetahuan tentang Pramuka dan kepramukaan serta tingkatannya kepada para pelajar dan kaum muda Indonesia. Pramuka merupakan sebutan bagi anggota Gerakan Pramuka. Pendidikan pramuka berperan sebagai komplemen dan suplemen terhadap pendidikan formal. Untuk mencapai peran

tersebut dilaksanakan kegiatan kepramukaan melalui proses pendidikan yang menyenangkan dengan mengutamakan prinsip dasar dan metode kepramukaan. Gerakan Pramuka sangat baik dalam *human character building* (pembentukan karakter manusia) yang terbukti mampu menciptakan insan yang mandiri dan bertanggung jawab. Dalam Gerakan Pramuka tercakup seluruh aspek kehidupan berbangsa dan bernegara yang tertuang dalam Dasa Dharma Pramuka.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2010 Tentang Gerakan Pramuka, peranan Gerakan Pramuka dalam dunia pendidikan karakter bangsa menjadi besar. Disebutkan dalam konsideran, "*bahwa Gerakan Pramuka selaku penyelenggara pendidikan kepramukaan mempunyai peran besar dalam pembentukan kepribadian generasi muda sehingga memiliki pengendalian diri dan kecakapan hidup untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global*". Untuk melaksanakan peran besar itu, Gerakan Pramuka memiliki mesin penggerak dan bagi anggotanya memegang teguh kode kehormatan Pramuka berupa janji dan komitmen serta ketentuan moral Pramuka. Gerakan Pramuka bertujuan untuk membangun manusia yang memiliki karakter dan membangun bangsa yang memiliki karakter kuat. Bukan hanya manusia atau pemuda cerdas yang menguasai ilmu pengetahuan, akan tetapi juga pemuda yang tangguh kepribadiannya, yang luhur budi pekertinya, serta generasi muda yang kompak dan bersatu. Generasi muda demikianlah, yang sanggup menghadapi tantangan globalisasi, sanggup menghadapi tantangan globalisasi, sanggup menghadapi sebagai persoalan di negeri ini, dan sanggup menatap masa depan dengan baik. (Hudiyono, 2012: 83)

Dirjen Dikti (Barnawi, 2015: 24) berpendapat pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, dan pendidikan watak yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memberikan keputusan baik-buruk, memelihara yang baik, mewujudkan dan menebar kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Pendidikan karakter di sekolah lebih banyak berurusan dengan penanaman nilai yang dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar, pembiasaan, dan ekstrakurikuler seperti Pramuka. Pendidikan karakter yang diintegrasikan melalui kegiatan ekstrakurikuler Pramuka mendialektikan antara pendidikan karakter itu sendiri dengan pendidikan kepramukaan. Agar keduanya dapat saling melengkapi dan dapat terintegrasi, maka diperlukan suatu metode yang dipakainya, sehingga tujuan pendidikan karakter melalui pengintegrasian dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka di sekolah akan semakin terarah dan efektif.

Bahtiyar Heru Susanto (2016) pendidikan adalah investasi masa depan yang dapat membangun mental dan karakter seseorang. Pramuka sebagai salah satu sarana pendidikan karakter yang dilakukan dengan tujuan untuk membangun dan melatih generasi muda untuk memiliki pribadi yang percaya kepada kemampuannya sendiri, sanggup membangun dirinya sendiri, serta ikut dalam pembangunan masyarakat bangsa dan negara dengan ikut melestarikan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Penanaman karakter dilakukan untuk melatih generasi muda untuk menghadapi tantangan globalisasi yang membawa berbagai perubahan terutama dan dampak bagi kaum muda. Salah satu upaya untuk mempersiapkan generasi muda yang terlatih dalam menghadapi tantangan globalisasi dengan segala permasalahannya yaitu melalui penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka. Penanaman karakter disiplin bertujuan untuk melatih siswa menjadi pribadi yang taat aturan dan melatih siswa untuk meningkatkan disiplin diri. Sedangkan untuk penanaman karakter cinta tanah air dilakukan untuk mengajarkan dan melatih meningkatkan rasa nasionalisme dengan melestarikan kebudayaan daerah dan ikut serta dalam upaya untuk melestarikan nilai-nilai luhur budaya bangsa.

Tjiani Ahmad Fauzi (Ngainun, 2012: 142) berpendapat disiplin adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan orang untuk tunduk kepada keputusan, perintah, dan peraturan yang berlaku. Dengan kata lain, disiplin adalah sikap mentaati peraturan dan ketentuan yang telah ditetapkan tanpa pamrih. Disamping mengandung arti taat dan patuh terhadap peraturan, disiplin juga mengandung arti kepatuhan kepada perintah pemimpin, perhatian dan kontrol yang kuat terhadap penggunaan waktu, tanggung jawab atas tugas yang diamanahkan, serta kesungguhan terhadap bidang yang ditekuni. Sunu Dwi Priyoutomo dan Abdul Ngalim (2016: 36) berpendapat rasa cinta tanah air adalah rasa kebanggaan, rasa memiliki, rasa menghargai, rasa menghormati dan loyalitas yang dimiliki oleh setiap individu pada negara tempat dimana ia tinggal. Yang tercermin dari perilaku membela tanah airnya, menjaga dan melindungi tanah airnya, rela berkorban demi kepentingan bangsa dan negaranya, mencintai adat atau budaya yang ada di negaranya dengan melestarikan alam dan lingkungan.

Melalui penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dalam kepramukaan diharapkan dapat membentuk generasi muda yang memiliki kepribadian disiplin, taat peraturan, takut hukum, membangun rasa nasionalisme dan berjiwa patriotik, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup. Dengan

tercitanya generasi yang terlatih dan berkarakter unggul dapat membuat generasi muda menjadi sosok yang siap untuk mengadapi segala tantangan dan permasalahan yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Eromoko yang beralamat di Eromoko Wetan RT 03/ RW 4, Kelurahan Eromoko, Kecamatan Eromoko, Kabupaten Wonogiri, Provinsi Jawa Tengah. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-September. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif diskriptif dengan metode penelitian studi kasus. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, pembina pramuka, dan siswa dari anggota pramuka penggalang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengujian keabsahan data menggunakan perpanjangan pengamatan dan triangulasi. Teknik pengujian keabsahan yaitu dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1 *Gambaran SD Negeri 1 Eromoko*

Berdasarkan SK pemerintah SD Negeri 1 Eromoko berdiri sejak tahun 1951 dengan SK tanggal pendirian dan SK operasional yaitu sejak 1 Januari 1951. SD Negeri 1 Eromoko terletak di Dusun Eromoko Wetan RT 04 RW 03, Desa Eromoko, Kecamatan Eromoko, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah, kode pos 57663. SD Negeri 1 Eromoko memiliki letak yang sangat strategis yaitu berada di kota kecamatan. SD Negeri 1 Eromoko memiliki beberapa program sekolah yang sebagai dilaksanakan dalam pembelajaran sekolah apel pagi, mengaji sebelum memulai pembelajaran, salat dhuha berjamaah, sholat dhuhur berjamaah, kegiatan pada hari Jumat yaitu Jumat bersih dan Jumat Sehat. SD Negeri 1 Eromoko juga memiliki program ekstrakurikuler sebagai sarana untuk mengembangkan minat dan bakat peserta didik seperti pramuka, drum band, dan seni tari.

2 *Kegiatan Kepramukaan Yang Menanamkan Karakter Disiplin dan Cinta Tanah Air*

Penanaman karakter adalah salah satu langkah yang dilakukan sekolah untuk mendidik generasi muda memiliki karakter yang unggul tidak hanya dalam pengetahuan saja tapi juga unggul dalam karakter nilai sosial. Penanaman karakter dapat dilakukan melalui beberapa aktivitas ekstrakurikuler pramuka. Berikut ini bentuk penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dalam kegiatan kepramukaan yaitu:

a. Kegiatan

Berikut ini beberapa kegiatan yang dilaksanakan saat ekstrakurikuler pramuka yaitu:

1) Upacara

Pada kegiatan upacara pembukaan dan upacara penutupan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk menanamkan budi pekerti yang baik, sikap disiplin, dan cinta tanah air pada siswa. Penanaman karakter disiplin yang dilakukan dalam kegiatan upacara pembukaan dan penutupan yaitu seperti dengan pembina membunyikan peluit sebagai tanda berkumpul untuk membentuk barisan sesuai dengan regunya, pemeriksaan kelengkapan dan kerapian berpakaian yang dilakukan dengan menghitung 1-2 sesuai dengan aba-aba yang diberikan oleh pembina, kegiatan evaluasi pada upacara penutupan. Penanaman karakter disiplin yang dilakukan dengan peluit yaitu dengan membiasakan siswa ketika mendengar bunyi peluit untuk berkumpul. Penanaman karakter yang cinta tanah air yang dilakukan dengan pemeriksaan kelengkapan dan kerapian melalui hitungan 1-2 dilakukan untuk membiasakan siswa untuk selalu berpakaian lengkap saat latihan pramuka. Kegiatan evaluasi yang dilakukan pada upacara penutupan dilakukan sebagai bentuk memperbaiki kualitas pembelajaran dari hari ini. Dengan evaluasi yang dilakukan siswa dapat introspeksi diri sebagai bentuk disiplin diri untuk menjadi lebih baik lagi. Sedangkan untuk penanaman karakter cinta tanah air dilakukan dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya dan pembacaan Tri Satya dan Dasa Darma. Penanaman karakter dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya yaitu mengembangkan rasa cinta tanah air dengan menyanyikan lagu kebangsaan. Penanaman karakter dengan dibacakannya Tri Satya dan Dasa Darma yaitu untuk membiasakan siswa selalu mengingat dan mengamalkan Tri Satya dan Dasa Darma dalam kehidupan sehari-hari.

2) Baris-berbaris

Kegiatan baris-berbaris menunjukkan bahwa penanaman karakter baris berbaris lebih condong untuk mendisiplinkan siswa. Namun, dalam pelaksanaan baris-berbaris juga menanamkan karakter cinta tanah pada upacara bendera. Penanaman disiplin dalam kegiatan baris berbaris yaitu dengan mendisiplinkan siswa melalui aba-aba yang diberikan oleh pembina maupun oleh pemimpin upacara saat pelaksanaan upacara. Pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka pembina mendisiplinkan siswa melalui aba-aba yang diberikan dan hitungan yang dilakukan oleh siswa yang sebelumnya telah diajarkan oleh pembina. Pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka pembina mendisiplinkan siswa yang salah dengan mengulang melakukan aba-aba dan gerakan yang dilakukan sesuai dengan hitungan. Pada kegiatan upacara dilakukan dengan pemimpin upacara memberikan aba-aba pada siswa untuk membuat barisan rapi dan agar upacara dapat terlaksana dengan khidmat. Sedangkan untuk penanaman cinta tanah air dilakukan pada saat pemimpin upacara memberikan aba-aba penghormatan pada sang saka merah putih saat akan dikibarkan. Penanaman karakter cinta tanah air yang dilakukan dengan memberikan penghormatan pada sang saka merah putih sebagai simbol dan kehormatan dan kedaulatan bangsa Indonesia.

3) Tali-Temali

Berdasarkan kegiatan tali-temali yang dilakukan dapat diketahui bahwa tali temali lebih mengajarkan keterampilan kepada siswa. Namun dalam pelaksanaannya tali-temali juga menanamkan karakter disiplin dan karakter cinta tanah air dalam kegiatan pramuka. Penanaman karakter disiplin dengan ketua regu mengajarkan cara membuat simpul pada tali-temali yang telah diajarkan oleh pembina kepada anggota regunya dan membereskan tali-temali yang setelah selesai digunakan untuk latihan. Penanaman karakter cinta tanah air yaitu dengan diadakannya pembelajaran secara kelompok yaitu dengan pembelajaran kelompok siswa dapat saling menghargai perbedaan agama, budaya, dan asal daerah. Melalui pembelajaran kelompok siswa dapat berdiskusi dan berinteraksi dengan teman sebaya dengan saling menghargai perbedaan yang ada.

4) Hasta Karya

Berdasarkan kegiatan hasta karya dapat diketahui bahwa dalam kegiatan hasta karya lebih fokus untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menghasilkan karya. Namun dalam kegiatan hasta karya terdapat penanaman karakter disiplin dan cinta tanah. Penanaman karakter disiplin yaitu dilakukan ketika siswa sudah selesai siswa menilaikan hasil karyanya pada pembina. Penanaman karakter cinta tanah air dilakukan dengan bangga dengan hasil karyanya sendiri dan menghargai karya teman.

b. Materi

Berikut ini beberapa materi yang dipelajari saat ekstrakurikuler pramuka yaitu:

1) Lambang Pramuka

Pengenalan materi lambang pramuka dilakukan dengan tujuan untuk mengenalkan siswa arti kiasan dalam pramuka dengan tujuan untuk menanamkan sikap seperti arti kiasan pramuka dan generasi muda dapat menjadi pemimpin muda yang berjiwa Pancasila. Pada pembelajaran materi lambang pramuka penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dilaksanakan dalam pembelajaran. Penanaman karakter disiplin yaitu melalui pembiasaan tertib dalam menjawab. Penanaman cinta tanah air yaitu menggunakan Bahasa Indonesia, mengamalkan kiasan pramuka dalam bersikap, menyanyikan hymne pramuka, dan bangga sebagai anggota Pramuka Indonesia.

2) Lambang Negara

Penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dalam mempelajari materi lambang negara dan arti lambang negara yaitu ditanamkan melalui pembelajaran. Penanaman karakter disiplin yaitu dalam pembelajaran yaitu pembiasaan mengacungkan tangan saat menjawab pertanyaan dan mengemukakan jawaban setelah ditunjuk. Penanaman karakter cinta tanah air dalam pembelajaran yaitu menyanyikan lagu Garuda Pancasila, pemberian contoh pengamalan Pancasila di sekolah dan di masyarakat, dan menggunakan Bahasa Indonesia.

3) Sejarah Bendera Merah Putih

Pada penyampaian materi sejarah bendera merah putih siswa dapat memperoleh pengetahuan. Penanaman karakter yang ditanamkan dalam penyampaian materi sejarah bendera merah putih yaitu karakter disiplin dan cinta tanah air. Penanaman karakter cinta tanah air dilakukan yaitu dengan membiasakan menggunakan Bahasa Indonesia, memberikan

pembelajaran cara merawat bendera merah putih, penghormatan kepada bendera merah putih, dan menyanyikan lagu wajib nasional. Penanaman karakter disiplin dilakukan dengan mengajak siswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran dengan tanya jawab. Dalam kegiatan tanya jawab siswa diminta mengacungkan tangan terlebih dahulu baru siswa boleh mengacungkan tangan.

4) Atribut Pramuka

Pada kegiatan penyampaian materi terdapat penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air. Penanaman karakter disiplin siswa yang ingin menjawab harus mengacungkan tangannya dan setelah dipersilahkan menjawab siswa baru bisa menjawab, penggunaan atribut pada pakaian secara lengkap dan periksa kerapian. Penanaman karakter cinta tanah air yaitu dilakukan dengan bangga mengenakan seragam pramuka dengan sebagai tanda anggota Pramuka Indonesia dan penggunaan Bahasa Indonesia dalam pembelajaran.

5) Sejarah Lagu Indonesia Raya

Penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dilakukan selama pembelajaran sejarah lagu Indonesia raya. Penanaman karakter disiplin dengan membiasakan siswa untuk mendengarkan penjelasan pembina dan menegur ketika berbicara sendiri. Penanaman sikap cinta tanah air dilakukan dengan menggunakan Bahasa Indonesia dan menyanyikan lagu Indonesia Raya dan megajarkan siswa bersikap ketika lagu Indonesia Raya dikumandangkan.

c. Permainan

Berikut ini beberapa permainan yang dilakukann saat ekstrakurikuler pramuka yaitu:

1) Menjodohkan Gambar

Pada permainan menjodohkan terdapat penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air. Penanaman karakter disiplin dilakukan dengan dibacakannya tata cara permainan agar semua siswa tidak ada yang curang dan permainan dapat berlangsung secara tertib. Penanaman karakter cinta tanah air dilakukan yaitu melalui gambar yang dijodohkan dan materi yang dibahas yang nantinya dapat menambah pengetahuan siswa melalui pembelajaran kebudayaan daerah.

2) Ragam Tepuk

Pada kegiatan ragam tepuk terdapat penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air. Penanaman karakter disiplin yaitu dilihat dari tepuk yang dilakukan oleh mengikuti aba-aba pembina dalam melakukan tepukan. Pemaman rasa cinta tanah air yang dilakukan yaitu selama kegiatan pembina menggunakan bahasa Indonesia untuk melatih siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

3 Metode Kepramukaan Penanaman Karakter Disiplin dan Cinta Tanah Air dalam Kepramukaan

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilakukan dengan menggunakan berbagai metode agar pembelajaran dapat beragam sehingga siswa tidak merasa bosan. Metode yaitu cara untuk yang dilakukan untuk menanamkan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Metode penanaman karakter dalam kegiatan pramuka sangat dibutuhkan agar pelaksanaan kegiatan dapat tertata dan tujuan pelaksanaan kegiatan dapat tercapai. Berikut ini metode penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dalam yaitu:

a. Belajar Sambil Melakukan

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilakukan dengan pembina mencontohkan secara langsung kepada, kemudian siswa juga mempraktekkan yang dicontohkan oleh pembina. Dengan pembelajaran belajar sambil melakukan siswa akan mudah memahami dan ingat dengan materi yang diajarkan karena siswa mempraktekkan dan memperoleh pengalaman secara langsung. Metode belajar sambil melakukan ini diajarkan untuk melatih keterampilan yang dimiliki oleh siswa agar mudah memahaminya. Siswa biasanya diajak untuk melakukan pembelajaran sambil melakukan pada kegiatan baris-berbaris dan tali-temali.

b. Kegiatan Menarik dan Menantang

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka tidak hanya terfokus pada penyampaian materi saja. Dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka disajikan dengan cara yang menyenangkan dengan suasana belajar yang asik dan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Beberapa materi yang diajarkan mengajak terlibat dalam sebuah permainan seperti permainan menjodohkan gambar. Pembelajaran ekstrakurikuler pramuka juga dilakukan dengan mengajak siswa melakukan ragam tepuk seperti tepuk konsentrasi, tepuk pramuka, dan permainan sedang apa sekarang membuat suasana belajar

semangat dan menyenangkan. Pada materi yang berkaitan dengan pembelajaran kebangsaan pembina akan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional seperti dalam ketika menjelaskan materi lambang negara pembina mengajak siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila dan pada materi sejarah bendera merah putih pembina mengajak siswa menyanyikan lagu Bendera Merah Putih.

c. Sistem Berkelompok

Pada pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilakukan dengan pembina membagi siswa menjadi beberapa regu kecil. Siswa dibagi menjadi regu putra dan regu putri. Regu putra dibagi lagi menjadi 3 regu yaitu regu gajah, regu singa, dan regu elang. Sedangkan regu putri dibagi menjadi 2 regu yaitu regu mawar dan regu melati. Setiap regu terdiri dari 10-13 orang. Setiap regu yang telah dibentuk memiliki ketua dan wakil ketua yang dipilih dengan cara ditunjuk oleh pembina secara langsung. Pembina biasanya memilih ketua regu dari penggalang kelas VI dan wakil ketua regu dari kelas V. Pada pembelajaran beregu siswa diajarkan untuk membina hubungan kerjasama yang baik antara siswa. Siswa diajarkan untuk saling mengajarkan materi pada siswa yang kurang paham dengan begitu siswa satu regu dapat saling membantu dan menjalin kekompakan antar grup.

d. Kemitraan Orang Dewasa

Pada pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka pembina sebagai orang dewasa yang menjadi narasumber, fasilitator, dan mengevaluasi selama kegiatan berlangsung. Pembina juga bertugas untuk memimpin dan mengatur kegiatan pembelajaran agar dapat berlangsung secara kondusif. Dalam kegiatan pembelajaran pembina juga menjadi motivator bagi siswa agar dapat menjadi lebih baik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembina juga berperan sebagai teladan dalam berperilaku bagi siswa agar nantinya siswa dapat memiliki karakter yang diharapkan. Keteladanan yang dilakukan oleh pembina melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dapat membuat penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dapat ditanamkan secara maksimal kepada siswa. Melalui keteladanan yang diajarkan oleh pembina di dalam sekolah.

e. Tanda Penghargaan

Tanda penghargaan merupakan salah satu bentuk apresiasi yang diberikan atas pencapaian yang telah dilakukan oleh seseorang. Penghargaan yang diberikan dapat berupa pujian, pemberian penghormatan, pemberian piagam atau sertifikat, dan lain sebagainya. Pemberian penghargaan dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilakukan oleh pembina untuk memotivasi siswa agar bisa berpartisipasi aktif seperti teman lainnya. Pembina memberikan pujian kepada siswa yang aktif menjawab dan melakukan perintah pembina. Pemberian pujian dimaksudkan untuk memotivasi siswa agar mau berpartisipasi aktif dalam kegiatan dan melakukan tugas yang diperintahkan oleh pembina dengan tepat. Pemberian penghargaan berupa pujian juga memotivasi siswa agar lebih semangat lagi dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Pemberian pujian tidak hanya berupa kata kata saja tetapi juga dapat berupa perilaku sebagai bentuk penghargaan. Pemberian penghargaan dapat berupa pemberian tepuk tangan.

f. Kode Kehormatan

Kode kehormatan adalah kode etik yang menjadi pedoman bagi anggota pramuka. Kode kehormatan pramuka penggalang yaitu Tri Satya dan Dasa Darma. Dalam Tri Satya dan Dasa Darma termuat nilai dan norma yang harus menjadi pedoman berperilaku oleh anggota pramuka. Dengan adanya Tri Satya dan Dasa Darma dalam sebagai nilai luhur dalam pramuka yang diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada upacara pembukaan dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka selalu dilakukan pembacaan Tri Satya dan Dasa Darma Pramuka oleh siswa yang diikuti oleh seluruh peserta upacara. Pembacaan Tri Satya dan Dasa Darma tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengingatkan karakter yang harus dimiliki sebagai anggota pramuka. Pengamalan kode kehormatan dapat dilihat dalam keseharian siswa. Pengamalan kode kehormatan dalam keseharian diwujudkan dalam perilaku seperti siswa saling menghormati perbedaan agama, tolong menolong, kerukunan, dan membuang sampah pada tempatnya sebagai wujud dari menjaga lingkungan sekitar. Pengamalan kode kehormatan juga dilakukan pada saat pembelajaran juga seperti sebelum memulai pembelajaran siswa berdoa bersama-sama dipimpin oleh ketua kelas, membuang sampah sesuai dengan jenisnya, selalu menggunakan masker dan lain sebagainya.

Pembahasan

1 Kegiatan Kepramukaan yang Menanamkan Karakter Disiplin dan Cinta Tanah Air

Penanaman karakter menjadi salah satu langkah untuk mendidik generasi muda yang memiliki karakter dan budi pekerti yang luhur sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Pramuka adalah

salah satu bentuk pendidikan karakter yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Penanaman karakter dapat dilakukan melalui beberapa aktivitas ekstrakurikuler pramuka. Berikut ini bentuk penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dalam kegiatan kepramukaan yaitu:

a. Kegiatan

Berikut ini beberapa kegiatan yang dilaksanakan saat ekstrakurikuler pramuka yaitu:

1) Upacara

Upacara merupakan salah satu tiang dalam kegiatan penanaman karakter pada siswa. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dimulai dengan upacara pembukaan dan diakhiri dengan upacara penutupan. Arif Rahman (2019: 24) berpendapat kegiatan upacara diperlukan dalam kegiatan pramuka mengingat bahwa kegiatan upacara dalam Gerakan Pramuka diatur secara seragam, sehingga dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang berdaya guna dan tepat guna. Berdasarkan penjelasan tersebut upacara sebagai alat penanaman karakter dilakukan tidak hanya dalam pelaksanaan pramuka saja tetapi juga dilaksanakan pada upacara bendera, upacara peringatan hari nasional, dan apel pagi. Kegiatan upacara yang dilakukan sebagai cara untuk membiasakan siswa memiliki karakter yang diajarkan dalam kegiatan pramuka seperti disiplin, tanggung jawab, cinta tanah air, dan senantiasa berdoa Kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pada pelaksanaan kegiatan upacara bendera, upacara pembukaan, upacara penutupan, upacara peringatan hari nasional, dan apel pagi penanaman karakter dilakukan dengan dalam kegiatan upacara dilakukan untuk membiasakan siswa disiplin diri melalui tata pelaksanaan kegiatan upacara. Selain itu, siswa dengan dilakukan penanaman karakter cinta tanah air melalui penghormatan bendera, pembacaan UUD 1945, menyanyikan lagu kebangsaan, dan lagu wajib nasional. Sedangkan penanaman karakter cinta tanah air dan budi pekerti dilakukan dengan pembacaan Tri Satya, Dasa Dharma, Pancasila, dan janji siswa.

2) Baris-berbaris

Baris-berbaris salah satu keterampilan yang diajarkan kepada siswa untuk mengajarkan siswa tata tertib baris-berbaris. Melalui pembelajaran baris-berbaris siswa juga belajar untuk melatih kekompakan dan kerjasama regu dengan mengikuti aba-aba dalam baris berbaris. Kegiatan baris-berbaris juga melatih fisik dan sikap jasmani siswa yang dilakukan dengan mengajarkan siswa melakukan aba-aba secara tepat. Pelatihan untuk mengikuti instruksi sesuai dengan aba-aba dapat melatih kemampuan fisik dan jasmasni serta mental siswa. Hudiyono (2012: 86) kegiatan Pramuka membentuk anak-anak menjadi pribadi yang disiplin dalam segala bidang. Tegaknya disiplin ini dalam kegiatan baris-berbaris. Dalam kegiatan ini mental dan fisik anak benar-benar disiapkan. Dengan bekal mental dan fisik yang kuat mereka mampu menyaring mana yang baik dan buruk bagi dirinya. Sedangkan penanaman karakter cinta tanah air yang ditanamkan saat penghormatan kepada sang saka bendera merah putih merupakan bentuk pembiasaan untuk selalu menghormati sang saka bendera merah putih sebagai simbol dan kehormatan dan kedaulatan bangsa Indonesia.

3) Tali-temali

Tali-temali diajarkan dalam pembelajaran untuk menambah pengetahuan tentang macam-macam simpul, kegunaannya, dan cara membuatnya. Pada pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran tali-temali berkelompok dilakukan untuk mengajarkan siswa untuk bekerjasama dan saling mengajarkan pengetahuan maupun keterampilan yang diperolehnya pada teman satu kelompoknya agar tercipta kerjasama yang kompak antar anggota sebagai suatu kelompok. Siswa juga dapat bergurau dengan teman yang berasal dengan teman satu kelompoknya tanpa membedakan status sosial, asal daerah dan lain sebagainya. Dengan sosialisasi dengan teman yang berasal dari berbagai daerah siswa dapat belajar untuk saling menghargai dan menghormati perbedaan budaya yang ada. Sedangkan untuk mengembalikan barang yang telah selesai digunakan merupakan salah satu cara yang dilakukan sebagai pelatihan disiplin terhadap barang yang digunakannya sendiri.

4) Hasta Karya

Hasta Karya adalah keterampilan yang diajarkan untuk mengajarkan siswa untuk mengolah bahan-bahan bekas di lingkungan sekitar menjadi barang baru yang bernilai dan dapat digunakan. Hasta karya adalah pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk kreatif dan inovatif dalam menghasilkan karya. Hal tersebut sesuai dengan tugas pokok gerakan pramuka yang dikemukakan oleh Novan Ardy Wiyani (2015: 57) yaitu pada sasaran yang dicapai dengan pendidikan karakter salah satunya menyiapkan kader bangsa agar memiliki kemampuan untuk berkarya dengan semangat kemandirian, berfikir kreatif, inovatif, dapat dipercaya, berani dan mampu menghadapi tugas-tugas. Dengan membuat siswa belajar membuat karya sendiri siswa dapat terbiasa untuk membuat karya lebih banyak sehingga akan timbul rasa bangga dengan hasil karya yang dihasilkannya. Penanaman rasa cinta tanah air

dilakukan dengan menanamkan rasa bangga dengan karya yang dibuat sendiri dan menghargai karya yang dibuat oleh temannya. Selain itu, penanaman karakter disiplin dilakukan dengan memberikan penilaian kepada hasil karya siswa yang telah selesai. Selain itu, karya yang telah siswa buat akan dipajang di kelas. Sehingga dengan karyanya dipajang di kelas maka akan menimbulkan keinginan dan motivasi untuk menghasilkan karya yang lebih baik lagi.

b. Materi

Pada penyampaian materi yang diajarkan dalam ekstrakurikuler pramuka yaitu lambang pramuka, lambang negara, sejarah bendera merah putih, atribut pramuka, dan sejarah lagu Indonesia Raya. Materi yang disajikan juga mengenalkan lambang pramuka dan atribut pramuka dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih memahami pramuka serta atribut yang digunakan dalam kegiatan pramuka. Sedangkan materi pembelajaran yang diajarkan seperti sejarah bendera merah putih, dan sejarah lagu Indonesia Raya dilakukan untuk mengenalkan siswa wawasan tentang kebangsaan dan dapat mengamalkan nilai karakter bangsa Indonesia. Pembelajaran kebangsaan yang dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan dan rasa kebangsaan yang dimiliki oleh siswa yang nantinya dapat menambah wawasan siswa sebagai generasi muda penerus bangsa. Selain itu, pembelajaran kebangsaan juga menjadi sarana untuk membentuk generasi muda yang berkarakter luhur budi pekertinya yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Pada materi yang dipelajari pembina juga menanamkan karakter disiplin dan cinta tanah air saat proses pembelajaran berlangsung. Penanaman karakter disiplin dilakukan dengan membiasakan siswa untuk mengacungkan tangan terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan pembina, ditegur ketika siswa tidak mendengarkan penjelasan pembina, dan pembiasaan untuk menggunakan atribut pramuka dengan lengkap. Penanaman karakter cinta tanah air ditanamkan dengan menyanyikan lagu wajib nasional yang berkaitan dengan pembelajaran mengenal sejarah nasional, menanamkan rasa bangga sebagai pramuka Indonesia, mengamalkan Pancasila, dan mengamalkan kiasan dalam gerakan pramuka. Berdasarkan Pasal 4 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka: "Gerakan Pramuka bertujuan untuk membentuk setiap Pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, takut hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup.

c. Permainan

Permainan yang dilakukan saat kegiatan ekstrakurikuler pramuka yaitu melalui permainan ragam tepuk dan menjodohkan gambar. Permainan yang dilakukan dalam pembelajaran ekstrakurikuler pramuka disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Sedangkan untuk materi yang disampaikan dalam pembelajaran juga disesuaikan dengan SKU. Pada permainan yang dilakukan pembina juga menanamkan karakter disiplin dengan melakukan permainan sesuai dengan tata tertib dan tidak ada yang curang. Sedangkan untuk penanaman karakter cinta tanah air melalui gambar yang dijodohkan dan materi yang dibahas yang nantinya dapat menambah pengetahuan siswa melalui pembelajaran kebudayaan daerah.

2 Metode Penanaman Karakter Disiplin dan Cinta Tanah Air Dalam Kepramukaan

Metode yaitu cara yang digunakan sebagai langkah untuk penanaman karakter yang dilakukan di sekolah. Metode memegang peranan penting dalam pelaksanaan kegiatan agar tujuan dari kegiatan dapat tercapai secara maksimal. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan dengan menggunakan berbagai metode agar pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan menyenangkan. Dalam penanaman karakter metode memegang peranan penting dalam terlaksanakan penanaman karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Berikut ini metode penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dalam ekstrakurikuler pramuka yaitu:

a. Belajar Sambil Melakukan

Belajar sambil melakukan dilakukan dengan tujuan untuk mengajak siswa untuk mempraktekkan secara langsung materi yang diperoleh dalam pembelajaran agar siswa memperoleh pengalaman secara langsung dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih paham dengan materi yang diajarkan. Pada pembelajaran siswa diajak untuk mencoba terlebih dahulu kemudian siswa diajak melakukan praktik secara langsung. Setelah siswa melakukan praktik pembelajaran, pembina dapat memberikan pembetulan pada hasil praktek yang dilakukan oleh siswa. Pembelajaran sambil melakukan tersebut dilakukan dalam kegiatan tali-temali dan baris-berbaris.

Salah satu unsur yang harus diperhatikan dalam penanaman karakter dalam kepramukaan, Novan Ardy Wiyani (2015: 13) berpendapat refleksi setelah tindakan dan praktik pendidikan karakter itu terjadi, perlu diadakan semacam pendalaman refleksi untuk melihat sejauh mana lembaga pendidikan telah berhasil atau gagal dalam melaksanakan pendidikan karakter. Hal tersebut sejalan dengan proses pembelajaran karakter yang dilakukan melalui pembelajaran yaitu dalam pembelajaran yang dilakukan guru melakukan refleksi setelah siswa mencoba. Dengan dilakukannya refleksi pembelajaran dengan yaitu penguatan dan pembenaran dapat membuat siswa lebih paham dengan materi yang dijelaskan. Melalui refleksi pembelajaran siswa dapat belajar dari kesalahan sehingga penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air pada siswa dapat tertanam kuat dalam ingatan anak dengan melalui penguatan dan pembenaran yang dilakukan oleh pembina.

b. Kegiatan Menarik dan Menantang

Ragam aktivitas menarik dan menyenangkan menurut Kemendikbud (2018: 19) dapat berbentuk permainan menyanyikan lagu, menerapkan ragam tepuk kinestesis, halang rintang, penjelajahan, dan bentuk aktivitas menarik dan menantang lainnya. Dalam pembelajaran pada ekstrakurikuler pramuka di SD Negeri 1 Eromoko dilakukan dengan melalui pembelajaran materi yang dipadukan dengan melakukan permainan. Kegiatan menarik dan menyenangkan dikemas dalam bentuk permainan menjodohkan gambar dan asalnya seperti pada materi, hari besar, kebudayaan daerah, dan tokoh pahlawan. Selain permainan menjodohkan kata juga terdapat permainan ragam tepuk seperti tepuk konsentrasi, tepuk pramuka, dan permainan sedang apa sekarang membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam beberapa materi yang pembina juga mengajak siswa untuk menyanyikan lagu seperti Garuda Pancasila dan Bendera Merah Putih. Suasana pembelajaran dapat membangun semangat belajar siswa dengan mengajak siswa melakukan permainan tepuk dan menyanyikan lagu. Dengan siswa siswa semangat dan membuat pembelajaran yang disampaikan terasa menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa sedang belajar. Menurut Kemendikbud (2018: 19) peserta didik akan belajar dalam kondisi pikiran rileks tanpa tekanan dalam suasana yang menyenangkan. Hal tersebut akan memudahkan penyerapan materi pembelajaran dan akan melekat lebih lama karena proses belajarnya juga terkenang dalam memori otak mereka.

c. Sistem Berkelompok

Pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka kegiatan sistem berkelompok dilakukan dengan tujuan untuk melatih siswa kerjasama, komunikasi, dan sikap toleransi dalam grup. Pembelajaran dengan sistem kelompok bisa membuat siswa saling melengkapi materi yang belum dipahami. Pada pembelajaran kelompok siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya. Sehingga penjelasan yang kurang dimengerti dengan pembina siswa dapat belajar dengan temannya yang lebih paham dengan materi yang diajarkan. Kemendikbud (2018:19) dalam sistem berkelompok akan terjadi interaksi atau hubungan sosial, fisik, dan psikis. Belajar dalam kelompok dapat memacu percepatan belajar, karena terjadi komunikasi dan kerjasama dalam tim. Kelemahan salah satu anggota dalam kelompok akan tertutupi dengan kekuatan anggota kelompok lainnya. Melalui pembelajaran sistem berkelompok siswa yang bisa saling bekerjasama untuk memahami yang dipelajari.

d. Kemitraan Orang Dewasa

Salah satu unsur yang harus diperhatikan dalam penanaman karakter dalam kepramukaan, Novan Ardy Wiyani (2015: 13) berpendapat keteladanan menjadi hal klasik bagi berhasilnya sebuah tujuan pendidikan karakter. Anak akan banyak belajar dari apa yang mereka lihat. Kata-kata memang dapat menggerakkan orang, tetapi keteladanan itulah yang menarik hati. Pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka pembina sebagai orang dewasa juga harus mengajarkan siswa tentang nilai-nilai pendidikan karakter dengan menjadi teladan yang dapat dicontoh oleh siswa. Sehingga siswa dapat mendapatkan konsep nilai-nilai karakter dari bukan hanya teori saja tetapi melalui contoh nyata guru sebagai teladan.

e. Tanda Penghargaan

Kemendikbud (2018:19) berpendapat prinsip dari pemberian tanda penghargaan adalah untuk memotivasi, pengakuan harga diri, aktualisasi diri, dan memberikan kenyamanan belajar bagi peserta didik. Melalui penghargaan yang diberikan diharapkan siswa dapat memotivasi diri sendiri untuk dapat lebih aktif dan lebih berani untuk mengemukakan pendapat maupun melakukan perintah pembina tanpa takut salah siswa lainnya yang masih pasif dan takut dapat termotivasi untuk mengemukakan pendapatnya. Penghargaan juga salah satu cara untuk melatih siswa untuk berani dan percaya diri dalam pembelajaran

f. Kode Kehormatan

Novan Ardy Wiyani (2015: 29) dalam konteks pelaksanaan pendidikan karakter, dalam pendidikan kepramukaan dibahas dan diimplementasikan Dasar Dharma Pramuka oleh anggota pramuka. Spirit dalam Dasa Dharma Pramuka selaras dengan sembilan pilar gerakan karakter. Penanaman karakter Dasa Dharma selalu dilakukan dengan senantiasa mengingatkan siswa untuk

menanamkan karakter Dasa Darma dalam keseharian dengan melalui pengucapan janji yang selalu dilakukan saat upacara pembukaan maupun saat apel pagi. Pada apel pagi dan apel dilakukan pengucapan Pancasila. Pembacaan Pancasila dilakukan dengan tujuan untuk menanamkan Pancasila juga sebagai nilai-nilai luhur yang harus diamalkan secara bersamaan dengan Dasa Darma.

PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan kepramukaan yang menanamkan karakter disiplin dan cinta tanah air di SD Negeri 1 Eromoko yaitu melalui kegiatan, materi, dan permainan. Penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dilakukan melalui kegiatan upacara, baris-berbaris, tali-temali, dan hasta karya. Penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dilakukan melalui materi lambang pramuka, lambang negara, sejarah bendera merah putih, atribut pramuka, dan sejarah lagu Indonesia Raya. Penanaman karakter disiplin dan cinta tanah air dilakukan melalui permainan menjodohkan gambar dan ragam tepuk.

Metode kepramukaan yang digunakan oleh pembina pramuka untuk membina siswa dalam menanamkan karakter disiplin dan cinta tanah air di SD Negeri 1 Eromoko yaitu belajar sambil melakukan, kegiatan menarik dan menantang, sistem berkelompok, kemitraan orang dewasa, tanda penghargaan, dan kode kehormatan. Metode belajar sambil melakukan dilaksanakan dalam kegiatan tali-temali dan baris-berbaris. Metode menarik dan menantang dilaksanakan dalam permainan menjodohkan gambar pahlawan, gambar tarian, dan ragam tepuk. Metode sistem berkelompok dilaksanakan dalam kegiatan tali-temali. Metode kemitraan orang dewasa dilaksanakan dalam kegiatan gotong royong dalam kegiatan Jumat bersih. Metode tanda penghargaan dilaksanakan dalam penyampaian materi lambang pramuka, lambang negara, dan sejarah bendera merah putih. Metode belajar kode kehormatan dalam kegiatan upacara, sosialisasi gerakan mencuci tangan dan menggosok gigi, apel pagi, jumat bersih, dan salat dhuhur berjamaah

Saran

Berikut ini beberapa saran yang diberikan peneliti pada pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka yaitu :

1 Sekolah

Untuk meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler pramuka agar menjadi lebih baik lagi sebaiknya dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka sebaiknya kepala sekolah melakukan pengawasan agar nantinya kepala sekolah dapat mengetahui hambatan dan mencari solusi dari pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka berlangsung. Selain itu dalam pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka diharapkan bisa ditambah lagi pembina khususnya pembina laki-laki.

2 Siswa

Pada pelaksanaan kegiatan siswa sebaiknya tidak takut untuk mengemukakan pendapat saat diatanya maupun saat pembelajaran ekstrakurikuler pramuka berlangsung. Dengan siswa dapat melawan rasa takut dan berperan aktif dalam pembelajaran maka tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Rahman. 2019. *Mengenal Dasar-Dasar Pramuka Penggalang*. Tangerang: CV Loka Saka.
- Bahtiyar Heru Susanto. 2016. *Pembentukan Karakter Melalui Aktivitas Olahraga*. In: Seminar Nasional PGSD Universitas PGRI Yogyakarta.
- Barnawi dan Arifi. 2015. *Strategi dan Kebijakan Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hudiyono. 2012. *Membangun Karakter Siswa Melalui Profesionalisme Guru dan Gerakan Pramuka*. Jakarta: Elangga Group.
- Kemendikbud. 2018. *Panduan Ekstrakurikuler Wajib Pendidikan Kepramukaan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud
- Mario P Panalu dan Boni Fasius Simamora. 2014. *Gerakan Pramuka Mempersiapkan Generasi Muda (Sejarah Perkembangan Pramuka Indonesia)*. Jakarta Timur: Lestari Kinatama.

Ngainun Naim. 2012. *Character Building: Optimalisasi Peran Pendidikan Dalam Pengembangan Ilmu dan Pembentukan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.

Novan Ardy Wiyani. 2015. *Pendidikan Karakter dan Kepramukaan*. Bumiayu: PT Citra Aji Parama.

Sunu Dwi Priyoutomo dan Abdul Ngalim. 2016. *Penanaman Sikap Cinta Tanah Air Dalam Pramuka di Dabin 5 UPTD Pendidikan Wirosari Brobogan*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Juni 2016, Vol 28 No 1

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DENGAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Bayu Syambodo, Ari Wibowo
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
syambodobayu@gmail.com, ari.wibowoupy@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran STAD terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika MI Tahassus Ma'arif NU Prapagkidul dan mengetahui keefektifan model pembelajaran *make a match* dengan model pembelajaran STAD untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu). Subjek penelitian adalah siswa kelas VA dan VB MI Tahassus Ma'arif NU Prapagkidul yang berjumlah 50 siswa. Satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas menjadi kelas eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *make a match* dan penggunaan model pembelajaran STAD, dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar matematika. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi, sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah tes prestasi matematika berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan hipotesis dengan uji t pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menyatakan bahwa (1) rata-rata *pretest* pada kelas kontrol adalah 58,92, sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 80,52, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan *pretest* dan *posttest* matematika pada siswa yang menggunakan STAD. (2) rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 60,76, sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 88,0, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest* matematika pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match*. (3) Dilihat dari rata-rata *posttest* pada kelas kontrol (model pembelajaran STAD) yaitu 80,52 dan kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran *make a match*) yaitu 88,00, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran STAD dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (t hitung 0,002, $P < 0,05$).

Kata kunci : Matematika, *make a match*, model pembelajaran, STAD, Prestasi Belajar.

ABSTRACT

The study aimed to determine the differences between make a match and STAD learning model on students achievement in learning Mathematics at MI Tahassus Ma'arif NU Prapagkidul and to determine the effectiveness of the make a match with the STAD learning model to improve student achievement. This research was a quasi-experimental research. The research subjects were students of grade VA and VB MI Tahassus Ma'arif NU Prapagkidul. They were 50 students. One class was the control class and another class was the experimental class. The independent variable was the use of the make a match and STAD learning model, and the dependent variable was mathematics learning achievement. The data collection techniques used tests and documentation, while the research instruments used mathematics achievement tests in the form of pretest and posttest. Data analysis used descriptive statistics and hypotheses with t test at the 0.05 significance level. The results showed that (1) the average pretest in the control class was 58.92, while the average posttest in the control class was 80.52. Therefore, there were differences in the pretest and posttest mathematics in students who used STAD. (2) the average pretest of the experimental class was 60.76, while the average posttest of the control class was 88.0. It showed that there was a difference between the pretest and posttest mathematics in students who used the make a match learning model. (3) the average posttest in the control class STAD learning model, was 80.52 and the experimental class using the make a match learning model, was 88.00. It can be concluded that the make a match learning model is more effective than the STAD learning model in improving student achievement (t count 0.002, $P = < 0.05$).

Keywords: learning achievement, learning model, make a match, mathematics, STAD.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Sesuai dengan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyebutkan 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". Salah satu cara agar mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas adalah dengan mengembangkan potensi siswa yang dilakukan melalui suatu pelajaran di kelas. Salah satu pelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa adalah pelajaran matematika, karena ilmu matematika mengajarkan siswa untuk menyelesaikan suatu masalah secara kritis dan logis. Matematika memiliki peran yang penting, karena matematika sebagai dasar logika dan penyelesaian kuantitatif dalam mata pelajaran lainnya. Akan tetapi, salah satu pelajaran yang ditakuti siswa Sekolah Dasar adalah matematika, karena siswa kesulitan dalam pemahamannya. Siswa menganggap matematika memiliki banyak rumus yang harus dipahami dan dihafalkan. Hal ini sependapat dengan Piaget dalam Susanto (2013: 184) bahwa pada usia 7 sampai 12 tahun adalah masa konkret, yaitu siswa akan memahami segala sesuatu yang ada di depannya berupa benda-benda konkret. Setelah memahami benda konkret tersebut, peran guru adalah mengarahkan ke konsep abstrak. Guru harus dapat memahami kondisi siswa, sehingga pola pikir siswa yang semula menganggap matematika menakutkan akan berubah menjadi menyenangkan dan mudah dipahami, hal ini dapat dilakukan dengan guru membuat pembelajaran di kelas yang menyenangkan.

Pembelajaran menurut Arifin (2010: 10) yaitu kegiatan atau proses yang sistematis dan sistemik bersifat komunikatif dan interaktif antara pendidik "guru" dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa. Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang didalamnya terdapat kerja sama dan interaksi antara guru dan siswa. Melalui model pembelajaran, memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa lebih antusias dan merasa senang untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Kusnadi (2018: 1) model pembelajaran yaitu suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan untuk menentukan perangkat pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan materi yang diajarkan akan menghasilkan prestasi belajar siswa meningkat. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas VA dan VB di MI Tahassus Prapagkidul, prestasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika dalam kategori sedang bahkan dapat dikatakan rendah, yaitu siswa yang di atas KKM hanya sekitar 60% dari jumlah siswa di kelas VA dan VB. Apabila diberikan soal, siswa membutuhkan waktu lama dalam menyelesaikan soal tersebut. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional serta menggunakan metode ceramah. Lebih lanjut, pembelajaran berpusat pada guru sehingga guru hanya memberikan materi yang telah dikuasai kepada peserta didik serta guru cenderung menerapkan kegiatan menulis di papan tulis dan mengerjakan soal tanpa adanya timbal balik terhadap siswa. Hal tersebut mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran matematika sehingga siswa menjadi bosan dan susah memahami materi.

Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan prestasi belajar siswa, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match. Make A Match yaitu model pembelajaran dengan mencari pasangan. Masing-masing siswa akan mendapatkan kartu (soal maupun jawaban), kemudian berlomba-bersama mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dia pegang (Khosim, 2019: 10). Kelebihan dari model pembelajaran Make A Match adalah siswa secara individu dapat mempelajari suatu konsep tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Selain menggunakan Make A Match, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD). Menurut Trianto (2009: 68) adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 siswa dan dibagi secara heterogen, yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Kelebihan dari model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) adalah siswa dapat berinteraksi serta mengeksplorasi materi antar teman karena pembelajaran secara berkelompok. Berdasarkan kelebihan-kelebihan model pembelajaran tersebut, peneliti berupaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran model Make A Match dengan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD). Maka dari itu, diangkatlah judul penelitian ini yaitu "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V MI Tahassus Ma'arif Prapagkidul Tahun 2020".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MI Tahassus Ma'arif Prapagkidul yang terletak di Desa Prapagkidul Rt01 Rw01 Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo. Penelitian dilakukan kelas VA dengan jumlah 25 siswa dan VB dengan jumlah 25 siswa, pada bulan Agustus 2020. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan penelitian *quasi*

experimental (eksperimen semu) dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini, pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan secara random. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran *make a match* dan penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD), dan variabel terikat yaitu prestasi belajar matematika kelas V. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *make a match* dengan STAD.

1. Berdasarkan tabel paired samples tes kelas eksperimen diketahui bahwa $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$, yaitu $0,000 < 0,05$ dan $t \text{ Hitung} > t \text{ tabel}$, yaitu $11,346 > 2,074$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara pretest dengan posttes matematika pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match*.
2. Berdasarkan tabel paired samples tes kelas kontrol diketahui bahwa $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$, yaitu $0,000 < 0,05$ dan $t \text{ Hitung} > t \text{ tabel}$, yaitu $9,010 > 2,074$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara pretest dengan posttes matematika pada siswa yang menggunakan model pembelajaran STAD.
3. Berdasarkan tabel independent samples tes diketahui bahwa $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$, yaitu $0,002 < 0,05$ dan $t \text{ Hitung} > t \text{ tabel}$, yaitu $3,284 > 1,17088$, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* (kelas eksperimen) lebih baik dibandingkan model pembelajaran STAD (kelas kontrol) dalam meningkatkan prestasi belajar.

Pembahasan

Berdasarkan data pada kondisi awal, menunjukkan bahwa kemampuan awal antara kelas VA dan VB relatif sama. Hasil *pretest* di kelas VA memiliki rata-rata 60,76 dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimum 86. Sementara untuk kelas VB memiliki nilai rata-rata 58,92 dengan nilai minimum 27 dan nilai maksimum 86. Setelah dilakukan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* terlihat bahwa hasil *posttest* kelas VA memiliki nilai rata-rata 88,00 dengan nilai minimum 73 dan nilai maksimum 100. Sementara untuk kelas VB dengan model pembelajaran STAD memiliki nilai rata-rata 80,92 dengan nilai minimum 67 dan nilai maksimum 93. Berdasarkan hasil uji paired sample test di kelas VA dan kelas VB dapat disimpulkan bahwa di kelas VA ada perbedaan antara pretest dengan posttest matematika pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match*, hal ini juga didukung dari kelebihan model *make a match* menurut Huda (2013: 253) diantaranya yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar, baik secara kognitif maupun fisik, model *make a match* menyenangkan, dan melatih kedisiplinan siswa. Kelas VB juga ada perbedaan antara pretest dengan posttest matematika pada siswa yang menggunakan model pembelajaran STAD, hal ini didukung dari kelebihan model STAD yang disampaikan oleh Aris (2014: 189) antaranya yaitu, siswa saling memotivasi untuk berhasil bersama, meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok.

Dilihat dari kesesuaian dengan kriteria pengujian hipotesis, bahwa nilai signifikannya menunjukkan $0,002 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan $t \text{ Hitung} > t \text{ tabel}$, yaitu $3,284 > 1,17088$, oleh sebab itu hasil uji hipotesis menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* (kelas eksperimen) lebih baik dibandingkan model pembelajaran STAD (kelas kontrol) dalam meningkatkan prestasi belajar. Setelah penelitian, dapat dilihat bahwa model pembelajaran *make a match* ada unsur permainan, hal ini sesuai yang disampaikan oleh Huda (2013: 253) bahwa model *make a match* memiliki unsur permainan, sehingga model ini menyenangkan. Sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Siswa juga di tuntut disiplin dan aktif dalam pembelajaran, karena permainan dalam model *make a match* yaitu mencari pasangan secara cepat kemudian mempresentasikan di depan kelas, dan juga dalam model *make a match* kuis yang diberikan adalah kuis individu, sehingga semua siswa berusaha agar nilai yang di dapat baik. Sedangkan dalam model pembelajaran STAD siswa yang pendiam dan malas cenderung hanya diam, dan yang mengerjakan kuis hanya siswa yang pintar. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) kuis yang diberikan ada kuis kelompok dan kuis individu. Dalam mengerjakan kuis kelompok, kebanyakan yang mengerjakan hanya siswa yang aktif dan pintar, sehingga model *Student Teams Achievement Division* (STAD) kurang mampu meningkatkan prestasi belajar dibandingkan model *make a match*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil serta hipotesis yang diajukan diterima, dimana dari perbandingan antara model-model yang relatif strateginya hampir sama tersebut peneliti menduga model pembelajaran *make a match* lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran STAD, hal ini terbukti dari hasil

analisis uji hipotesis yang telah dilakukan peneliti, kemudian hasil penelitian ini juga di didukung oleh peneliti sebelumnya yang telah dilakukan oleh Mega Puspitaningsih (2016) dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan Metode *Make A Match* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa SMP N 14 Yogyakarta Kelas VIII Pada Pokok Bahasan Tekanan, menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif fisika siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurjannatun Nafis (2016) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas III MI Senden Kampak Trenggalek, menyimpulkan bahwa prestasi belajar siswa menggunakan *make a match* mengalami peningkatan mulai dari *pretest*, *posttest* siklus I, sampai *posttest* siklus II. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yuyun Mardiana (2018) yang berjudul Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* terhadap Hasil Belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan, menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nur Afifah Putri (2016) yang berjudul "Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Min 6 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016" dan Penelitian yang dilakukan oleh Mastari (2018) yang berjudul "Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Siswa Kelas V di MIS Nurul Hadina Patumbak" menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* mempengaruhi hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

- Ada perbedaan antara *pretest* dengan *posttest* matematika pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Students Teams-Achievement Division (STAD)*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata nilai *pretest* 58,92 dan nilai *posttest* 80,52.
- Ada perbedaan antara *pretest* dengan *posttest* matematika pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata nilai *pretest* 60,76 dan nilai *posttest* 88,00.
- Model pembelajaran *make a match* (kelas eksperimen) lebih efektif dibandingkan model pembelajaran STAD (kelas kontrol) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MI Tahassus Ma'arif NU Prapagkidul. Hal ini dilihat dari hasil rata-rata hasil prestasi belajar Matematika kelas eksperimen dengan model pembelajaran *make a match* sebesar 88,00 dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran STAD sebesar 80,52, dan standar deviasi *posttest* kontrol 7,595 dan standar deviasi kelas *posttest* eksperimen 8,485 (t hitung 0,002, $P < 0,05$).

Saran

- Bagi guru
Karena pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* lebih efektif terhadap prestasi belajar Matematika siswa, maka dalam proses pembelajaran di kelas guru dapat menggunakan model *make a match* dalam mata pelajaran matematika.
- Bagi siswa
Dalam belajar matematika, siswa diharapkan dapat lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat memahami materi dengan baik, selain memahami materi diharapkan prestasi belajar siswa juga meningkat.
- Bagi Peneliti
Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menerapkan pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Kusnadi. 2018. *Metode Pembelajaran Kolaboratif Penggunaan Tools SPSS dan Video Seribe*. Tasikmalaya: Edu Publisher
- Khosim, Noer. 2019. *Belajar & Pembelajaran yang Menggembirakan*. Surabaya: Surya media publishing

- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Aris, Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

PENGEMBANGAN MEDIA *TARUNG BILBUL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR

Elok Faiqoh, Danuri
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Univesitas PGRI Yogyakarta Indonesia
elokfaiqoh2297@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengembangan media *TARUNG BILBUL* yang layak pada siswa kelas V SD, (2) mengetahui respon guru dan respon siswa pada pengembangan media *TARUNG BILBUL* kelas V SD, (3) mengetahui peningkatan motivasi siswa pada pengembangan media *TARUNG BILBUL* kelas V SD, (4) mengetahui peningkatan prestasi siswa pada pengembangan *TARUNG BILBUL* kelas V SD Negeri Godean 1 Sleman. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), perencanaan (*planing*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Teknik pengumpulan data yang digunakan angket, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan pedoman penilaian ahli materi, ahli media, wawancara, respon guru dan respon siswa, angket motivasi, uji *paired sample t-test* serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: (1) media *TARUNG BILBUL* dinyatakan layak ditunjukkan dengan penilaian dari ahli materi dengan skor 4,8 berkriteria sangat baik dan penilaian ahli media dengan skor 3,8 berkriteria baik. (2) respon guru sangat baik ditunjukkan dengan skor rata-rata sebesar 4,66. Sedangkan respon siswa memperoleh skor rata-rata 4,3 dengan kriteria sangat baik. (3) motivasi belajar siswa meningkat. Ditunjukkan dengan motivasi (*before*) nilai rata-rata sebesar 61 dan pada motivasi (*after*) meningkat dengan nilai rata-rata 64,2. Karena nilai motivasi (*after*) lebih dari motivasi (*before*). Karena motivasi *after* lebih dari motivasi *before*, maka dapat disimpulkan media pembelajaran *TARUNG BILBUL* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (4) prestasi belajar siswa meningkat. Ditunjukkan hasil rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata 68 dan pada nilai rata-rata *posttest* meningkat dengan rata-rata 80. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh hasil pada *paired sample correlations* sebesar 0.004. Nilai $0.004 < 0.05$ menunjukkan ada perbedaan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Karena nilai *posttest* lebih dari nilai *pretest*, maka dapat disimpulkan media pembelajaran media *TARUNG BILBUL* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: Media *TARUNG BILBUL*, Motivasi, Prestasi Belajar.

ABSTRACT

This study aims to (1) know the development of proper TARUNG BILBUL media for fifth grade elementary school students, (2) know teacher responses and student responses to the development of TARUNG BILBUL media for grade V SD, (3) know the increase in student motivation in developing TARUNG BILBUL media for grade V SD, (4) know the increase in student achievement in developing TARUNG BILBUL grade V SD Negeri Godean 1 Sleman. This type of research is research and development (R&D). The development procedure in this research was research and information collecting, planing, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision. Data collection techniques used questionnaires, interviews, tests and documentation. The data analysis technique used was use guidelines for assessing material experts, media experts, interviews, teacher responses and student responses, motivation questionnaires, paired sample t-test and student learning outcomes. The results of the research conducted by the researcher was follows: (1) the TARUNG BILBUL media was declared feasible, indicated by the assessment of the material experts with a score of 4.8, which is very good and the assessment of the media expert with a score of 3.8 was good. (2) the teacher's response is very good, indicated by an average score of 4.66. While the student response obtained an average score of 4.3 with very good criteria. (3) students' motivation to learn increases. This is indicated by the motivation (before) with an average value of 61 and the motivation (after) increasing with an average value of 64.2. Because the value of motivation (after) is more than motivation (before). Because after motivation is more than before, it can be concluded that TARUNG BILBUL learning media can increase student learning motivation. (4) student achievement increases. The results of the Paired Sample T-Test with a significance level of 5% obtained results on the paired sample correlations of 0.004. The value of $0.004 < 0.05$ indicates that there is a difference that there is a difference between the pretest and posttest scores. Because the

posttest score is more than the pretest value, it can be concluded that the TARUNG BILBUL media learning media can improve student learning achievement.

Keywords: Media TARUNG BILBUL, Motivation, Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pembelajaran Matematika SD/MI dan juga terdapat beberapa kajian materi yang harus dipahami siswa SD/MI kelas V. Siswa kelas V sekolah dasar membutuhkan media khusus yang diharapkan mampu untuk membantu memperlancar proses pembelajaran guna untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menurut Munadi (2010: 7-8) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dan sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran di kelas ini kurang adanya motivasi dalam pemahaman konsep materi operasi bilangan bulat yang mengakibatkan prestasi belajar siswa kurang maksimal. Hal ini dapat diketahui dari nilai penilaian Akhir semester siswa yang kurang maksimal dengan rata-rata 73,19. Nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 100 sedangkan nilai terendah 70 dengan demikian menunjukkan nilai siswa sudah baik namun juga masih banyak nilai yang kurang di batas nilai KKM pelajaran matematika yaitu 72. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran Matematika dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, sehingga diharapkan siswa mampu berperan aktif selama proses pembelajaran.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka dalam penelitian di SD Negeri Godean 1 Sleman ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *TARUNG BILBUL* yang layak pada siswa kelas V SD Negeri Godean 1 Sleman?
2. Bagaimana respon pengembangan media *TARUNG BILBUL* pada guru dan siswa kelas V SD Negeri Godean 1 Sleman?
3. Bagaimana peningkatan motivasi siswa pada pengembangan media *TARUNG BILBUL* kelas V SD Negeri Godean 1 Sleman?
4. Bagaimana meningkatkan prestasi siswa pada pengembangan media *TARUNG BILBUL* kelas V SD Negeri Godean 1 Sleman?

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Media yang dikembangkan bermanfaat bagi siswa kelas V dalam belajar Matematika mengenai operasi bilangan bulat. Siswa dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan mudah dan lancar. Melalui media *TARUNG BILBUL* ini diharapkan siswa khususnya kelas V dapat belajar dengan lebih menyenangkan, karena siswa dapat sambil bermain dengan media ini mengenai operasi bilangan bulat. Sehingga ada aktivitas lain ketika siswa belajar tentang operasi bilangan bulat.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Peneliti
Memberikan wawasan dan pengetahuan pengembangan diri dalam menggunakan media *TARUNG BILBUL* Matematika tentang operasi bilangan bulat penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas V pada saat mempersiapkan proses belajar.
 - b) Bagi Guru
Guru dapat mengembangkan media yang sudah dimiliki sesuai dengan prinsip-prinsip media *TARUNG BILBUL*. Setelah itu guru dapat mengaplikasikan media tersebut untuk kelas V pada materi operasi bilangan bulat penjumlahan dan pengurangan.
 - c) Bagi Siswa
Membantu siswa dalam memahami konsep dasar materi bilangan bulat dan menambah ketertarikan siswa dalam belajar penjumlahan dan pengurangan. Siswa dapat menggunakan media *TARUNG BILBUL* untuk menjawab penjumlahan dan pengurangan serta mendapatkan pengalaman langsung ketika menggunakan media yang digunakan.
 - d) Bagi Sekolah
Sekolah memiliki pengetahuan baru tentang penggunaan media untuk mengatasi kesulitan belajar siswa. Sehingga dapat mendorong sekolah untuk memperbaiki dan menata kembali proses pendidikan yang terjadi di sekolah melalui pemanfaatan dan penggunaan media yang digunakan.

KAJIAN TEORI

Motivasi Belajar

Perbuatan yang terjadi pada diri seseorang itu pasti didasari dengan adanya motivasi dalam setiap tindakannya. Menurut Hamza B. Uno (2013: 3) istilah motivasi berasal dari kata "motif" yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat dilihat dari tingkah lakunya, berupa rangsangan dan dorongan pada suatu aktivitas. Menurut Sardiman (2011: 75) motivasi belajar adalah sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan diri kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Ada beberapa indikator motivasi belajar menurut Pintrich & Schunk (2002) yaitu sebagai berikut:

1) Pilihan Tugas (*Choice of Task*)

Merupakan pilihan kegiatan yang dilakukan oleh individu ketika mereka dalam keadaan bebas atau sedang terikat dengan sesuatu kegiatan. Pilihan tugas mengindikasikan area minat/keberadaan motivasi individu dalam mengerjakan tugas tersebut. Individu yang memiliki motivasi belajar akan memilih kegiatan yang bermanfaat bagi proses belajar mereka.

2) Usaha (*Effort*)

Merupakan usaha yang dilakukan individu untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Individu yang memiliki motivasi belajar akan melakukan usaha keras dalam kegiatan belajar akan melakukan usaha keras dalam kegiatan belajar mereka.

3) Kegigihan (*Persistence*)

Kegigihan (*Persistence*) berhubungan dengan waktu yang dihabiskan individu untuk belajar. Individu yang memiliki kemampuan untuk mengatasi kesulitan, kebosanan dan kelelahan dalam belajar menunjukkan bahwa ia memiliki kegigihan yang tinggi. Kegigihan (*Persistence*) juga dapat terlihat dari kemampuan individu dalam mengerjakan tugas sulit.

4) Prestasi (*Achievement*)

Prestasi (*Achievement*) dianggap sebagai indeks yang tidak langsung dari motivasi. Individu yang memilih mengerjakan tugas, berusaha, dan bersikap gigih cenderung memiliki prestasi yang lebih tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 aspek dalam motivasi belajar yaitu pilihan tugas (*choice of task*), usaha (*effort*), kegigihan (*persistence*) prestasi (*Achievement*).

Prestasi Belajar Matematika

Menurut Zainal Arifin (2012: 12) kata "prestasi" berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi "prestasi" yang berarti "hasil belajar". Istilah "prestasi belajar" (*achievement*) berbeda dengan "hasil belajar" (*learning outcome*). Sumadi Suryabrata (2006: 297), prestasi dapat pula didefinisikan sebagai berikut: "nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/ prestasi belajar siswa selama masa tertentu". Menurut Bandi Delphie (2009: 2) matematika adalah bahasa simbolis yang memiliki fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan keruangan dan kuantitas. Matematika disebut sebagai bahasa simbolis yang mampu melakukan pencatatan serta mengkomunikasikan dengan elemen-elemen dan hubungan-hubungan kuantitas. Matematika merupakan ilmu tentang pola dan urutan. Menurut Sujono dalam Abdul Halim Fathani (2012: 19) mengemukakan bahwa matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang ekstrak dan terorganisasi secara sistematis. Selain logika dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Pembelajaran matematika merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran di dalamnya mengandung makna belajar dan mengajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar (Susanto, 2013: 185). Menurut Dinyati (Susanto, 2013: 185) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada menyediakan sumber belajar.

Operasi bilangan bulat

Bilangan bulat merupakan bilangan yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Bassarear (2011: 236) menuliskan *integers is (... , -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, ...)*. bilangan 1, 2, 3, ... disebut bilangan bulat positif, -1, -2, -3, ... disebut bilangan bulat negatif, dan nol tidak termasuk dalam bilangan bulat positif maupun negatif (Musser, dkk 2011: 321). Dengan hal itu dapat dikatakan bahwa bilangan bulat adalah bilangan yang terdiri dari bilangan positif, bilangan negatif, dan nol.

Media **TARUNG BILBUL**

Media merupakan sasaran informasi untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Dina Indriana (2011: 13) kata *media* berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Hujair AH Sanaky (2013: 4) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Menurut Gagne (1970) dalam (Sadiman, 2011: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Sanaky (Sundayana, 2013: 10) berpendapat bahwa media pembelajaran juga mempunyai fungsi atau manfaat bagi pengajar maupun bagi siswa. Manfaat bagi pengajar, yaitu: 1) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan, 2) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran baik, 3) memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, 4) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran, 5) membantu keceratan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran, 6) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan 7) meningkatkan kualitas pelajar.

METODE PENELITIAN

Jenis pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang disebut juga dengan istilah R&D (*Research & Development*). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kualitas produk tersebut seperti yang dikatakan menurut Borgh and Gall dalam Sugiyono (2015: 28) menyatakan bahwa "*research and development it is a proces used to develop and validate education produduct*". Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2015: 35-37), yang terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan pengembangan, yaitu sebagai berikut: (1) Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Colletcting*) (2) Perencanaan (*Planning*) (3) Pengembangan draf produk (*Develop Preliminary form of Product*) (4) Uji lapangan awal (*Preliminary Field Testing*) (5) Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*) (6) Uji coba lapangan (*Main Field Testing*) (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*Operasional Product Revision*) (8) Uji pelaksanaan lapangan (*Operasional Field Testing*) (9) Penyempurnaan produk akhir (*Final product Revision*) (10) Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan pengembangan hanya sampai tahap 5 langkah penelitian pengembangan karena disesuaikan dengan keadaan saat ini yaitu adanya pandemi Covid-19.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Godean 1 jalan Suparjo No 3 Sidoluhur, Godean, Sleman, Yogyakarta dengan waktu September- Oktober 2020. Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Godean 1 Sleman. Dalam penelitian ini subjek penelitian sebanyak 5 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan pedoman penilaian ahli materi, ahli media, wawancara, respon guru dan respon siswa, angket motivasi, uji *paired sample t-test* serta hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian serta Ahli Materi dan Ahli Media

Pada pengembangan awal peneliti melakukan lima langkah penelitian awal yaitu Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan pedoman penilaian ahli materi, ahli media, wawancara, respon guru dan respon siswa, angket motivasi, uji *paired sample t-test* serta hasil belajar siswa. Dari wawancara dijelaskan bahwa ada pelajaran Matematika yang masih sulit itu salah satunya materi operasi bilangan bulat masih adanya siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga guru membutuhkan alat atau media (perantara) untuk mengatasi permasalahan yang sedang terjadi. Peneliti membuat media **TARUNG BILBUL** yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pelajaran Matematika materi operasi bilangan bulat. Berikut ini adalah hasil penilaian ahli materi terhadap media **TARUNG BILBUL**: Hasil penilaian ahli materi di atas menunjukkan bahwa produk soal operasi bilangan bulat, secara keseluruhan mendapat skor rata-rata 4,8. Kualitas materi dapat diketahui dengan mengkonversi keseluruhan skor tersebut dengan pedoman tabel konversi nilai dengan skala 5. Jika dilihat pada pedoman konversi nilai dengan skala 5 maka diperoleh skor rata-rata 4,8 termasuk interval > 4,2. Sehingga dengan melihat hasil penilaian ahli materi kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tingkat pencapaian yang didapat maka diperoleh bahwa media **TARUNG BILBUL** pada operasi bilangan bulat dapat dikategorikan sangat baik. Melihat hasil penilaian ahli media di atas, total skor yang didapatkan secara keseluruhan mendapat rata-rata 3,8. Kualitas materi dapat diketahui dengan mengkonversi keseluruhan skor

tersebut dengan pedoman tabel konversi nilai dengan skala 5. Jika dilihat pada pedoman tabel konversi nilai dengan skala 5 maka skor 3,8 termasuk interval $3,4 < x \leq 4,2$. Sehingga dapat dikatakan media *TARUNG BILBUL* dikategorikan dalam aspek materi memiliki kualitas kriteria baik.

Respon Guru dan Respon Siswa

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *TARUNG BILBUL*, jika guru memberikan respon positif maka media *TARUNG BILBUL* dapat digunakan pada pembelajaran Matematika materi operasi bilangan bulat di kelas. Berdasarkan angket respon guru pada uji coba terbatas skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,66. Menurut pedoman penilaian yang digunakan pada penilaian ini, maka skor 4,66 berada pada interval $> 4,2$, sehingga dapat disimpulkan media *TARUNG BILBUL* berkriteria sangat baik. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *TARUNG BILBUL*, jika siswa memberikan respon positif maka media *TARUNG BILBUL* dapat digunakan untuk tahap selanjutnya. Angket respon siswa diberikan kepada subjek uji coba terbatas sejumlah 5 siswa. Berdasarkan angket respon siswa pada uji coba terbatas oleh 5 siswa, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,3 Menurut pedoman penilaian yang digunakan pada penilaian ini, maka skor 4,3 berada pada interval $> 4,2$. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *TARUNG BILBUL* berkriteria sangat baik.

Angket Motivasi

Hasil angket motivasi belajar dilakukan dengan tujuan untuk melihat peningkatan motivasi pada media *TARUNG BILBUL* mengenai materi operasi bilangan bulat yang dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah (*before-after*) pada uji coba terbatas yaitu sebanyak 5 siswa. Dari penilaian angket motivasi belajar sebelum tindakan yang diberikan kepada siswa, secara keseluruhan mendapat skor rata-rata nilai 61. Kualitas motivasi siswa dapat diketahui dengan mengkonversi keseluruhan skor tersebut dengan pedoman tabel konversi skala 5. Jika dilihat pada pedoman tabel konversi nilai dengan skala 5 maka skor 61 termasuk interval $55 < X \leq 65$, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *TARUNG BILBUL* memiliki kualitas berkategori baik. Dari penilaian angket motivasi belajar setelah tindakan yang diberikan kepada siswa, secara keseluruhan mendapat skor rata-rata nilai 64,2. Kualitas motivasi siswa dapat diketahui dengan mengkonversi keseluruhan skor tersebut dengan pedoman tabel konversi skala 5. Jika dilihat pada pedoman tabel konversi nilai dengan skala 5 maka skor 64,2 termasuk interval $55 < X \leq 65$, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *TARUNG BILBUL* memiliki kualitas berkategori baik.

Tes Prestasi

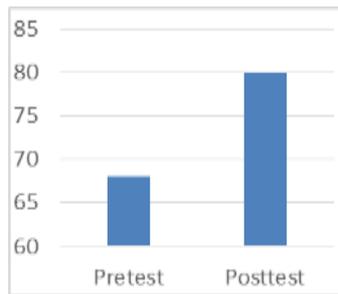
Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Perhitungan prestasi belajar ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran media *TARUNG BILBUL* berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar Matematika siswa kelas V pada materi operasi bilangan bulat. Uji coba terbatas dilaksanakan pada hari Kamis, 15 Oktober 2020 dengan 5 siswa. Berdasarkan nilai di atas, diketahui bahwa prestasi awal siswa sebelum menggunakan media *TARUNG BILBUL* terlihat pada nilai *pretest* Matematika yang memiliki rata-rata 68. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang diperoleh masih di bawah batas kriteria ketuntasan minimal (KKM = 72). Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 4 siswa (80%) sedangkan siswa yang mendapat nilai di atas KKM hanya sejumlah 1 siswa (20%).

Dari hasil analisis tersebut peneliti kemudian melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *TARUNG BILBUL* dan melakukan *posttest* untuk membandingkan hasil prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Diketahui bahwa prestasi siswa setelah menggunakan media *TARUNG BILBUL* terlihat pada nilai *posttest* Matematika yang memiliki rata-rata 80. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang diperoleh masih di bawah batas kriteria ketuntasan minimal (KKM = 72). Siswa yang mendapat di bawah KKM sebanyak 1 siswa (20%). Sedangkan siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 4 siswa (80%). Dilihat dari data nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *TARUNG BILBUL* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel dan diagram perbandingan presentase nilai dan presentase nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Terbatas

Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Rata-rata	68	80



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest* Kelas

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dihasilkan bahwa:

1. Media *TARUNG BILBUL* dinyatakan layak ditunjukkan dengan penilaian dari ahli materi dengan skor 4,8 berkriteria sangat baik dan penilaian ahli media dengan skor 3,8 berkriteria baik.
2. Respon guru sangat baik ditunjukkan dengan skor rata-rata sebesar 4,66. Sedangkan respon siswa memperoleh skor rata-rata 4,3 dengan kriteria sangat baik.
3. Motivasi belajar siswa meningkat. Ditunjukkan dengan motivasi (*before*) nilai rata-rata sebesar 61 dan pada motivasi (*after*) meningkat dengan nilai rata-rata 64,2. Karena nilai motivasi (*after*) lebih dari motivasi (*before*). Karena motivasi *after* lebih dari motivasi *before*, maka dapat disimpulkan media pembelajaran *TARUNG BILBUL* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Prestasi belajar siswa meningkat. Ditunjukkan hasil rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata 68 dan pada nilai rata-rata *posttest* meningkat dengan rata-rata 80. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh hasil pada *paired sample correlations* sebesar 0.004. Nilai $0.004 < 0.05$ menunjukkan ada perbedaan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Karena nilai *posttest* lebih dari nilai *pretest*, maka dapat disimpulkan media pembelajaran *TARUNG BILBUL* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Komposisi warna *background* pada media dibuat menarik lagi agar siswa tidak merasa jenuh dengan tampilan tersebut.
2. Pengembangan media *TARUNG BILBUL* ini dikembangkan untuk membuat siswa semangat belajar sehingga siswa mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam operasi bilangan bulat.
3. Penggunaan angka yang ditetapkan bisa lebih banyak lagi, agar siswa lebih memahami lagi pada operasi bilangan bulat.
4. Media *TARUNG BILBUL* diharapkan dapat menjadi acuan bagi siswa maupun guru yang dilakukan penelitian serupa agar penelitian yang dilakukan kedepannya menjadi lebih baik lagi.
5. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian pengembangan ini sampai tahap akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim Fathani. 2012. *Matematika Hakekat & Logika*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media
- Andrianto Rangga. 2017. *Pengembangan Alat Peraga Edukatif MISBILBUL (Mistar Bilangan Bulat) Matematika Pelajaran Matematika Kelas IV di SDN Golo, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Yogyakarta. Jurnal Pendidikan*. E- Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Vol. VI Nomor 6 (2017). (Online). (Diunduh pada tanggal 22 Desember 2019 pukul 10.23 WIB)
- Arifin Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Bassarear, T. 2011. *Mathematics for elementary scholl teachers*. Canada: Cengage Learning.
- Danuri. 2017. *Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Mata Kuliah Matematika 3 Mahasiswa PGSD Universitas PGRI Yogyakarta Melalui Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. Jurnal JPSD Vol. 4 No. 2 (2017).
- Diyanti, M. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Elis Mediawati. 2010. "Pengaruh Motivasi Belajar Mahasiswa Dan Kompetensi Dosen Terhadap Prestasi Belajar". *Jurnal Pendidikan (Online)*, Vol. V, No. 2, diunduh pada tanggal 15 November 2019 pukul 12. 09 WIB)
- Hamzah B. Uno. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Munadi, Y. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Musser, et al. 2011. *Mathematics for Elementary Teacher 9 ED*. Hobboken: Wiley.
- Rostina Sundayana. 2013. *Media Pengembangan Matematika Untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Develoment/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Schunk, D.H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L.. 2010. *Motivation In Education*. New Jersey: Pearson.

ANALISIS KESANTUNAN BERBAHASA DI SD NEGERI BUNDERAN II DESA PUTAT KECAMATAN PATUK

Endar Wijayanti, Arip Febrianto
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
Arip@upy.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memaknai (1) realisasi kesantunan berbahasa dalam percakapan, (2) kesantunan berbahasa, dan (3) faktor pendukung dan penghambat implementasi pembelajaran kesantunan berbahasa di SD N Bunder II. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang mengacu pada jenis penelitian studi kasus sekolah dasar negeri berbasis budaya. Data primer dikumpulkan selama 2 bulan melalui observasi dengan direkam dan dimasukkan dalam transkrip percakapan, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data bersifat non-statistik melalui pengumpulan data, penyajian data dan simpulan/verifikasi. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, kesantunan yang muncul dalam tuturan baik guru ataupun siswa di SD N Bunder II meliputi: maksim pujian, kearifan, dan kesepakatan. Ketidaksantunan di SD N Bunder II terlihat dari munculnya "pisuh", tuturan siswa ke guru. *Kedua*, kesantunan di SD N Bunder II tidak secara detail disistemkan, namun telah dilaksanakan secara implisit dan eksplisit. *Ketiga*, faktor pendukung kesantunan di SD N Bunder II salah satunya adalah pola komunikasi antar guru yang menerapkan prinsip tata krama. Faktor penghambat utamanya adalah kesadaran orangtua/lingkungan tempat tinggal siswa untuk membudayakan berkata santun.

Kata Kunci: kesantunan, kesantunan berbahasa, sekolah dasar

ABSTRACT

This study aims to describe and interpret (1) the implementation of linguistic politeness in conversations, (2) the linguistic politeness, and (3) the encouraging and discouraging factors in the implementation of linguistic politeness learning in SD N Bunder II. The present study employed a descriptive research type that referred to a case study in a culture-based state primary school. To collect the primary data, the observations were conducted within two months. The data were recorded and constructed in conversation transcripts, interview transcripts, and documents. The data were analysed non-statistically through data collection, data presentation, and conclusion drawing/verification. This research provided the following evidence. First, the politeness of the utterances verbalized either by teachers or students in SD N Bunder II comprised maxims of approbation, tact, and agreement. Meanwhile, the identified impoliteness consisted of the term "pisuh" that was uttered by students to teachers. Second, the politeness in SD N Bunder II was not systemized in detail, yet it has been implemented implicitly and explicitly. Third, one of the encouraging factors in the implementation of politeness in SD N Bunder II was the communication pattern between teachers that applied principles of good manners. Meanwhile, the main discouraging factor was the lack of awareness from the parents/environment where the students lived to maintain polite communication.

Keywords: Politeness, Linguistic Politeness, Primary School

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki perbedaan yang jelas dan memiliki kelebihan yang jauh dibanding dengan makhluk lainnya. Salah satu yang membedakannya adalah bahasa yang dimiliki oleh manusia, bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan. Tanpa disadari jarang sekali manusia memperhatikan bahasa yang digunakan di dalam kesehariannya sebagai alat komunikasi yang utama. Bahasa, masyarakat dan budaya adalah tiga etnis erat terpadu. Ketidadaan satu menyebabkan ketidadaan lainnya. Budaya dan masyarakat adalah dua hal yang juga tidak dapat saling terpisah. Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat dwi bahasa. Bahasa pertama adalah bahasa daerah sedangkan bahasa keduanya adalah bahasa Indonesia. Bahasa sebagai alat komunikasi mempunyai peran yang penting dalam berinteraksi. Bahasa dapat digunakan dalam menyampaikan ide, gagasan, keinginan, perasaan dan pengalamannya kepada orang lain. Dengan bahasa semua manusia dapat mengenal dirinya, mengenal sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral atau agama. Tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa merupakan suatu sistem yang mampu menjembatani perasaan dan pikiran manusia serta menjadi pengantar setiap kepentingan dan kebutuhan manusia satu dengan yang lainnya.

Wujud konkret bahasa sebagai alat komunikasi, bahasa dipakai untuk berinteraksi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sekolah merupakan wilayah sosial pemakaian bahasa yang mempunyai corak tersendiri. Ia merupakan masyarakat tutur yang berbeda dengan masyarakat tutur yang lain, lengkap dengan perbedaan penutur dan perbendaharaan tuturnya (Suwito, 1992:99). Sopan santun ialah salah satu nilai yang natural. Sopan santun menurut Antoro (2010: 3) sebagai perilaku individu yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai dan tidak sombong. Perwujudan dari sopan santun ini adalah perilaku yang menghormati orang lain melalui komunikasi yang menggunakan bahasa yang tidak meremehkan atau merendahkan orang lain. Sopan santun secara umum adalah peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan dalam kelompok sosial. Menurut kamus bahasa Indonesia, sopan berarti hormat dengan tak lazim secara tertib menurut adat yang baik. Sedangkan santun adalah halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya). Jika kedua kalimat digabungkan, maka sopan santun adalah pengetahuan yang berhubungan dengan penghormatan melalui sikap, perbuatan atau tingkah laku.

Permasalahan kebahasaan jika tidak di atasi bisa saja membentuk generasi yang tidak memiliki kesantunan, jauh dari karakter ketimuran bangsa Indonesia. Pemendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menguraikan revisi Kompetensi Inti untuk jenjang pendidikan dasar yang pada kompetensi sikap sosial meliputi perilaku: 1) jujur, 2) disiplin, 3) santun, 4) percaya diri, 5) peduli, 6) tanggungjawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, teman, tetangga dan negara. Penggunaan bahasa santun adalah penggunaan bahasa yang sesuai dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat. Khususnya pada lingkungan pendidikan yang harus menonjolkan sikap santun pada semua pihak termasuk proses pembelajaran di dalam kelas. Kesantunan berbahasa memang telah banyak dikaji dan dipaparkan oleh beberapa pakar bahasa. Salah satu pakar yang membahas tentang kesantunan berbahasa adalah Leech (1993). Leech dalam Chaer (2010: 56) mengemukakan teori kesantunan berdasarkan prinsip kesantunan yang dijabarkan menjadi maksim (ketentuan). Keenam maksim itu adalah (1) kearifan; (2) kedermawanan; (3) pujian; (4) kerendahan hati; (5) kesepakatan; (6) simpati. Sekolah sebagai pelaksana pendidikan, sudah seharusnya menjadi agen bagi internalisasi karakter, salah satunya kesantunan berbahasa. Sekolah diharapkan menyusun visi, misi, dan tujuan dalam rangka membekali peserta didik berbudi pekerti luhur. SD Negeri Bunderan II Patuk memiliki visi: "terwujud insan berprestasi, berbasis budaya, berwawasan lingkungan". Sebagai sekolah model budaya, tujuan yang ingin di capai sekolah adalah membudayakan 5 S (salam, sapa, senyum, sopan, santun) untuk semua warga sekolah. Tujuan ini yang menjadi dasar peneliti memilih SD Negeri Bunderan II Patuk.

KAJIAN TEORI

Rahardi (2012: 35) bahwa penelitian kesantunan mengkaji penggunaan bahasa (*language use*) dalam suatu masyarakat bahasa tertentu. Masyarakat kultur yang dimaksud adalah masyarakat dengan beragam latar belakang sosial dan budaya yang mewadahnya. Adapun yang dikaji di dalam penelitian adalah segi maksud dan fungsi. Leech (2014: 4-9) menjelaskan delapan karakteristik kesantunan. Kehadiran kesantunan tidak wajib. Orang dapat menjadi tidak santun, artinya secara normal orang tidak akan berkelakuan santun, kecuali ada alasan bagi seseorang tersebut berlaku santun. Dalam urainnya mengenai prinsip kesantunan, Leech dalam (Oka, 2015: 206-207) membagi prinsip kesantunan ke dalam beberapa maksim di antaranya, maksim kearifan, maksim kedermawanan, maksim penghargaan, maksim kesederhanaan, maksim permufakatan dan maksim simpati.

a) Maksim Kearifan (*Tact Maxim*)

Gagasan dasar pada maksim kearifan ini adalah peserta tutur hendaknya berpegangan pada prinsip untuk selalu mengurangi keuntungan dirinya sendiri dan memaksimalkan keuntungan pihak lain dalam kegiatan bertutur.

b) Maksim Kedermawanan (*Generosity Maxim*)

Pada maksim kedermawanan ini berada dalam skala yang sama dengan maksim kearifan, yakni sama-sama menggunakan skala untung-rugi. Tetapi pada maksim kedermawanan tersirat adanya kerugian bagi penutur.

c) Maksim Penghargaan (*Approbation Maxim*)

Gagasan dasar pada maksim ini adalah peserta tutur diharapkan dapat bersikap rendah hati dengan cara mengurangi pujian bagi diri sendiri.

d) Maksim Kesederhanaan (*Modesty maxim*)

Gagasan dasar pada maksim ini adalah peserta tutur diharapkan dapat bersikap rendah hati dengan cara mengurangi pujian pada diri sendiri.

e) Maksim Kesepakatan (*Agreement Maxim*)

Pada maksim kesepakatan ini menggariskan bahwa penutur dan mitra tutur untuk dapat memaksimalkan kecocokan di antara mereka.

f) Maksim Kesimpatian (*Sympathy Maxim*)

Gagasan dasar pada maksim ini adalah diharapkan peserta tutur dapat memaksimalkan sikap simpatinya kepada orang lain. Tuturan yang mengungkapkan rasa simpati dengan orang lain bisa berupa, ucapan selamat, ucapan bela sungkawa.

Pemakaian bahasa dikategorikan santun atau tidak santun tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor penentu ini dibedakan dari dua jenis yaitu aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Faktor-faktor yang mempengaruhi akhlak adalah kebiasaan, latihan, keturunan, lingkungan, dan Pendidikan. (Arip F, 2021). Berdasarkan hasil riset dan pengembangan alat ukur kesantunan bersemuka, Zamzani (2011: 43-44) mengkategorikan kesantunan

a) Kategori Kesantunan dalam Kegiatan Formal Proses Belajar Mengajar (PBM)

b) Kategori Kesantunan dalam Topik Akademik Non-PBM

Menurut pendapat Pranowo (2012: 68-73) faktor penyebab ketidaksantunan berbahasa sebagai berikut:

a. Kritik secara langsung dengan kata atau frasa kasar

b. Penutur protektif terhadap pendapatnya

c. Menyampaikan tuduhan atas dasar kecurigaan terhadap mitra tutur

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bunderan II Patuk yang beralamatkan di Dusun Putat Wetan, Desa Putat, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2020 sampai dengan bulan Februari 2021. Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut dengan penelitian studi kasus karena penelitiannya dilakukan pada kondisi obyek yang alamiah (*natural setting*). Disebut sebagai metode penelitian kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif (Sugiyono, 2013:225). Dalam pengumpulan datanya melalui wawancara serta dokumentasi. Sehingga dalam penelitian ini hasil penelitiannya berupa kalimat – kalimat (*deskriptif*) dengan mengambil data – data yang konkret. Data primer diperoleh dari beberapa informan pokok, meliputi kepala sekolah, guru. Data sekunder merupakan data yang digunakan untuk mendukung pembahasan dalam penelitian ini, seperti buku-buku, surat kabar, media online, jurnal dokumen-dokumen yang berhubungan dengan kesantunan berbahasa siswa terhadap guru. Pemeriksaan keabsahan data yaitu menggunakan teknik triangulasi, triangulasi adalah pengumpulan data dari sumber yaitu wawancara dan dokumentasi yang menunjukkan informasi yang sama. Peneliti menggunakan teriangulasi sumber.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pendapat Kepala Sekolah dan Guru Kesantunan Berbahasa

Berdasarkan hasil penelitian, Kesantunan berbahasa melalui tiga tahap yaitu tahap pembiasaan, pengembangan dan pembelajaran. Fokus kesantunan berbahasa pada tahap pembiasaan diarahkan untuk membiasakan peserta didik dalam berbicara dengan orang yang lebih tua/dihormati harus sopan. SD N Bunder II memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berbicara dengan guru atau temannya menggunakan bahasa yang santun. Sebagai bentuk dukungan dalam pelaksanaan tahap pembiasaan sekolah membentuk lingkungan sekolah yang memiliki kesantunan bahasa yang tinggi. Upaya sekolah dalam tahap pembiasaan adalah membentuk lingkungan sekolah yang memiliki sopan santun, sehingga nantinya anak-anak akan terbiasa dengan kesopanan santunan. Tahap pengembangan pelaksanaan kesantunan berbahasa bertujuan untuk mempertahankan kesantunan yang sudah ditanamkan sejak dini kepada seseorang. Fokus kesantunan pada tahap ini yaitu pelaksanaan kegiatan pembiasaan berbahasa bahasa Jawa setiap hari Sabtu, tapi untuk saat ini pengembangan kesantunan yang mana pembiasaan kesantunan berbahasa yang menggunakan bahasa Jawa setiap hari sabtu tidak dapat dilaksanakan lagi. Kesantunan berbahasa pada tahap pembelajaran di sekolah difokuskan pada pembentukan kosa kata yang baik bagi peserta didik. Dimana guru memberikan contoh penggunaan bahasa yang benar ketika sedang pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

Peran guru dalam dalam penerapan sopan santun kepada siswa

Fokus kegiatan di sekolah pada tahap pembiasaan disesuaikan dengan kondisi dan situasi dimana ketika siswa sedang berbicara dengan teman sebayanya atau ketika siswa sedang berbicara dengan bapak/ibu guru. Kegiatan siswa seperti berjabat tangan dengan bapak/ibu guru sebelum memasuki lingkungan sekolah sudah disapa di depan sekolah. Tahap pengembangan kesantunan berbahasa difokuskan pada pembiasaan siswa untuk berbicara sopan dengan orangtua/dihormati. Penerapan sopan santun di sekolah cukup terkontrol oleh bapak/ibu guru walaupun belum

sepenuhnya, karena keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan bapak/ibu guru untuk mengawasi setiap waktu.

1. Tahap Pembiasaan

Tahap pembiasaan merupakan tahap untuk membiasakan peserta didik dalam penggunaan bahasa yang sopan dengan berfokus pada memperbanyak kosakata untuk peserta didik. Bentuk kegiatan pembiasaan dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca secara bebas tidak terpacu pada waktu, membentuk sarana dan lingkungan di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa tahap pembiasaan di sekolah telah dilakukan dengan baik, pembentukan sarana dan lingkungan yang sopan santun melibatkan pada tenaga pendidik, pelibatan orangtua dan pelibatan lingkungan yang baik yang mampu membawa dampak positif bagi peserta didik.

2. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan pelaksanaan kesantunan berbahasa bertujuan untuk mempertahankan kesantunan yang sudah ditanamkan sejak dini kepada seseorang. Fokus kesantunan pada tahap ini yaitu pelaksanaan kegiatan pembiasaan berbahasa bahasa Jawa setiap hari Sabtu, tapi untuk saat ini pengembangan kesantunan yang mana diberlakukan setiap hari Sabtu dan tidak bisa dilaksanakan karena peserta didik tidak setiap hari masuk sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa tahap pengembangan di sekolah dilaksanakan dengan baik melalui kegiatan peneguran secara langsung ketika ada peserta didik yang berbicara kotor.

3. Tahap Pembelajaran

Tahap pembelajaran pada pelaksanaan kesantunan berbahasa di sekolah difokuskan pada pembentukan kosakata yang baik bagi peserta didik. Dimana guru memberikan contoh penggunaan bahasa yang benar ketika sedang pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tahap pembelajaran kesantunan berbahasa sudah baik, melalui kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh bapak/ibu guru yang memberikan contoh kepada para peserta didik sehingga diharapkan para peserta didik dapat menirukan bagaimana guru-guru memberikan contoh.

Keterbatasan Peneliti

Keterbatasan dalam penelitian ini meliputi: 1) keterbatasan waktu, 2) keterbatasan teknis yaitu media untuk memperoleh data di lapangan, 3) keterbatasan peneliti dalam proses analisis. Pertama, keterbatasan waktu menjadi keterbatasan penelitian ini, semenjak adanya pandemi covid-19 peneliti hanya bisa melakukan penelitian kurang lebih 2 bulan. Penelitian tidak diperpanjang karena adanya pemberlakuan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sehingga siswa yang masuk sekolah juga dibatasi sesuai dengan protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah. Keterbatasan kemampuan alat perekam utamanya untuk kegiatan di luar kelas. Untuk kegiatan di luar kelas sulit untuk menganalisis tuturan siswa sehingga yang dilakukan peneliti adalah pengamatan secara langsung kemudian mencatat beberapa tuturan yang teramati dan terdengar. Keterbatasan lainnya adalah keterbatasan terkait metode penelitian seperti pada proses analisis. Proses analisis tidak terlepas dari subyektivitas penelitian. Subyektivitas ini meliputi latar belakang keilmuan dan sudut pandang. Namun demikian, peneliti meminimalisir subyektivitas dengan melakukan diskusi dengan guru ataupun teman sebaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Maksim kesantunan yang teramati di SD N Bunder II diantaranya: 1) maksim pujian, 2) maksim kearifan, 3) maksim kesepakatan, 4) maksim kedermawanan. Ketidaksantunan masih sering muncul disemua kelas yang terlihat ketika siswa mengolok temannya, siswa merasa emosi ketika terganggu, ketidakmampuan berbahasa Jawa krama kepada guru. Tuturan ketidaksantunan yang sering muncul seperti "asu/asi", "goblok" dan lainnya. Tuturan di atas dan tuturan ketidaksantunan di SD N Bunder II melanggar beberapa maksim diantaranya: 1) melanggar prinsip kerendahhatian, 2) melanggar prinsip kesepakatan, 3) melanggar prinsip pujian.
2. Penerapan kesantunan berbahasa di SD N Bunder II telah dilaksanakan secara implisit ataupun eksplisit. Secara implisit terintegrasi dalam pembelajaran dan keteladanan guru. Sedangkan secara eksplisit ada dalam mata pelajaran tentang penggunaan kata-kata. Untuk program sekolah yang mendukung kesantunan ada Javanis day namun tidak berjalan setelah adanya pandemi covid-19, sehingga saat ini sudah tidak dilaksanakan. Untuk program tersistem kesantunan belum

- ada. Kesantunan secara eksplisit juga menjadi penilaian perilaku siswa sehingga jika siswa melanggar maka akan mendapat teguran secara lisan.
3. a. Faktor pendukung kesantunan di SD N Bunder II antara lain:
 - 1) Pola komunikasi antar guru yang menggunakan bahasa krama dan menyesuaikan unggah-ungguh bahasa Jawa dengan memperhatikan untuk siapa bahasa tersebut digunakan.
 - 2) Adanya pelajaran mulok bahasa Jawa. Dalam muatan lokal pembelajaran bahasa Jawa, siswa di ajarkan unggah-ungguh berbahasa.
 - 3) Kesadaran guru untuk mendidik bukannya hanya mengajar. Untuk itu guru, memang sering teramati guru memberi nasehat kepada siswa ketika pembelajaran berlangsung.
 - b. Faktor penghambat kesantunan berbahasa di SD N Bunder II:
 - 1) Kurangnya keteladanan dari lingkungan keluarga (orangtua berbahasa kasar)
 - 2) Kurangnya perhatian orangtua terhadap anak
 - 3) Lingkungan masyarakat yang kurang peduli dengan pendidikan
 - 4) Kondisi masyarakat yang belum baik, terutama terkait dengan perilaku/sikap
 - 5) Pergaulan anak yang tidak memiliki rambu-rambu dan tidak terbatas di lingkungan sekitar (pergaulan yang kurang dikontrol orangtua).

Implikasi

Penelitian ini memberikan implikasi untuk pengembangan penelitian khususnya Research and Development (RnD) untuk pengembangan bahan ajar kesantunan berbahasa. Berdasarkan penelitian di atas, maksim kesantunan dapat di belajarkan melalui pembiasaan utamanya guru. Untuk itu, perlu adanya penyamaan visi guru dalam membelajarkan siswa. Penyamaan visi ini dapat terlaksana apabila sekolah mendukung pola pembelajaran kesantunan yang di mulai dari keteladanan guru melalui program sekolah. Setelah guru konsisten dengan apa yang telah diprogramkan sekolah tentang kesantunan tentu dapat secara mudah membelajarkan kesantunan. Pembiasaan pengucapan “terimakasih”, “maaf”, “tolong” bisa dilakukan melalui RnD dengan menyesuaikan visi dan misi sekolah. Untuk SD N Bunder II dapat dilakukan melalui penjangkangan pengajaran bahasa krama untuk penggunaan sehari-hari seperti cara meminta izin, cara bertamu, dan lain sebagainya.

Saran

- 1) Bagi Sekolah

Diharapkan meningkatkan kualitas pendidikan yang diselenggarakan dan meningkatkan ketertiban dalam proses pemberian *reward* dan *punishment*.
- 2) Bagi Guru
 - a. Guru sebaiknya secara konsisten memberikan keteladanan kesantunan kepada siswa seperti penggunaan kalimat tanya dan kalimat berita untuk mengganti kalimat perintah.
 - b. Guru sebaiknya membiasakan siswa untuk mengucapkan “terimakasih”, “maaf”, dan “tolong” dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. Suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Citra Bella R. & Kusumaning, Asri R. (2017). *Analisis Kesantunan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV SD N 1 Wonorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v4i2.1289>.
- Brown, P. & S.C. Levinson. (1978). *Politeness: some universals in language usage*. New York: Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-08097086-8.53072-4>
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan berbahasa*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djumingin Anzhari. 2016. “Analisis Kesantunan Berbahasa Siswa Pada Kegiatan Presentasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 12 Makassar”. *Jurnal Pendidikan, (online)*, (<http://journal.student.ac.id/ojs/index.php/article/viewFile/1320/1016>), diunduh pada 08 Januari 2020).
- Creswell, J. W. (2015). *Riset pendidikan* (diterjemahkan oleh Suetjipto, H.P, dan Soetjipto, S.M). Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- _____. (2016). *Research design* (diterjemahkan oleh Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini Pancasari). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY. (2015). Website: <http://pendidikan.diy.go.id/dikti/home>
- Felemban, F. H. (2012). Building up learners' communicative competence: the politeness principle. *Procedia – Social and Behavioral Sceneces*, 46, 70-76. <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.201205.070>.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Erlangga.
- Wulan Ayu D., dkk. 2017. "Analisis Kesantunan Berbahasa Pada Kegiatan Pembelajaran Kelas VIII SMPN 2 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017". *Jurnal Pendidikan*, (online), (<http://journal.student.ac.id/ojs/index.php/article/viewFile/1650/2116>, diunduh pada 06 Agustus 2020).
- Leench, Geoffrey. (1993). *Prinsip-prinsip pragmatik*(diterjemahkan oleh Okka, M.D.D). Jakarta: Universitas Indonesia
- Pranowo, A., & Nurjati, N. (2017). Guru sebagai model kesantunan berbahasa dalam interaksi instruksional di sekolah dasar. *Mimbar Pendidikan*, 2(2), 143-153
- _____. (2012). *Berbahasa Secara Santun*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahardi R. Kunjana. (2009). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*: Jakarta: Erlangga.
- Citra Bella R. & Kumaning Asri. 2017. "Analisis Kesantunan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV SDN Wonorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018". *Jurnal PGSD*, (online), (<http://journal.student.ac.id/ojs/index.php/article/viewFile/1220/1136>, diunduh pada 25 November 2020).
- Rusminto, Nurlaksana Eko. (2012). *Analisis Wacana Sebuah Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- Sudarwan Danim. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. alfabeta: Bandung.
- _____. (2014). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi (STD)*. Bandung: Alfabeta.
- Puspa Djuwita. (2017) "Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Nomor 45 Kota Bengkulu". *Jurnal PGSD* <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pd/article/download/2881/1387> diunduh pada 14 Juni 2021
- Yule, G. (2006). *Pragmatik* (diterjemahkan oleh Indah Fajar Wahyuni). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zamzani, dkk. (2011). Pengembangan alat ukur kesantunan bahasa indonesia dalam interaksi sosial bersemuka[Versi elektronik]. *Jurnal Litera*, Volume 10, Nomor 1, April 2011, 35-50
- Arip Febrianto & Norma Dewi S. (2021). "Membentuk Akhlak Di Era Revolusi Industri 4.0 Dengan Peran Pendidikan Agama Islam". (<https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/1049/859>)

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN SITAYA (PAPAN SISTEM TATA SURYA) DALAM KURIKULUM 2013

Eri Dwi Aryanto, Wahyu Kurniawati
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
errydwiaryanto@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran papan sistem tata surya untuk kelas VI SD N Trisik, (2) Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran papan sistem tata surya sebagai sumber belajar bagi peserta didik SD N Trisik, (3) Mengetahui respon siswa kelas VI SD N Trisik terhadap media pembelajaran papan sistem tata surya keefektifan media pembelajaran, (4) mengetahui keefektifan media pembelajaran papan sistem tata surya terhadap pemahaman siswa kelas VI SD N Trisik. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Pengembangan Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SD N Trisik. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini terdiri dari sepuluh langkah yaitu: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) hasilakhirproduk. Subjek uji coba adalah siswa kelas VI sebanyak 12 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu pedoman wawancara untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar, angket penilaian untuk mengukur kevalidan, angket penilaian dan pedoman observasi untuk mengukur kepraktisan, angket untuk mengetahui respon siswa dan tes prestasi belajar untuk mengukur keefektifan bahan ajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media papan sitaya (papan sistem tata surya) merupakan media pembelajaran konkrit yang dikembangkan memuat materi pembelajaran tema 9 menjelajah angkasa luar. Media ini memiliki cukup warna yang menarik dan menyerupai bentuk aslinya sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. (2) Media pembelajaran papan sistem tata surya yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli materi dengan kriteria "baik sekali" dengan nilai 45 dan dinyatakan layak oleh ahli media dengan kriteria "baik sekali" dengan skor 56. (3) Respon siswa kelas VI SD N Trisik terhadap media pembelajaran papan sistem tata surya mendapatkan respon kriteria "baik sekali" dengan presentasi 96%. (4) Media pembelajaran papan sistem tata surya dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran dengan presentase ketuntasan belajar siswa 100% dengan kriteria baik sekali, perbandingan presentase ketuntasan belajar siswa pada nilai pretes dan postes meningkat dari 17% menjadi 100%.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, papan sistem tata surya

ABSTRACT

This research aims (1) to develop teaching material in the form of solar system board learning media for grade VI students Trisik elementary school, (2) to know the feasibility of the solar system board learning media as a learning resource for Trisik elementary school students, (3) to know the response of the sixth grade students of Trisik elementary school to the solar system board learning media, the effectiveness of learning media, (4) to know the effectiveness of solar system board learning media to the students' understanding of sixth grade students Trisik elementary school. The type of this research is Research and Development (R&D). This research development was carried out at grade VI Trisik elementary school. The stages of this research and development consist of ten stages, namely (1) finding potential and problems, (2) collecting data, (3) designing the product, (4) designing validation, (5) designing revision, (6) testing the product, (7) revising the product, (8) doing trial use, (9) revising product, (10) Creating the final product. The subjects were 12 students of grade VI. The data collection instruments were interview guidelines to analyze the needs of teaching material, assessment questionnaire to measure validity, assessment questionnaire and observation guide to measure practicality, questionnaire to know the students' responses and learning achievement test to measure the effectiveness of teaching material. The data analysis technique of this research was qualitative. The results showed that (1) The sitaya board (solar system board) media was a concrete learning media which was developed by containing learning materials for theme 9 exploring outer space. This media had quite attractive color and resembled the original form so that students were interested in learning. (2) The learning media for the developed solar system board was declared feasible by material experts with the criteria "very good" with a value of 45 and was declared feasible by the media expert with the criteria "very good" with a score of 56. (3) Student responses of class VI Trisik elementary school on the medium of learning the solar system board get a response to the criteria "very good" with a percentage of 96%. (4) The solar system board learning media was

considered to be effective in learning with a 100% percentage of student learning mastery with very good criteria, the comparison on the percentage of student learning mastery on the pretest and posttest scores increased from 17% to 100%.

Keywords: Development, Learning Media, Solar System Board

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan hal yang paling penting dalam sebuah pembelajaran. Media pembelajaran membantu untuk siswa memudahkan dalam memahami pembelajaran sehingga siswa paham dan siswa mampu menguasai materi pembelajaran tersebut. Dalam rangka memajukan pendidikan di era modern ini maka dari itu sebagai guru harus bisa membuat atau merancang media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan suatu informasi. Dalam proses komunikasi ada 4 komponen yang harus ada yakni pemberi informasi, informasi, penerima informasi dan media. Menurut Arsyad Azhar 2016: 3 “ kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau penghantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima. Menurut Arsyad (dalam Gerlach dan Ely 1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran di buat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswanya sehingga pembelajaran berlangsung dengan lancar, menurut Almira (Hamalik 2002:12), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Metode pembelajaran yang diterapkan saat ini masih bersifat manual salah satunya materi tentang tata surya dan segalanya sesuatu yang bergabung didalamnya. Penyampaian masih mempergunakan media yang bersifat manual seperti papan tulis beserta gambar-gambar dibuku sementara materi tata surya sulit untuk ditemui dalam kehidupan sehari-hari, dibutuhkan alat untuk mengetahui keberadaannya sehingga mempersulit anak. Sehingga tingkat pemahaman siswa menjadi rendah tentang materi sistem tata surya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas VI di SD Negeri Trisik bahwasanya pada pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem tata surya pada proses pembelajaran ini guru masih menggunakan cara yang konvensional. Media yang digunakan pada saat pembelajaran berupa gambar-gambar sistem tata surya. Penjelasan materi sistem tata surya dilakukan secara lisan dengan panduan buku dan divisualisasikan dengan gambar-gambar sistem tata surya. Guru menggunakan media gambar dikarenakan terbatasnya media yang ada di sekolah tersebut, belum tersedianya media pembelajaran pada sistem tata surya dan masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tentang tata surya sehingga mempersulit siswa untuk memahami materi dan membayangkan keberadaan sistem tata surya yang dipelajari dan akhirnya siswa malas untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang masih di bawah KKM, yaitu 66,58 dengan 3 siswa yang terampil dan paham dalam materi tata surya.

tabel 1. Hasil Nilai Ulangan Pada materi Tata surya

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1.	ADY	59	75	Tidak Tuntas
2.	ADI	63	75	Tidak Tuntas
3.	AIS	55	75	Tidak Tuntas
4.	AYF	74	75	Tidak Tuntas
5.	DIM	74	75	Tidak Tuntas
6.	ISS	78	75	Tuntas
7.	LUG	81	75	Tuntas
8.	REN	56	75	Tidak Tuntas
9.	REA	56	75	Tidak Tuntas
10.	SIT	81	75	Tuntas
11.	SOF	59	75	Tidak Tuntas
12.	YAG	63	75	Tidak Tuntas
Rata-rata		66,58		

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru dan siswa kelas VI SD Negeri Trisik Kulon Progo dalam memahami materi tentang system tata surya masih sangat kurang sehingga prestasi belajar siswa kelas VI menurun atau banyak yang tidak mencapai KKM. Berawal dari latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran papan sitaya (papan system tata surya) pada materi IPA dalam kurikulum 2013 kelas VI SD Negeri Trisik Kulon Progo.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan (education research and development) , dengan tujuan menghasilkan media papan sistem tata surya pada materi IPA dalam kurikulum 2013 kelas VI SD Negeri Trisik Kulon Progo. Pengembangan media papan sitaya dilaksanakan dengan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiono (2009:409) yang terdiri dari sepuluh langkah, seperti gambaran berikut ini : (1) Potensi dan masalah (2) Pengumpulan data (3) Desain produk (4) Validasi desai (5) Revisi desai (6) Uji coba produk (7) Revisi produk (8) Uji cob pemakaian (9) Revisi Produk final (10) produksi masal. Namun pada penelitian ini hanya menggunakan 7 langkah pengembangan karena adanya pandemi Covid19. Penelitian ini penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2020 di SD Negeri Trisik Kulon Progo. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Trisik adalah 12 siswa. Uji coba Media Papan Sitaya ini dilakukan melalui beberapa tahap: (1) Validasi Ahli Media, (2) Validasi Ahli Materi, (3) Uji Coba terbatas. Data penelitian ini berupa validasi mengenai kelayakan produk yang dikembangkan berupa media papan sitaya, data respon guru dan siswa terhadap media papan sitaya ,keefektifan media papan sitaya untuk mengetahuinya dengan berupa tes pretes dan postes. Dalam penelitian pengembangan ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu: Wawancara, tes, angket dan observasi. Adapun intrumen pengumpulan dat dalam penelitian ini berupa: Pedoman wawancara, angket penilaian ahli, angket respon guru dan siswa, lembar observasi tes prestasi belajar. Analisis kelayakan media Papan Sitaya dari ahli media , ahli materi dan respon guru dilakukan dengan skala Likert. Sunarti dan Selly (2014:186) mengatakan PAP adalah penilaian dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan patokan yang sudah ditetapkan sebelumnya .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media papan sitaya yaitu mencari potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desai, uji coba produk dan revisi produk. Kelayakan media Papan Sitaya dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian dari ahli materi di atas secara keseluruhan mendapat nilai 45, kualitas materi media pembelajaran dapat diketahui dengan mengkonversikan total skor dengn table pedoman penilaian validasi skala 5 . jika dilihat pada pedoman konversi nilai dengan skala 5 maka skor 45 termasuk dalam interval $x > 41$. Sehingga media pembelajaran papan sitaya memiliki kualitas berkriteria sangat baik dan memiliki nilai A.

Penilaian dari ahli media, secara keseluruhan mendapat perolehan skor sebanyak 56. Kualitas media dapat diketahui dengan menkoversion keseluruhan skor tersebut dengan table pedoman penilaian validasi media dengan skala 5. Jika dilihat pada pedoman table nilai dengan skala 5 maka skor 56 termasuk dalam interval $x > 54$. Sehingga produk media pembelajaran papan sitaya memiliki kualitas berkriteria sangat baik dan memiliki nila A. setelah melakukan validasi ahli media juga memberikan saran perbaikan produk. Berikut ini revisi produk berdasarkan saran ahli media. Untuk menambahkan buku pedoman penggunaan media pembelajaran papan sitaya. Anget respon siswa pada penelitian ini untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelh menggunakan media Papan Sitaya ini.

Berdasarkan angket respon siswa, secara keseluruhan jendapat perolehan skor 415 untuk jumlah siswa 12. Karena disetiap angket respon memiliki nilai maksimal 36 maka untuk 12 siswa skor maksimalnya adalah 432. Berikut nioai presentase untuk 12 siswa.

$$\text{Nilai presentase } \frac{415}{432} \times 100\% = 96\%$$

Nilai presentase yang didapat, kemudian diubah dalam bentuk nilai dengan cara mengkoversion dengan table penilaian angket respon siswa nilai skala 5. Maka untuk nulai 96% termasuk dalam interval 85-100%, sehingga produk media pembelajaran mendapat nilai A dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan perbandingan nilai pretes dan postes diketahui setelah melalui pembelajaran menggunakan media Papan Sitaya rata- rata siswa meningkat dari 64,16 menjadi 88,33. Nilai ketuntasan siswa meningkat dari 16,6% menjadi 100%. Berdasarkan hasil t-test paired sampel test, menunjukkan media Papan Sitaya untuk menambah prestasi belajar siswa, hal ini terlihat darim uji t-test paired sampel test memiliki nilai yang signifikansi lebih kecil dari 0,05 dari 0,009 yang berarti ada

perbedaan. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut efektif untuk menambah prestasi belajar siswa. Karena nilai rata-rata postes lebih besar dari pada nilai rata-rata pretes.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran papan sistem tata surya untuk kelas VI SD N Trisik. Pengembang media ini menggunakan 7 tahapan pengembangan yaitu potensi dari masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Media papan sitaya (papan sistem tata surya) merupakan media pembelajaran konkrit yang dikembangkan memuat materi pembelajaran tema 9 menjelajah angkasa luar. Media ini memiliki cukup warna yang menarik dan menyerupai bentuk aslinya sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
2. Media papan sitaya (papan sistem tata surya) yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan validasi dari ahli materi mendapat skor 45 dengan kriteria *baik sekali* dan perolehan skor ahli media 59 dengan kriteria baik sekali.
3. Media papan sitaya (papan sistem tata surya) mendapat respon dari siswa kelas VI SD N Trisik, dengan skor 415 dan kriteria baik sekali dengan presentase 96%.
4. Media papan sitaya (papan sistem tata surya) dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan presentase ketuntasan belajar siswa 100% dengan kriteria baik sekali, perbandingan presentase ketuntasan belajar siswa pada nilai pretes dan postes meningkat dari 17% menjadi 100%.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan, ada beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, sebagai tambahan informasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya bagi peserta didik kelas VI SD
- b. Bagi guru, bahan ajar yang dikembangkan dapat diperkaya pengetahuan dan kreativitas guru terhadap materi pelajaran yang disampaikan, membantu guru dalam meningkatkan kualitas KBM, sebagai alternatif bahan ajara yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Sehingga dapat menciptakan suatu interaksi di kelas yang baik antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran agar dapat menciptakan tujuan pembelajaran secara optimal
- c. Bagi sekolah, merupakan masukan bagi lembaga pendidikan untuk selalu mengembangkan bahan ajar yang tepat, bermanfaat, sederhana dan ekonomis.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, akan menambah wawasan dan pengetahuan lebih dalam pengembangan pembelajaran tematik dengan pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran papan sistem tata surya dan diharapkan pada penelitian ini menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian yang selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Almira 2016 "Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika" (Online), Vol 2, No 1 (*Jurnal Eksata*, diunduh 17 Desember 2019)
- Arsyad Azhar . 2016 . *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmawati, Selly dan Sunarti. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Cv.

ANALISIS KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA MELALUI PERANAN GURU PADA SISWA KELAS V SD

Ike Erningtyas Agusta, Rosalia Susila Purwanti
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
lkeerningtyas@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peranan guru, faktor-faktor yang mempengaruhi, dan solusi dalam membangun kedisiplinan belajar siswa kelas V di SD N Tegalmulyo. Penelitian ini termasuk kualitatif dengan pengumpulan data primer menggunakan wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas V, dan guru pendidikan jasmani dan rohani. Analisis data dilakukan secara induktif. Keabsahan data diukur dengan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peranan guru dalam kedisiplinan belajar siswa kelas V di SD N Tegalmulyo meliputi peran sebagai educator, manager, supervisor, innovator, dan leader. Faktor penyebab siswa kelas V di SD N Tegalmulyo tidak disiplin belajar yaitu ketidaktahuan siswa mengenai aturan yang berlaku, ikut-ikutan siswa lain yang tidak disiplin, dan siswa tidak tertarik materi yang disampaikan guru. Dalam pembelajaran daring, penyebab ketidaksiplinan belajar siswa karena fasilitas belajar (*handphone*, laptop, atau internet) yang tidak memadai dan dukungan orang tua yang kurang. Solusi yang dapat digunakan yaitu perlu menjelaskan kepada orang tua mengenai pentingnya mengikuti pembelajaran terutama dalam pengumpulan tugas, kehadiran saat pembelajaran berlangsung, penyediaan fasilitas dan sarana pendukung dalam pembelajaran daring, serta pertemuan *offline* dengan jumlah terbatas dan terjadwal karena siswa masih kesulitan dalam menerapkan pembelajaran secara *online*.

Kata kunci: *kedisiplinan, belajar, peran*

ABSTRACT

This study aims to describe the roles of the teacher, the factors that influence it (them), and the solution in building the discipline of learning at fifth grade students of SD N Tegalmulyo. This research is qualitative with primary data collection using interviews with school principals, grade V teachers, and physical and spiritual education teachers. Data analysis was performed inductively. Data validity was measured by source triangulation. The results showed that the roles of teachers in the discipline of learning at fifth grade students of SD N Tegalmulyo includes roles as educators, managers, supervisors, innovators, and leaders. Factors that cause fifth grade students at SD N Tegalmulyo to be not disciplined in learning are students' ignorance of applicable rules, following other students who are not disciplined, and students are not interested in the material presented by the teacher. In online learning, the causes of unsatisfactory student in learning are inadequate learning facilities (cellphones, laptops, or the internet) and lack of parental support. The solution that can be used is that it is necessary to explain to parents the importance of taking part in learning, especially in the collection of assignments, attendance at learning, the provision of supporting facilities and facilities in online learning, as well as limited and scheduled offline meetings because the students still have difficulty to implement online learning.

Keywords: *discipline, learning, role*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan pokok non pangan masyarakat untuk memajukan kemajuan di zaman sekarang, dalam mengembangkan ilmu pengetahuan serta meningkatkan kualitas dengan kemampuan yang dipelajari dapat berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Bahkan pendidikan merupakan hak setiap warga negara dan wajib diikuti serta Pemerintah wajib mengupayakannya, seperti yang dituangkan melalui Pasal 31 ayat (1), (2), dan (3) Undang-Undang Dasar 1945. Pasal 31 ayat (1) berbunyi "Setiap warga berhak mendapat pendidikan"; ayat (2) berbunyi "Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya"; dan ayat (3) berbunyi "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan, serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang". Berdasarkan Pasal 31 UUD 1945 tersebut maka pendidikan menjadi bagian penting dalam kehidupan warga negara Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat dilihat bahwa pendidikan menjadi jalan untuk membangun karakter peserta didik hingga dapat mandiri dalam kehidupan bermasyarakat, terutama pendidikan

dasar. Oleh karena itu pendidikan memiliki peran penting dalam mencetak generasi bangsa. Untuk mendukung hal tersebut maka pendidikan diupayakan melalui formal, terutama pendidikan dasar 9 tahun yang bersifat wajib, seperti tertuang dalam Pasal 6 ayat (1) UU No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi: "Setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar".

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan maka perlu adanya kedisiplinan belajar dari siswa karena dengan disiplin maka peserta didik berlatih untuk hidup tertib dan taat pada peraturan sehingga terbentuk karakter positif dalam kehidupan. Maka perlu adanya peran guru sebagai pendidik dalam lingkup pendidikan formal yang langsung berhadapan dengan peserta didik. Hamalik (2009: 33) mendefinisikan peran sebagai pola tingkah laku tertentu yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu. Guru merupakan faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar, dan karenanya guru harus menguasai prinsip-prinsip belajar disamping menguasai materi yang akan diajarkan.

Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan peserta didik untuk dapat menjalankan pembelajaran di lingkungan pendidikan sehingga menjadi manusia yang berguna dalam kehidupan beragama, bermasyarakat, dan bernegara. Sopian (2016) mengemukakan bahwa seorang guru memiliki peran ganda yang dikenal dengan EMASLIMDEF (*educator, manager, administrator, supervisor, leader, innovator, dinamisator, evaluator, dan fasilitator*). Hasil pengamatan yang dilakukan di SD N Tegalmulyo saat praktik lapangan terhadap siswa yang saat ini duduk di bangku kelas V menunjukkan bahwa siswa masih sering mendapat teguran guru karena gaduh dan kurang tertibnya saat pembelajaran berlangsung. Selain itu dalam pengumpulan tugas, satu sama lain masih saling mencontek. Ketidaksiplinan lainnya adalah siswa yang tidak menggunakan seragam dengan rapi, keluar kelas tanpa ijin saat jam pelajaran yang tidak ada guru di kelas yang mengganggu kelas lainnya.

Akan tetapi jika ditegur, siswa cenderung acuh tak acuh dan masih mengulangi tindakan-tindakan tidak disiplin tersebut. Saat observasi berlangsung, guru yang memegang kelas berbeda dengan siswa yang saat ini sudah duduk di bangku kelas V. Hal ini mendorong peneliti menggali bagaimana guru yang saat ini mengampunya menjalankan peran dalam menegakkan kedisiplinan siswa. Adanya penelitian ini diharapkan dapat menemukan kondisi lebih baik terkait kedisiplinan belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba membahas penelitian ini dalam judul "Analisis Kedisiplinan Belajar Siswa Melalui Peranan Guru Pada Siswa Kelas V SD N Tegalmulyo" yang beralamat di Jl. Pakuncen No. 31, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

KAJIAN TEORI

Kedisiplinan berasal dari kata dasar disiplin. Disiplin berasal dari bahasa Latin *discere* yang berarti belajar. Dari kata ini, timbul kata *disciplina* yang berarti pengajaran atau pelatihan. Saat ini kata disiplin mengalami perkembangan dengan makna dalam beberapa pengertian (Naim, 2012: 142). Imron (2011:172) mengemukakan bahwa kedisiplinan belajar itu sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka.. Kedisiplinan belajar merupakan hal yang penting untuk menentukan proses pencapaian tujuan pendidikan. Kedisiplinan dalam belajar digunakan untuk mengontrol tingkah laku siswa agar tugas-tugas yang diberikan dapat berjalan dengan baik. Selain itu kedisiplinan membantu siswa untuk mengontrol tingkah laku yang dapat mengganggu proses belajar mengajar. Alma dkk (2010: 131) menyatakan bahwa ada dua bentuk kedisiplinan belajar di sekolah, yaitu kedisiplinan dalam hal berpakaian dan kedisiplinan waktu. Kedisiplinan dalam hal berpakaian adalah contoh ketertiban siswa dalam memakai seragam sekolah sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan oleh sekolah, sedangkan kedisiplinan waktu adalah perilaku siswa dalam menghargai waktu. Misalnya datang tepat waktu sebelum bel masuk.

Wibowo (2012: 100) mengemukakan bahwa ada dua indikator untuk mengetahui kedisiplinan belajar siswa yaitu membiasakan hadir tepat waktu dan membiasakan mematuhi aturan. Faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2015: 54) secara umum dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor internal meliputi tiga faktor yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kedisiplinan belajar sangat penting ditanamkan bagi peserta didik. Siswa yang berhasil sering disebut siswa yang mempunyai kedisiplinan yang tinggi. Sulistiyowati (Nugroho, 2012: 20) mengemukakan bahwa agar seorang siswa dapat belajar dengan baik, maka ia harus bersikap disiplin, terutama kedisiplinan belajar dalam hal-hal sebagai berikut:

- a. Kedisiplinan dalam menepati jadwal pelajaran
- b. Kedisiplinan dalam mengatasi godaan yang akan menunda waktu belajar

- c. Kedisiplinan terhadap diri sendiri
- d. Kedisiplinan dalam menjaga kondisi fisik

Guru menjadi faktor yang menentukan mutu pendidikan karena guru berhadapan langsung dengan para peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Di tangan guru, mutu dan kepribadian peserta didik dibentuk. Karena itu, perlu sosok guru kompeten, bertanggung jawab, terampil, dan berdedikasi tinggi. Tujuan akhir seluruh proses pendampingan guru adalah tumbuhnya pribadi dewasa yang utuh. Menurut Djamarah dalam bukunya "*Guru dan Anak Didik*" (2000: 37) menyatakan bahwa jabatan guru memiliki banyak tugas, baik yang terikat oleh dinas maupun di luar dinas dalam bentuk pengabdian. Sesuai dengan tuntutan masyarakat, profesi guru juga menuntut profesionalisme. Saud (2008: 32) mengemukakan bahwa terdapat 6 (enam) tugas dan tanggung jawab guru dalam mengembangkan profesinya, yaitu:

- a. Guru sebagai pengajar
- b. Guru sebagai pembimbing
- c. Guru sebagai administrator kelas
- d. Guru sebagai pengembang kurikulum
- e. Guru bertugas mengembangkan profesi
- f. Guru bertugas membina hubungan dengan masyarakat

Selain tugas, guru juga memiliki peranan dalam pendidikan. Peran yang dijalankan guru berbeda dengan tugas yang diembannya. Hamalik (2008: 33) mendefinisikan peran sebagai pola tingkah laku tertentu yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu. Sopian (2016) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa citra yang terbangun dari sosok seorang guru adalah memiliki peran ganda yang dikenal dengan EMASLIMDEF (*educator, manager, administrator, supervisor, leader, innovator, dinamisator, evaluator, dan fasilitator*) yang lebih menekankan pada peran sebagai kepala sekolah.

Untuk itu tugas terpenting guru yaitu mengajar dan mendidik siswa pada pendidikan anak usia dini melalui jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah, yang tujuan utamanya untuk mencerdaskan bangsa dalam semua aspek. Oleh karena itu, peran menurut Mulyasa (2015: 180) dapat diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu olah hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Peserta didik memerlukan peran seorang guru untuk membantunya di dalam proses perkembangan diri maupun bakat anak dan juga kemampuan yang dimiliki anak didik. Tanpa adanya guru, seorang peserta didik bisa saja tidak dapat mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal namun itu pun masih kemungkinan. Hal ini tergantung pada pemikiran manusia sebagai makhluk sosial yang selalu memerlukan bantuan orang lain untuk mencukupi semua kebutuhannya.

METODE PENELITIAN

Latar Penelitian

Penelitian dilakukan di sekolah yang berlokasi di SD N Tegalmulyo yang beralamat di Jl. Pakuncen No.31, Pakuncen, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55253. Penelitian yang dilakukan di sekolah ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kedisiplinan belajar siswa melalui guru. Peneliti berfokus pada kelas V siswa SD N Tegalmulyo tahun pembelajaran 2019/2020.

Cara Penelitian

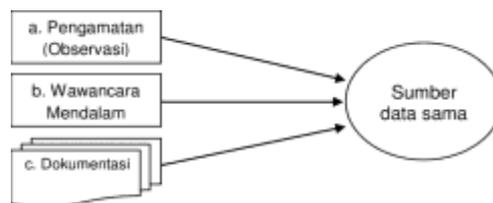
Dalam penelitian kualitatif sifatnya induktif. Pengambilan data penelitian ini dilakukan dengan terjun ke lapangan, mempelajari suatu proses atau penemuan yang terjadi secara alami, mencatat, menganalisis, menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan-kesimpulan dari proses tersebut.

Data dan Sumber Data

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data utama berupa hasil wawancara dengan siswa maupun dengan guru dan juga dokumentasi terkait hasil pembelajaran, dan terakhir angket yang berkaitan pemahaman siswa dalam menjalankan kedisiplinan belajar.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang berupa data tertulis yang berasal dari hasil pekerjaan siswa dalam kedisiplinan belajar melalui peranan guru yang dipilih peneliti untuk dijadikan subjek penelitian.



Gambar 2: Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan (Observasi)

Sugiyono (2012: 64) membagi observasi menjadi tiga macam, yaitu: (1) observasi berpartisipasi, (2) observasi yang secara terang-terangan dan tersamar, (3) observasi yang tak terstruktur. Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipatif dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati sehingga data yang diperoleh akan lebih lengkap.

2. Wawancara Mendalam

Menurut Esterberg (Sugiyono, 2012: 72) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu: wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur. Wawancara jenis ini termasuk dalam kategori *in-dept interview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas apabila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Proses wawancara dalam penelitian kualitatif pada umumnya dilakukan dengan cara tak terstruktur, karena peneliti tidak mengetahui secara tepat mengenai apa yang sebenarnya terjadi diperlukan waktu juga sumber informasi. Dengan demikian tujuan wawancara yang dilakukan untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya yang mengarah kedalam informasi dan dilaksanakan secara informal.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015: 240), dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang dikumpulkan oleh peneliti dipilih dan dipilah untuk diambil mana yang sesuai dengan fokus yang diteliti. Dokumen yang diambil dijadikan data pendukung penelitian. Agar hasil kajian dan penelitian yang dilakukan dapat disajikan lebih valid dan lebih lengkap, sehingga paparan yang dihasilkan akan lebih akurat. Dokumen penelitian yang peneliti pilih pada pengkajian ini adalah dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan Kurikulum 2013, yang dapat dijadikan sumber acuan dan kajian yang ada.

Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilaksanakan sebelum peneliti terjun ke lapangan, selama peneliti mengadakan penelitian di lapangan, sampai dengan pelaporan hasil penelitian. Jadi teknik analisis data dilaksanakan sejak merencanakan penelitian sampai penelitian selesai. Menurut Moleong (Sandu dan Ali, 2015: 120), analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Proses analisa data ini dimulai dengan seluruh data yang tersedia dan berbagai sumber yaitu wawancara, dokumentasi, dan observasi yang pernah ditulis dengan catatan lapangan dan analisis data. Untuk langkah selanjutnya dari data yang terkumpul dan selanjutnya yang dilakukan ialah membuat data tersebut secara induktif yaitu menyimpulkan teori dari data-data tersebut, menggambarkan kondisi nyata yang ada di lapangan atau objek yang diteliti dengan bentuk penulisan.

Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar merupakan penelitian ilmiah dan sekaligus menguji data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian. Teknik triangulasi menurut Sugiyono (2012: 327) yaitu teknik pengumpulan data-data dan sumber yang telah ada. Triangulasi dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data.



Gambar 3: Triangulasi sumber

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V (lima) SD N Tegalmulyo pada bulan Oktober – Desember 2020. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, wali kelas V, dan guru Pendidikan Jasmani dan Rohani, juga siswa. Dalam penelitian ini membahas kedisiplinan siswa dalam proses belajar mengajar memerlukan peran penting dari guru sebagai pelaksana pembelajaran. Selama masa pandemi Covid 19 yang menuntut siswa dan guru untuk melaksanakan pembelajaran *online*, guru pun masih memegang peranan penting bagi kedisiplinan siswa. Seperti di SD Negeri Tegalmulyo, guru yang mengampu kelas V, terutama wali kelas pun berusaha memenuhi peranannya sebagai pemimpin pembelajaran meskipun di masa pandemi Covid-19. Sebanyak 25 siswa kelas V di Tegalmulyo pun diwajibkan untuk mengikuti pembelajaran secara *online*.

Paparan Peranan Guru dalam Kedisiplinan Belajar Siswa

Dalam membangun kedisiplinan siswa dilakukan dengan menjelaskan aturan mengenai segala aturan di sekolah, dan guru sebagai pemimpin pembelajaran menerapkan aturan yang telah disepakati di sekolah. Untuk itu berperan memberikan contoh yang baik terhadap siswa, ini artinya sebagai *educator*, yaitu memberikan teladan bagi peserta didik, sebagai *role model*, serta memberikan contoh dalam hal sikap dan perilaku untuk membentuk kepribadian bangsa. Peran lainnya adalah mengelola kelas agar lebih kondusif, ini termasuk dalam peran sebagai *manager*, yaitu pendidik memiliki peran untuk menegakkan ketentuan dan tata tertib yang telah disepakati bersama di sekolah. Peran lainnya adalah mempelajari dan mengetahui karakter maupun sifat dan kemampuan yang dimiliki setiap anak sehingga dengan mengetahui kemampuan siswa, ini termasuk dalam peran sebagai *supervisor* yaitu terkait dengan pemberian bimbingan dan pengawasan kepada peserta didik. Guru juga menguasai siswa dalam arti menguasai di bidang akademiknya artinya guru harus banyak belajar untuk mendukung tugas dan fungsinya. Hal ini dikategorikan peran sebagai *innovator*, yaitu guru harus memiliki kemauan belajar yang cukup tinggi untuk menambah pengetahuan. Guru juga menanamkan kedisiplinan dalam proses belajar-mengajar, ini termasuk dalam peran sebagai *leader*. Dengan demikian, disiplin yang telah ditegakkan oleh guru dari peran sebagai *leader* ini adalah disiplin hidup. Berdasarkan uraian di atas, maka guru kelas V di SD N Tegalmulyo berperan sebagai *educator*, *manager*, *supervisor*, *innovator*, dan *leader*.

Paparan Guru Mengenai Faktor Penyebab Kedisiplinan Siswa

Dalam menerapkan kedisiplinan siswa, berbagai kendala tidak lepas dari peran guru. Pengaruh dari kebiasaan anak di rumah yang terbawa hingga ke sekolah. Misalnya di lingkungan rumah, tidak semua siswa memiliki lingkungan yang baik seperti ada beberapa orang tua yang tidak mepedulikan anaknya sehingga perilaku yang kurang tersebut terbawa hingga ke sekolah mengakibatkan siswa tidak peduli dengan peraturan yang ada di sekolah. Kendala yang sering dihadapi guru adalah siswa sering kali terbawa hal-hal buruk dari lingkungan rumah atau di luar lingkungan sekolah, terlebih jika siswa tumbuh di lingkungan yang tidak mendukung dalam kedisiplinan sehingga menyebabkan siswa memiliki ketidakpedulian. Selain itu juga karena ikut-ikutan siswa lain yang kurang disiplin dimana siswa lebih memilih atau menyukai siswa yang berperilaku tidak sesuai aturan. Misalnya siswa ikut-ikutan ketika ada yang mengobrol di kelas pada saat guru menerangkan pelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat informan tersebut, disimpulkan bahwa penyebab ketidakdisiplinan siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti ketidaktahuan siswa mengenai aturan yang berlaku dan ketidaktertarikan terhadap materi yang disampaikan sehingga tidak memperhatikan, sedangkan faktor eksternal misalnya ikut-ikutan siswa lain yang memang sudah tidak disiplin.

Paparan Solusi untuk Meminimalisir Ketidaksiplinan Siswa

Untuk mengatasi ketidaksiplinan siswa tersebut, maka guru memerlukan suatu cara agar siswanya dapat disiplin. lingkungan belajar yang menyenangkan seperti menggunakan media atau alat bantu pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa mudah memberikan perhatian kepada guru sehingga siswa dapat disiplin dalam pembelajaran. Selain itu juga diperlukan figur guru yang menjadi panutan bagi siswa sehingga siswa mau meniru serta mendengarkan. Berdasarkan hal tersebut maka untuk menangani ketidaksiplinan siswa maka pihak sekolah melakukan langkah-langkah yang bertahap yaitu memperingatkan atau menegur, memberikan sanksi sesuai pelanggaran di sekolah, dan memanggil orang tua

Temuan Kedisiplinan Belajar Siswa Melalui Peran Guru

Tolok ukur keberhasilan tindakan yang guru lakukan adalah siswa dapat mengikuti aturan dan norma yang berlaku di sekolah. Kedisiplinan belajar tidak hanya dibangun, namun juga ditempa dengan membina terus menerus. Berdasarkan hal tersebut maka penting menyelaraskan aturan di sekolah dan di rumah dengan cara mengkomunikasikan kepada orang tua siswa mengenai pentingnya keterlibatan orang tua dalam membina kedisiplinan belajar.

PEMBAHASAN

Pembelajaran di Indonesia selama ini selalu dilakukan secara konvensional yaitu tatap muka antara guru dan siswa. Kedisiplinan belajar tidak hanya saat mengikuti pelajaran, namun saat berada di lingkungan sekolah termasuk waktu masuk, penggunaan seragam, tidak melakukan hal-hal yang dilarang di sekolah. SD N Tegalmulyo juga memiliki susunan tata tertib yang wajib ditaati oleh setiap siswa dalam menegakkan kedisiplinan. Seperti jam masuk memberikan toleransi waktu sehingga saat pelajaran dimulai diharapkan semua siswa dapat mengikuti. Konsekuensi keterlambatannya adalah siswa diharuskan melapor ke guru piket terlebih dahulu untuk melapor jika terlambat. Hal tersebut menjadi catatan ketidaksiplinan siswa selama di sekolah, terlebih jika dilakukan secara berulang kali. Selain tata tertib masuk, absen siswa juga diatur untuk memastikan siswa selalu mengikuti pelajaran dan tidak tertinggal materi. Pakaian juga harus mengikuti aturan sekolah seperti ketentuan pemakaian seragam yang sesuai dengan aturan sekolah, penggunaan seragam olahraga yang telah diatur sekolah.

Kedisiplinan dalam bentuk lain yang harus diwujudkan siswa di lingkungan sekolah antara lain taat pada guru dan kepala sekolah serta saling menghargai dengan siswa lainnya. Siswa juga harus menjaga kebersihan, keamanan, ketertiban kelas dan sekolah, serta memelihara aset sekolah. Siswa juga diwajibkan untuk menjaga nama baik sekolah dengan menjaga perilaku sendiri dengan tidak melakukan hal yang dilarang seperti terlibat dalam perkumpulan anak-anak nakal, berkelahi, membolos, memakai perhiasan berlebihan / berdandan tidak sesuai kepribadian pelajar, merokok di dalam dan di luar sekolah, bahkan mengganggu saat proses pembelajaran berlangsung. Seperti yang dikemukakan oleh Moenir (2010: 131) bahwa kedisiplinan berupa disiplin waktu dan disiplin perbuatan. SD N Tegalmulyo menerapkan disiplin waktu seperti tepat waktu dalam belajar yang mencakup datang dan pulang sekolah tepat waktu, mulai dan selesai belajar di sekolah tepat waktu dan mulai dan selesai belajar di rumah. Disiplin perbuatan, meliputi patuh dan tidak menentang peraturan, tidak malas belajar, dan tidak mencontek, tidak membuat keributan, dan tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar.

Peran yang diwujudkan oleh guru kelas V dan guru olahraga di SD N Tegalmulyo meliputi peran sebagai *educator*, *manager*, *supervisor*, *innovator*, dan *leader*. Dikemukakan oleh Sopian (2016) bahwa citra yang terbangun dari sosok seorang guru adalah memiliki peran ganda yang dikenal dengan EMASLIMDEF. Peran guru sebagai *educator* yaitu memberikan teladan bagi peserta didik, sebagai *role model*, serta memberikan contoh dalam hal sikap dan perilaku untuk membentuk kepribadian bangsa. Sebagai *manager*, pendidik memiliki peran untuk menegakkan ketentuan dan tata tertib yang telah disepakati bersama di sekolah. Sebagai *supervisor* peran ini diwujudkan dengan mempelajari dan mengetahui karakter maupun sifat dan kemampuan yang dimiliki setiap anak sehingga dengan mengetahui kemampuan siswa.. Sebagai *leader*, yaitu lebih memberikan kebebasan secara bertanggung jawab kepada peserta didik. Peran ini diwujudkan dengan cara guru menanamkan kedisiplinan dalam proses belajar mengajar. Jika siswa melanggar maka dikenai hukuman yang mendidik seperti membersihkan kelas atau papan tulis. Peran sebagai *innovator*, diwujudkan dengan cara guru juga menguasai siswa dalam arti menguasai di bidang akademiknya dan dalam pembelajaran dapat menjelaskan materi yang sesuai dengan kemampuan anak tersebut, artinya guru harus banyak belajar untuk mendukung tugas dan fungsinya.

Covid-19 mengharuskan kondisi pembelajaran dilakukan dengan *online* (daring) sehingga banyak kendala yang terjadi, seperti tidak dapat tepat waktu dalam mengumpulkan tugas atau hadir untuk absensi karena tidak memiliki *handphone* sendiri, dan beberapa siswa harus menunggu

handphone karena dibawa orang tua saat bekerja. Meskipun tidak semua siswa dapat disiplin, namun guru tetap menjalankan perannya dalam pembelajaran *online*, baik melalui *whatsapp* maupun *google classroom*. Dalam penerapannya, guru lebih banyak memberikan tugas karena ketidakaktifan siswa saat pembelajaran. Siswa memiliki respon yang berbeda-beda karena kemampuan anak berbeda juga. Maka respon ketika tidak bertatap muka justru makin sedikit yang merespon. Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung (respon terhadap tugas/materi yang diberikan guru) pun cenderung pasif, bahkan respon terhadap tugas yang diberikan guru sebagian ada yang mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan namun juga sebagian ada yang tidak mengumpulkan tugas yang tidak sesuai dengan waktu.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran baru yang diterapkan karena Covid-19 sehingga sistem untuk mewujudkan proses belajar mengajar bagi anak belum tersusun dengan baik. Permasalahan bertambah saat orang tua siswa tidak mendukung dalam pembelajaran *online*. Dukungan orang tua dalam pembelajaran *online* bisa diwujudkan dengan memberikan fasilitas berupa *handphone* untuk pembelajaran serta mengingatkan siswa untuk disiplin mengumpulkan tugas dan mengikuti pembelajaran *online*. Terkait dengan pembelajaran daring, peran guru dalam kedisiplinan belajar siswa pun menjadi terbatas. Sementara itu mengenai peran guru sebagai *educator* adalah seharusnya menjelaskan materi dan mengajarkan pada siswa dengan baik dan benar sehingga siswa memahami materi yang disampaikan. Akan tetapi selama pembelajaran daring, peran tersebut sulit dilaksanakan karena siswa tidak semuanya aktif mengikuti dan fokus dengan materi yang disampaikan karena tidak ada pengawasan dari guru secara langsung sehingga siswa tidak dapat dipantau mengenai kedisiplinannya.

Hal tersebut didukung kenyataan di lapangan yang menunjukkan bahwa tidak semua orang tua siswa memiliki dana atau biaya untuk menyediakan fasilitas belajar seperti *handphone* atau laptop, anak dengan usia kelas V SD belum semua familiar menggunakan teknologi dalam pembelajaran daring sementara orang tua juga tidak paham penggunaan teknologi. Pemerintah sendiri telah memberikan dukungan dalam pembelajaran daring dengan membagikan kuota atau paket data internet. Akan tetapi jika orang tua tidak menyediakan fasilitas *handphone* yang sesuai dalam penggunaan internet seperti android atau *iphone* maka pembelajaran daring juga tidak maksimal. Berdasarkan uraian di atas, faktor penyebab kedisiplinan belajar siswa yaitu kurangnya kesadaran diri, ketaatan terhadap peraturan yang masih kurang, alat pendidikan yang tidak mendukung/memadai. Alat pendidikan yang memiliki peran penting dalam pembelajaran *online* pun kurang mendapat. Beberapa faktor tersebut menjadi penghambat dalam kedisiplinan belajar siswa. Guru sudah menjalankan perannya dengan baik untuk menegakkan kedisiplinan belajar siswa, namun jika tidak didukung oleh pihak yang paling dekat dengan anak yaitu orang tua maka kedisiplinan belajar siswa tidak dapat terwujud dengan baik. Dalam hal ini perlu adanya diskusi dan komunikasi dengan orang tua mengenai pentingnya keterlibatan orang tua untuk mendampingi anak dalam pembelajaran daring, terutama dalam pengumpulan tugas-tugas yang menjadi kewajiban siswa. Intinya dalam pembelajaran daring, perlu adanya kerjasama dengan orang tua untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar siswa dengan tertib, penyediaan fasilitas dan sarana pendukung dalam pembelajaran daring, serta pertemuan *offline* dengan jumlah terbatas dan terjadwal karena siswa masih kesulitan dalam menerapkan pembelajaran secara *online*.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Peranan guru dalam kedisiplinan belajar siswa siswa kelas V di SD N Tegalmulyo diwujudkan dalam 5 (lima) peran yaitu sebagai *educator*, *manager*, *supervisor*, *innovator*, dan *leader*. Akibat covid-19, pembelajaran dilakukan secara daring sehingga menyebabkan peran dari guru tersebut belum optimal. Hal ini sulit menciptakan proses pembelajaran yang kondusif. Akan tetapi selama pembelajaran daring, peran tersebut sulit dilaksanakan karena siswa tidak semuanya aktif mengikuti dan fokus dengan materi yang disampaikan. Guru hanya dapat menjelaskan poin-poin dan menugaskan siswa mengerjakan tugas untuk dikumpulkan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
2. Faktor penyebab siswa kelas V di SD N Tegalmulyo tidak disiplin belajar saat kondisi pembelajaran normal yaitu kesadaran diri, ketaatan terhadap peraturan, alat pendidikan, dan hukuman. Dalam pembelajaran daring, penyebab ketidaksiplinan belajar siswa semakin terlihat dimana kurangnya kesadaran diri yang menyebabkan tidak tertib sehingga menyebabkan ketaatan terhadap peraturan yang masih kurang, alat pendidikan yang tidak mendukung/memadai seperti fasilitas belajar seperti *handphone* atau laptop, penggunaan teknologi yang kurang familiar, orang tua juga tidak paham penggunaan teknologi, ada beberapa orang tua yang justru mengajak anak

- ikut membantunya bekerja, serta ada orang tua yang memiliki beberapa anak dengan pembelajaran daring yang hampir bersamaan sehingga penggunaan *handphone* harus bergiliran.
3. Solusi yang dapat digunakan untuk meminimalisir ketidakdisiplinan siswa kelas V perlu adanya diskusi dan komunikasi dengan orang tua mengenai pentingnya keterlibatan orang tua untuk mendampingi anak dalam pembelajaran daring, terutama dalam pengumpulan tugas-tugas yang menjadi kewajiban siswa, penyediaan fasilitas dan sarana pendukung dalam pembelajaran daring, serta pertemuan *offline* dengan jumlah terbatas dan terjadwal karena siswa masih kesulitan dalam menerapkan pembelajaran secara *online*.

Solusi

1. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang lebih kecil sehingga setiap anak memiliki jadwal kelas online bergiliran. Hal tersebut untuk mengefektifkan pertemuan guru dan siswa sehingga lebih personal dan fokus.
2. Guru dapat meluangkan waktu untuk mengadakan pertemuan offline secara terbatas (2 anak) dalam sehari untuk berdiskusi mengenai kesulitan yang dialami siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Munir. 2010. Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak Sejak dari Rumah. Yogyakarta: Pedagogia.
- Alma, B. 2010. Pembelajaran Studi Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Imron, A. 2011. Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa, E. 2015. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, W.A. 2012. Hubungan Kedisiplinan Belajar Di Sekolah Dan Di Rumah Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Se-Gugus I Sumberagung Jetis Bantul Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi: UNY
- Oemar Hamalik. 2009. Psikologi Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- _____. 2008. Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah. 2015. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sandu dan M. Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sopian, A. 2016. Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan. *RAUDHAH Proud To Be Professionals*, Vol.1, No.1, h.88-97
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia Jakarta
- Undang-Undang Dasar 1945
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wibowo, A. 2012. *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

ANALISIS INSTRUMEN PENILAIAN TKM TEMATIK BERDASARKAN PERSPEKTIF HOTS

Isti Janah, Setyo Eko Atmojo
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
isteajanah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menganalisis komposisi butir-butir soal dalam instrumen penilaian Tes Kendali Mutu kelas II Tahun Pelajaran 2019/2020 SD Negeri Kenaran 3 dari tingkat kemampuan berpikir Taksonomi Bloom; (2) Mengkaji karakteristik soal yang digunakan dalam instrumen penilaian Tes Kendali Mutu kelas II Tahun Pelajaran 2019/2020 SD Negeri Kenaran 3 dari kaidah penulisan soal berkategori Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS); (3) Mengetahui bagaimana Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) diimplementasikan dalam kegiatan penilaian kelas II Tahun Pelajaran 2019/2020 SD Negeri Kenaran 3. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru kelas II dan 18 siswa kelas II Tahun Pelajaran 2019/2020. Objek penelitian adalah implementasi HOTS dalam penilaian Tes Kendali Mutu kelas II. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, kuesioner, dan analisis dokumen. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif model Milles dan Hubberman. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Komposisi butir-butir soal dalam instrumen penilaian Tes Kendali Mutu kelas II Tahun Pelajaran 2019/2020 SD Negeri Kenaran 3 oleh guru kelas II masih sedikit yang dikembangkan dari indikator soal bermuatan Kata Kerja Operasional Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS); (2) Belum maksimalnya penggunaan karakteristik soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) dalam instrumen penilaian Tes Kendali Mutu kelas II Tahun Pelajaran 2019/2020 SD Negeri Kenaran 3; (3) Kurang maksimalnya implementasi penilaian berorientasi HOTS di kelas II Tahun Pelajaran 2019/2020 SD Negeri Kenaran 3.

Kata kunci: Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS), Instrumen Penilaian

ABSTRACT

This study aims to: (1) Analyze the composition of the items in the Quality Control Test assessment instrument Grade II in the Academic Year 2019/2020 SD Negeri Kenaran 3 from the thinking ability level of Bloom's Taxonomy; (2) Assess the characteristics of the questions used in the Quality Control Test assessment instrument Grade II in the Academic Year 2019/2020 SD Negeri Kenaran 3 from the writing rules for the Higher Order Thinking Skills (HOTS) category; (3) Know how Higher Order Thinking Skills (HOTS) are implemented in Grade II assessment activities in the Academic Year 2019/2020 of SD Negeri Kenaran 3. This research is a qualitative research. The subjects of this study were Grade II teachers and 18 grade II students in the Academic Year 2019/2020. The object of research was the implementation of HOTS in the assessment of Grade II Quality Control Tests. Data collection techniques in this study was conducted in interviews, questionnaires, and document analysis. The data analysis used in this study was the qualitative data analysis model of Milles and Hubberman. Data validity test used source and technique triangulation. The results show that: (1) The composition of the items in the Grade II Quality Control Test assessment instrument in the Academic Year 2019/2020 SD Negeri Kenaran 3 by grade II teachers is still slightly developed from the indicators of questions containing Operational Verbs for the Higher Order Thinking Skills (HOTS); (2) The use of the characteristics of High Order Thinking Skills (HOTS) in the assessment instrument for Grade II Quality Control Test in the Academic Year 2019/2020 of SD Negeri Kenaran 3 has not been maximally used; (3) The implementation of HOTS-oriented assessment in Grade II in the Academic Year 2019/2020 is not maximal in SD Negeri Kenaran 3.

Key Words: Higher Order Thinking Skills (HOTS), Assessment Instrument

PENDAHULUAN

Upaya-upaya dalam rangka peningkatan mutu pendidikan di Indonesia terus dilakukan oleh Pemerintah. Salah satu agenda yang berkelanjutan digagas oleh pemerintah adalah pengembangan kurikulum, termasuk di dalamnya pengembangan sistem penilaian. Dalam pelaksanaan pembelajaran, penilaian adalah salah satu komponen utama di antara ketiga komponen yang lain. Hasil penilaian akan menjadi pertimbangan bagi pendidik dalam pengambilan keputusan tentang hasil belajar peserta didik untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas kegiatan pembelajarannya.

Dalam penyelenggaraan penilaian, diperlukan sarana untuk mengumpulkan data atau informasi pencapaian hasil kemajuan belajar peserta didik yang akan diolah dan ditafsirkan dalam kegiatan penilaian. Sarana atau alat tersebut disebut dengan instrumen penilaian.

Selama ini penilaian hasil pembelajaran cenderung hanya menekankan pada aspek kemampuan mengingat, menyatakan kembali atau merujuk tanpa melakukan pengolahan, yang ketiganya masih termasuk dalam tingkatan terendah kemampuan berpikir menurut taksonomi Bloom. Siswa SD seharusnya sudah mulai diajak untuk berpikir tingkat tinggi menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan taksonomi Bloom C4-C6. Ciri penilaian yang lebih menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) adalah tidak hanya fokus terhadap tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, akan tetapi lebih jauh mengarah pada pembentukan kemampuan peserta didik secara mandiri dalam berfikir secara kritis, kreatif, inovatif serta mampu mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang lebih kompleks. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tujuan membentuk karakter peserta didik menjadi pribadi yang memiliki kemampuan intelektualitas tinggi, sehingga perlu sekiranya pengembangan model penilaian berkarakter HOTS. Dari uraian situasi dan kondisi di atas, penulis tertarik menelaah lebih lanjut kualitas instrumen soal yang digunakan untuk pelaksanaan tes kendali mutu di kelas II T.A. 2019/2020 di SD Negeri Kenaran 3, Prambanan, Sleman dilihat dari kategori kemampuan berpikir HOTS.

METODE PENELITIAN

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Juli 2020 hingga bulan Agustus 2020 di SD Negeri Kenaran 3. Penelitian ini didesain dengan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode atau pendekatan studi kasus. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data penelitian skripsi ini adalah deskriptif kualitatif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam studi kasus ini peneliti mengumpulkan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, penyebaran kuesioner, dan studi dokumen. Data yang dikumpulkan terkait subjek, yaitu guru dan siswa kelas II SD N Kenaran 3 T.A. 2019/2020. Kemudian setelah data diperoleh dari lapangan dan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif, peneliti memeriksa keabsahan data menggunakan dua teknik triangulasi, yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik ini digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Adapun Triangulasi sumber tujuannya untuk memeriksa keabsahan data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

I.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Wawancara Guru Kelas II

Terkait pengetahuan dan implementasi guru secara umum terhadap HOTS, guru kelas II Ibu Wening sedikit banyak sudah memiliki pengetahuan terhadap HOTS. Menurut Ibu Wening, hal utama yang diutamakan guru dalam penerapan HOTS adalah dengan menghargai dan memberikan kesempatan para siswanya untuk menunjukkan kemampuan masing-masing. Kemampuan kognitif setiap siswa tentu saja berbeda, maka jawaban siswa saat menjawab soal pun berbeda, inilah HOTS dari sudut pandang Ibu Wening. Adapun terkait aspek karakteristik soal HOTS yang digunakan dan dijadikan acuan guru dalam penyusunan naskah soal TKM adalah guru sudah mengimplementasikan semua indikator karakteristik soal HOTS. Namun dalam beberapa indikator belum diaplikasikan guru secara maksimal, seperti baru beberapa soal yang dibuat dengan level HOTS, dan juga belum banyak soal yang dapat mengukur kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa, serta dari aspek kedivergenan soal juga masih belum maksimal karena dalam penggunaan variasi bentuk soal yang memungkinkan peserta didik memberikan jawaban berbeda-beda sesuai proses berpikir dan sudut pandang yang digunakan, seperti soal uraian juga belum banyak digunakan.

Pada aspek teknik dan instrumen yang digunakan pada penyelenggaraan tes dapat disimpulkan bahwa pada penyelenggaraan Tes Kendali Mutu Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020 ini, guru hanya menggunakan satu teknik, yaitu teknik tertulis. Adapun untuk jenis instrumennya cenderung menggunakan jumlah soal pilihan ganda yang lebih dominan/ banyak daripada jenis lain seperti isian singkat dan uraian. Dari hasil wawancara peneliti kepada guru kelas II Ibu Wening mengenai relevansi antara penyelenggaraan penilaian atau tes pembelajaran tematik melalui kegiatan TKM ini dengan karakteristik penilaian kurikulum 2013 yang diimplementasikan menyatakan bahwa tes atau penilaian pembelajaran tematik pada pelaksanaan TKM Semester Ganjil ini sudah menerapkan karakteristik penilaian pada kurikulum 2013. Bukan hanya pada pelaksanaan TKM, karakteristik penilaian tematik juga diterapkan guru pada kegiatan penilaian-penilaian sebelumnya, seperti penilaian harian siswa.

Hasil Wawancara Siswa Kelas II

Dari hasil wawancara dengan siswa-siswi kelas II terkait aspek persepsi siswa saat mengerjakan soal dengan karakteristik HOTS menunjukkan bahwa ketika siswa kelas II diminta mengerjakan soal yang memiliki ciri-ciri HOTS (memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi) mereka memiliki respon yang positif terhadap soal tersebut dengan tetap berusaha mencari solusi dan pemecahan soal, walaupun dengan harus mencari bantuan dari berbagai sumber (apabila bukan soal ulangan atau tes). Selain itu sebagian besar dari siswa sudah berusaha menjawab soal-soal berbasis HOTS dengan menggunakan kemampuan yang dimiliki masing-masing, walaupun belum begitu maksimal karena masing-masing dominan pada metode "mengingat" hal-hal yang pernah dijelaskan guru atau yang ada di buku. Kemampuan siswa masih dapat digolongkan pada kemampuan kognitif C1-C3 (LOTS). Kemudian menurut apa yang diungkapkan siswa pun dapat diketahui bahwa guru Kelas II dapat dikatakan sudah mengimplementasikan karakteristik soal HOTS dalam pembuatan soal-soal untuk siswanya seperti sifat divergennya, multirepresentasi, kontekstual, dan juga menggunakan variasi bentuk soal yang beragam meskipun belum maksimal.

Hasil Kuesioner Guru dan Siswa Kelas II

Penerapan kemampuan 4Cs secara umum di kelas II masih belum maksimal, serta usaha peningkatan kemampuan kognitif taksonomi Bloom di kelas II sudah diterapkan dengan cukup baik. Dan menurut persepsi guru penerapan HOTS lebih tinggi dari LOTS. Dilihat dari sudut pandang siswa, penerapan kemampuan 4Cs masih kurang maksimal, serta kegiatan pembelajaran yang diberikan guru kelas II dalam usaha peningkatan kemampuan kognitif taksonomi Bloom dapat dikatakan pada kategori sering. Akan tetapi rata-rata skor menunjukkan bahwa nilai skor LOTS sedikit lebih tinggi dari skor HOTS, sehingga guru lebih sering memberikan soal dan tugas berbasis LOTS dibandingkan HOTS.

Hasil Analisis Dokumen Kisi-Kisi Soal

Kisi-kisi soal TKM Tema 1 mata pelajaran Matematika dan SBdP tidak memiliki indikator soal yang menggunakan KKO level HOTS, dengan persentase indikator soal HOTS adalah 0% dan indikator soal LOTS 100%. Sedangkan kisi-kisi soal TKM mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia hanya memiliki 3 indikator soal dengan KKO level HOTS C4, dan selebihnya adalah indikator soal LOTS. Persentase indikator soal HOTS di dalam diagram menunjukkan angka nilai 10% dan indikator soal LOTS menunjukkan 90%. Kisi-kisi soal TKM Tema 2 mata pelajaran Matematika dan SBdP tidak memiliki indikator soal yang menggunakan KKO level HOTS, dengan persentase indikator soal HOTS adalah 0% dan indikator soal LOTS 100%. Sedangkan kisi-kisi soal TKM mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia hanya memiliki 1 indikator soal dengan KKO level HOTS C6, dan selebihnya adalah indikator soal LOTS. Persentase indikator soal HOTS di dalam diagram menunjukkan angka nilai 3% dan indikator soal LOTS menunjukkan 97%.

Kisi-kisi soal TKM Tema 3 mata pelajaran Matematika dan SBdP memiliki dua indikator soal yang menggunakan KKO level HOTS, yaitu C4 dan C5. Persentase indikator soal HOTS adalah 7% dan indikator soal LOTS 93%. Sedangkan kisi-kisi soal TKM mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia hanya memiliki 3 indikator soal dengan KKO level HOTS yang ketiganya adalah C6, dan selebihnya adalah indikator soal LOTS. Persentase indikator soal HOTS di dalam diagram menunjukkan angka nilai 10% dan indikator soal LOTS menunjukkan 90%. Kisi-kisi soal TKM Tema 4 mata pelajaran Matematika dan SBdP hanya memiliki satu indikator soal yang menggunakan KKO level HOTS C4, dengan persentase indikator soal HOTS adalah 3% dan indikator soal LOTS 97%. Sedangkan kisi-kisi soal TKM mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia hanya memiliki 3 indikator soal dengan KKO level HOTS C4 dan C5, selebihnya adalah indikator soal LOTS. Persentase indikator soal HOTS di dalam diagram menunjukkan angka nilai 10% dan indikator soal LOTS menunjukkan 90%.

Hasil Analisis Dokumen Soal

Soal TKM Tema 1 dengan muatan pelajaran Matematika dan SBdP tidak memiliki soal HOTS. Semua soal adalah soal dengan kategori LOTS. Sehingga pada diagram menunjukkan persentase soal HOTS 0% dan soal LOTS 100%. Sedangkan pada soal Tema 1 dengan muatan mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia memiliki soal HOTS dengan persentase 10%, dengan persentase soal LOTS adalah 90%. Soal TKM Tema 2 dengan muatan pelajaran Matematika dan SBdP tidak memiliki soal HOTS. Semua soal adalah soal dengan kategori LOTS. Sehingga pada diagram menunjukkan persentase soal HOTS 0% dan soal LOTS 100%. Sedangkan pada soal Tema 2 dengan muatan mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia memiliki soal HOTS dengan persentase 3%, dengan persentase soal LOTS adalah 97%. Pada soal TKM Tema 3 dengan muatan pelajaran Matematika dan SBdP memiliki soal yang dikategorikan HOTS 7% dan soal berkategori LOTS adalah 93%.

Sedangkan pada soal Tema 3 dengan muatan mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia memiliki soal HOTS dengan persentase 10%, dengan persentase soal LOTS adalah 90%.

Soal KM Tema 4 dengan muatan pelajaran Matematika dan SBdP memiliki soal HOTS dengan persentase 3% dan soal LOTS memiliki persentase 97%. Sedangkan pada soal Tema 4 dengan muatan mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia memiliki soal HOTS dengan persentase 10%, dengan persentase soal LOTS adalah 90%. Tabel 3. Distribusi KKO dalam Soal TKM.

No.	Tema	Mata Pelajaran	Jumlah Soal					
			LOTS			HOTS		
			C1	C2	C3	C4	C5	C6
1.	Tema 1	Matematika dan SBdP	11	1	16	-	-	-
		PPKn dan Bahasa Indonesia	13	3	10	3	-	-
2.	Tema 2	Matematika dan SBdP	17	8	5	-	-	-
		PPKn dan Bahasa Indonesia	11	-	17	-	-	1
3.	Tema 3	Matematika dan SBdP	5	1	22	1	1	-
		PPKn dan Bahasa Indonesia	5	2	20	-	-	3
4.	Tema 4	Matematika dan SBdP	-	27	2	1	-	-
		PPKn dan Bahasa Indonesia	7	1	19	2	1	-
Jumlah			69	43	111	7	2	4

Secara keseluruhan dokumen soal Tema 1 hingga tema 4 memiliki jumlah soal berlevel HOTS sangat sedikit dibandingkan jumlah soal yang berkategori LOTS. Pada beberapa dokumen soal bahkan tidak terdapat soal berkategori HOTS.

Hasil Analisis Soal Berdasarkan Karakteristik Soal HOTS

Sebagian besar soal adalah menyajikan informasi tersurat secara eksplisit/gamblang/terlihat, sedikit jumlah soal yang menuntut peserta didik menggali sendiri informasi yang tersirat. Secara keseluruhan soal menyajikan permasalahan yang familiar serta tidak menuntut model penyelesaian baru yang berbeda dengan cara-cara sebelumnya. Hampir dari semua naskah soal setiap tema, sebagian besar soal dilengkapi multirepresentasi. Banyak jumlah soal bergambar. Dan dari soal-soal setiap tema beberapa ada yang dikembangkan dari permasalahan kontekstual. Walaupun soal TKM menggunakan berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan uraian, namun soal berbentuk uraian sangat sedikit jumlahnya. Hal ini kurang mendorong peserta didik mengekskresikan jawaban dengan menggunakan kalimatnya sendiri dalam bentuk tertulis.

KESIMPULAN

1. Jumlah persentase butir soal yang termasuk ke dalam soal *High Order Thinking Skills* (HOTS) masih sangat sedikit dibandingkan dengan yang bukan soal HOTS (soal LOTS/ *Lower Order Thinking Skills*). Apabila dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar kelas II, pengembangan soal TKM yang mayoritas adalah dikembangkan pada level LOTS ini sudah sesuai dengan anak usia SD kelas II masih pada tahap perkembangan kognitif C2 (memahami) dan C3 (menerapkan).
2. Sebagian karakteristik pengembangan instrumen penilaian berbasis *High Order Thinking Skills* (HOTS) sudah diterapkan guru dalam pengembangan soal-soalnya sesuai hasil data penelitian wawancara guru, wawancara siswa, dan studi analisis dokumen, namun penerapan ini belum maksimal.
3. Implementasi HOTS dalam kegiatan-kegiatan penilaian kelas II oleh guru terhadap siswa sudah cenderung mengarah pada implementasi *High Order Thinking Skills* (HOTS), namun belum maksimal karena menurut data hasil wawancara dan kuesioner masih ada beberapa kemampuan 4Cs yang belum diimplementasikan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan dari skripsi ini, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk pihak-pihak terkait sebagai berikut :

1. Peserta Didik
Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan salah satu kompetensi penting dalam dunia modern, sehingga peserta didik sebaiknya banyak berlatih memecahkan permasalahan berbasis HOTS, yang diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta berpikir secara luas dan mendalam.
2. Guru

Guru hendaknya banyak menyelenggarakan pembelajaran yang berorientasi pada *High Order Thinking Skills* (HOTS), termasuk salah satunya pada kegiatan penilaiannya. Penilaian berorientasi HOTS mampu memaksimalkan keterampilan guru dalam melakukan penilaian.

3. Sekolah

Sekolah sebaiknya mengembangkan kurikulum bermuatan HOTS. Penyempurnaan kurikulum ini salah satunya pada standar penilaiannya. Pelaksanaan kurikulum yang berorientasi pada peningkatan keterampilan HOTS adalah sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. F. dan Sukiman. 2019. "Analisis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada Soal Ujian Akhir Siswa Kelas 6 KMI dalam Kelompok Mata Pelajaran Dirasah Islamiyah di Pondok Modern Tazakka Batang". *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. XVI (No.2): 138-141.
- Aman. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Penelitian disampaikan dalam acara Diklat Penulisan Skripsi Mahasiswa Pendidikan Sosiologi, HIMA Pendidikan Sejarah FISE UNY, Yogyakarta, 23 Mei 2007.
- Ariyana, Yoki, dkk. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bramantio, Galang. 2019. Analisis Kualitas Butir Soal Penilaian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Penjasorkes Kelas XI SMA N 7 Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY.
- Bujuri, Dian Andesta. 2018. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar". Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Volume IX, No. 1, Hal. 43-48.
- Fitriani, Eka. 2019. *Pengembangan Instrument Assessment HOTS (High Order Thinking Skill) pada Mata Pelajaran IPS Terintegrasi Nilai-Nilai Pembangunan Karakter Kelas V SD/MI di Bandar Lampung*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Program Sarjana PGMI Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Ismawati, Bernadeta P. 2019. *Analisis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Sarjana PGSD Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. 2015. "Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar". Kendari : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN, Jurnal Al-Ta'dib, Volume 8 No. 2.
- Lestari, Widiana, dan Widyaningrum, Dhea A. 2019. *Keterkaitan HOTS dengan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Skripsi. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Majid, Abdul dan Rochman, Chaerul. 2015. *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Meilianawati, Bernadeta I. 2019. *Analisis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran Tematik Kelas III (Studi Kasus di Salah Satu SD Swasta di Yogyakarta)*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Sarjana PGSD Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Ome, Kristina L. 2019. *Persepsi Guru dan Siswa terhadap Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) di SMA Pangudi Luhur Santo Yusup Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Sarjana PGSD Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Saihan, dan Muhith, Abdul. 2018. Penelitian Dasar Pengembangan Prodi. Jember: Institut Agama Islam Negeri Jember.

- Sari, Maria D.A. 2019. *Analisis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran Tematik Kelas VI Tahun Ajaran 2018/2019 (Studi Kasus pada Salah Satu Sekolah Dasar di Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta)*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Sarjana PGSD Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Setiawati, Wiwik, dkk. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Setiawati, Wiwik, dkk. 2019. *Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skills*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sunarti dan Rahmawati, Selly. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Suwarsono, St. 2016. *Pengantar Penelitian Kualitatif*. Penelitian disajikan dalam acara Hari Studi Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, JPMIPA-FKIP Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 25 Mei 2016.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU FLANEL PINTAR (BUFLAPIN)

Leni Pratiwi Angraini, Sunarti
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
(anggrainileni57@yahoo.co.id , bunartisadja@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar). Secara rinci bertujuan untuk (1) mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran BUFLAPIN, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian ahli media, ahli materi. (3) mengetahui daya tarik media pembelajaran dilihat dari hasil respon guru, dan respon siswa. (4) mengetahui apakah media efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa materi pembelajaran tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru. Hasil penelitian pengembangan meliputi (1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Buku Flanel Pintar (BUFLAPIN) materi pembelajaran tematik tema 1 diriku sub tema 1 aku dan teman baru. (2) Produk media pembelajaran dinyatakan layak. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli media dengan mendapatkan rata-rata skor 4,55 dengan kriteria sangat baik. Penilaian ahli materi dengan mendapatkan rata-rata skor 4,2 dengan kriteria baik. (3) Produk media pembelajaran dinyatakan memiliki daya tarik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian respon guru dengan mendapatkan rata-rata skor 100% dengan kriteria sangat baik. Penilaian respon siswa dengan mendapatkan rata-rata skor 95% dengan kriteria sangat baik. (4) Produk media efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas I pembelajaran tematik kelas 1 tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji *paired t-test* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* yaitu dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *posttest* yaitu 87,56 dan nilai rata-rata *pretest* 70,22 maka nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Prestasi Belajar, Buku Flanel

ABSTRACT

The study aims to develop the BUFLAPIN (smart flannel book) media. Specifically aims for (1) knowing the results of BUFLAPIN media development, (2) knowing the media worthiness, the casting of a media expert, the material expert. (3) knowing the appeal of the learning media is seen from the results of the teacher's response, and the student's response. (4) knowing if the media is effective in improving the performance of student learning material 1 myself theme 1 subtheme 1 me and my new friend. Development research includes (1) this research and development has produced a product of studying the smart flannel book (BUFLAPIN) thematic learning material theme 1 Myself sub theme 1 Me and a new friend. (2) the product of the learning media is deemed worthy. This is shown by the media expert's assessment results by getting a 4.55 average by excellent criteria. Judge the material expert by getting a 4.2 average by good criteria. (3) the product of the learning media is stated to have appeal. This is demonstrated by the teacher's response assessment results by getting a 100% score average by excellent criteria. Student response assessment by getting an average score 95% with excellent criteria. (4) media products are effective for learning performance class I thematic class 1 theme 1 myself subtheme 1 me and a new friend. This is shown in the results of the test-test of pretest and posttest values with a significant value of $0,000 < 0.055$ which means there is a difference between pretest and posttest. The posttest average was 87.56 and the pretest 70.22 pretest score was better than the pretest score.

Keywords: Learning Media, Learning Achievement, Flannel Book

PENDAHULUAN

Hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan juga makhluk sosial. Manusia hidup dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Lingkungan yang paling utama untuk bersosialisasi untuk anak adalah keluarga. Kemudian baru lingkungan sekolah dan masyarakat. Pendidikan adalah usaha proses perubahan sikap dan tingka laku seseorang melalui pembelajaran dan bimbingan. Di dalam implementasi pendidikan terdapat proses perkembangan yang mengarah kepada individu agar berkembang secara optimal, oleh karena itu diperlukan adanya pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk peserta didik. Pendidikan tidak dapat lepas dari proses belajar. Muhibbin Syah (2013:87) mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Menurut Azhar Arsyad,

(2011: 15) dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting ialah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama untuk peserta didik pada taraf pendidikan Sekolah Dasar. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran harus sebisa mungkin dimaksimalkan oleh guru agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan dalam penyampaian materi guru harus menggunakan media yang cocok dengan materi yang akan dijelaskan. Guru membutuhkan media sebagai alat bantu menerangkan semua pelajaran termasuk pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terintegratif atau terpadu. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang saling berkaitan menjadi satu kesatuan tema. Menurut Sa'dun Akbar, dkk. (2016: 16) pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam proses pembelajaran yang bermakna disesuaikan dengan perkembangan siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran tematik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk menggunakan media yang menarik agar peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga prestasi belajar dapat meningkat. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan di kelas I SD Muhammadiyah Banyuraden memperoleh informasi bahwa belum adanya media pembelajaran untuk kelas I Tema 1 Diriku Subtema 1 Aku dan Teman Baru sehingga berdampak pada proses pembelajaran karena materi yang disampaikan tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Proses pembelajaran hanya menggunakan buku Tematik dan LKS sehingga prestasi belajar siswa rendah. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi yang praktis, layak, menarik, efektif, dan mudah digunakan oleh siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran BUFLAPIN untuk Tema 1 Diriku Subtema 1 Aku dan Teman Baru. Penelitian ini akan terfokus pada "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Flanel Pintar (BUFLAPIN) pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah Banyuraden Gamping Sleman". Media pembelajaran BUFLAPIN, diharapkan dapat membantu memudahkan dan meningkatkan kemampuan prestasi siswa dalam belajar.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Tematik

Kemendikbud(2013:192-193) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu/tematik integratif merupakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena peserta didik selalu melalui pengalaman langsung dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari kemudian menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka kuasai. Menurut Sa'dun Akbar, dkk. (2016: 16) pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam proses pembelajaran yang bermakna disesuaikan dengan perkembangan siswa. pembelajaran yang dilaksanakan berkaitan dengan pengalaman dan lingkungan siswa. Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna. Menurut Abdul Majid (2014: 76) "Ada tiga pembelajaran terpadu yang dipilih dan dikembangkan di program Pendidikan Guru Sekolah, yaitu model keterhubungan, model jaring laba-laba, dan model keterpaduan." Selanjutnya ia menjelaskan ketiga model pembelajaran terpadu tersebut sebagai berikut:

a. Model Keterhubungan (*connected*)

Pembelajaran terpadu dengan model keterhubungan ini menyajikan kegiatan pembelajaran yang dengan sengaja menghubungkan topik ke topik, konsep ke konsep lain tetapi masih dalam satu disiplin ilmu.

b. Model Jaring Laba-laba (*webbed*)

Pembelajaran terpadu dengan model jaring laba-laba ini adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Penyajian pembelajarannya dengan menentukan satu tema untuk menggabungkan beberapa disiplin ilmu.

c. Model Keterpaduan (*integrated*)

Pembelajaran terpadu dengan model keterpaduan ini merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan antar bidang studi. Pembelajaran bertujuan menemukan kesamaan-kesamaan topik antar bidang studi diakhir kegiatan. Berdasarkan pengertian model-model pembelajaran terpadu yang telah disampaikan, pembelajaran dalam kurikulum 2013 termasuk dalam model jaring laba-laba atau *webbed model*, Pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik integrasi seperti yang telah disampaikan sebelumnya.

Selain itu Kemendikbud (Nurul Hidayah, 2015:39) beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif yang harus diperhatikan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi satu pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
- b. Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian materi-materi yang di pilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam standart isi. Namun ingat, penyajian materi pengayaan seperti ini perlu di batasi dengan mengacu pada tujuan pembelajaran.
- c. Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- d. Materi pembelajaran yang dapat di padukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- e. Materi awal yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.

Sedangkan menurut Trianto (2011:323) pelaksanaan pembelajaran tematik untuk anak usia sekolah dasar, pada dasarnya sama seperti pelaksanaan pembelajaran pada umumnya. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik untuk usia sekolah dasar, perlu mencakup kegiatan pemetaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus, dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Trianto (2011:131) mengatakn pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. tema yang diberikan merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi topik pembelajaran. mata pelajaran yang harus dicakup yaitu (1) pendidikan agama, (2) kewarganegaraan, (3) bahasa Indonesia, (4) matematika, (5) ilmu pengetahuan alam, (6) ilmu pengetahuan sosial, (7) seni budaya dan ketrampilan dan (8) pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Karakteristik Siswa

Piaget (Desmita, 2012: 35), operasi adalah hubungan-hubungan logis di antara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkret adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek dan peristiwa-peristiwa nyata atau konkret dapat diukur. Tahap perkembangan kognitif piaget meyakini bahwa pemikiran seseorang anak berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa. Dalam hal ini piaget membagi tahap perkembangan kognitif menjadi 4 tahap yaitu:

- a. Tahap Sensorimotor
Usia 0-2 tahun, bayi bergerak dari tindakan refleks instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui melalui pengordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tinsakan fisik.
- b. Tahap Pra-operasional
Usia 2-7 tahun, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi indrawi dan tindakan fisik.
- c. Tahap konkret-operasional
Usia 7-11 tahun, pada saat ini akan dapat berpikir secara dan logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret mengklasifikasikan benda-benda kedalam bentuk-bentuk yang berbeda.
- d. Operasional Formal
Usia lebih dari 11 tahun, remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik.

Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2014:2-3), kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Mohamad Syarif Sumantri (2016:3) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencap Nandang Koesasih dan Dede Sumarna (2013:205) mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber belajar (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini peserta

didik ataupun warga belajar). aian kompetensi. Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah suatu alat perantara atau pengantar yang memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan ataupun informasi dari guru untuk peserta didik yang berkaitan dengan proses belajar. sehingga menciptakan komunikasi dan interaksi antara peserta didik dan guru yang melibatkan mental dan fisik peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Menurut Hujair AH Sanaky (2013:5) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Daryanto (2013:5-6) Media dalam pembelajaran memiliki kegunaan (fungsi) sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- d. Memungkin anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan menurut Hujair AH Sanaky (2013: 5) mengemukakan secara umum media memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajar bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Prestasi Belajar

Syaiful Bahari Djamarah (2012: 21) mengatakan Pretasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu. Muhibbin Syah (2013:87) mengatakan bahwa bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Muhammad Fathurrohman dan Sulistiyorini (2012:118) mengatakan bahwa Prestasi belajar merupakan hasil yang ditunjukkan siswa setelah melakukan proses belajar mengajar, prestasi belajar biasanya ditunjukkan dengan angka dan nilai sebagai lapoan hasil belajar peserta didik kepada orangtuanya. Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Prestasi Belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah berusaha semaksimal mungkin dalam belajar. Prestasi belajar peserta didik di sekolah salah satunya adalah menjadi juara kelas. Menurut Sumadi Suryabrata (Saefulllah, 2012: 172-176), secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*.

a. Faktor *internal*

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

- 1) Faktor *fisiologis*, yaitu yang berhubungan dengan kesehatan dan pancaindra
- 2) Faktor *psikologis*

Ada banyak faktor *psikologis* yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, antara lain sebagai berikut:

a) *Intelegensi*

Taraf *intelegensi* ini sangat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa, yaitu siswa yang memiliki taraf *intelegensi* tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk mencapai prestasi belajaryang lebih tinggi. Sebaliknya, siswa yang memiliki taraf *inteligensi* yang rendah diperkirakan akan memiliki prestasi belajar rendah.

b) Sikap

Sikap yang pasif, rendah diri, dan kurang percaya diri dapat menghambat prestasi belajar siswa.

c) Motivasi

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat nonintelektual. Motivasi timbul karena adanya keinginan atau kebutuhan dalam diri seseorang. Siswa yang termotivasi kuat akan mempunyai banyak energy untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Faktor *eksternal*

Selain faktor di dalam diri siswa, ada pula hal-hallain diluar diri yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor-faktor tersebut dalah sebagai berikut :

1) Faktor lingkungan keluarga

a) Sosial ekonomi keluarga

Dengan sosial ekonomi yang memadai, seseorang lebih berkesempatan mendapatkan fasilitas belajar yang lebih baik, mulai buku, alat tulis hingga pemilihan sekolah.

b) Pendidikan orangtua

Orangtua yang menempuh jenjang pendidikan tinggi cenderung lebih memperhatikan dan memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya, dibandingkan dengan yang mempunyai jenjang pendidikan yang lebih rendah.

c) Perhatian orangtua dan suasana hubungan antara anggota keluarga

Dukungan dari keluarga merupakan suatu pemacu semangat berprstasi bagi seseorang. Dukungan bisa secara langsung berupa pujian atau nasihat ataupun secara tidak langsung, seperti hubungan keluarga yang harmonis.

2) Faktor lingkungan sekolah

a) Sarana dan prasarana

Kelengkapan fasilitas sekolah, seperti papan tulis, OHP, dan sebagainya akan membantu kelancaran proses belajar mengajar disekolah.

b) Kompetensi guru dan siswa

Apabila seorang siswa merasa kebutuhannya untuk berprestasi dengan baik di sekolah terpenuhi, misalnya dengan tersedianya fasilitas dan tenaga pendidik yang berkualitas, yang dapat memenuhi rasa keingintahuannya, hubungan dengan guru dan teman-temannya berlangsung harmonis, siswa akan memperoleh iklim belajar yang menyenangkan.

c) Kurikulum dan metode belajar

Metode pembelajaran yang lebih interaktif sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat dan peran serta siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Faktor lingkungan masyarakat

1) Sosial budaya

Pandangan masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan pendidik dan peserta didik. Sedangkan, masyarakat yang masih memandang rendah pendidikan akan enggan mengirimkan anaknya ke sekolah dan cenderung memandang rendah pekerjaan guru.

2) Partisipasi terhadap pendidikan

Apabila semua pihak telah berpartisipasi dan mendukung kegiatan pendidikan, mulai dari pemerintah sampai pada masyarakat bawah, setiap orang akan lebih menghargai dan berusaha memajukan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau (*Research and Development*). Buchory (2016: 9) menjelaskan metode Pengembangan merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan mengembangkan sebuah produk untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Model pengembangan ADDIE dilakukan dengan cara lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 10 November 2020 di SD Muhammadiyah Banyuraden dengan subjek uji coba 6 siswa kelas I dan uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 12 November 2020 di SD Muhammadiyah Banyuraden dengan subjek uji coba 15 siswa kelas I. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket ahli materi, ahli media, respon guru, respon siswa. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung rata-rata, persentase, dan uji *paired t-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Ahli

Dari penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata nilai Baik, berdasarkan aspek-aspek yang dinilai yaitu aspek kualitas isi dan tujuan mendapatkan nilai 3,94 dan aspek kualitas pembelajaran mendapatkan nilai 4,46. Dengan demikian menurut ahli materi media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) sudah memenuhi kriteria atau sudah dianggap layak untuk digunakan. Berikut ini merupakan hasil validasi media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) berdasarkan angket ahli media. Penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata nilai Sangat Baik, berdasarkan aspek-aspek yang dinilai yaitu aspek kualitas produk mendapatkan nilai 4,5 ; aspek desain produk mendapatkan nilai 4,5 ; aspek konstruksi mendapatkan nilai 4,6 ; dan aspek Teknik mendapatkan nilai 4,6. Dengan demikian menurut ahli media, media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) sudah memenuhi kriteria atau sudah dianggap layak digunakan.

Revisi Produk

Berikut ini merupakan revisi produk berdasarkan saran dari ahli materi dan media :

1) Revisi produk ahli materi

Dalam media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) perlu penambahan media pendukung untuk menjelaskan materi di depan kelas secara menyeluruh agar semua siswa dapat memperhatikan secara bersama-sama materi yang sedang dijelaskan oleh guru.

2) Revisi produk ahli media

Dalam media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) perlu penambahan buku pedoman penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menggunakan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan revisi produk dari media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) berupa buku pedoman untuk guru berdasarkan masukan dari ahli media.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon siswa maupun respon guru terhadap media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar). Berikut ini merupakan hasil dari angket respon guru maupun angket respon siswa terhadap media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar).

Tabel 1. Hasil Analisis angket respon siswa uji terbatas

Aspek	Rata-Rata Penilaian	Kriteria
Kualitas Fisik	97%	Sangat Baik
Materi/Isi	100%	Sangat Baik
Pembelajaran	90%	Sangat Baik
Rata-rata Total	96%	Sangat Baik

Dari hasil respon siswa disimpulkan media BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) memiliki daya tarik dan layak untuk uji coba lapangan. Berikut hasil angket respon guru uji coba terbatas.

Tabel 2. Hasil Analisis angket respon guru uji terbatas

Aspek	Rata-Rata Penilaian	Kriteria
Kualitas Fisik	100%	Sangat Baik
Materi/Isi	100%	Sangat Baik
Pembelajaran	100%	Sangat Baik
Rata-rata Total	100%	Sangat Baik

Dari hasil angket respon guru disimpulkan bahwa media BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) memiliki daya tarik dan layak digunakan untuk uji coba lapangan. Berikut ini merupakan diagram perbandingan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* uji coba produk.



Gambar 1. Diagram perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* uji coba produk

Berdasarkan tabel hasil *pretest* dan *posttest* di atas, nilai rata-rata *pretest* adalah 68,89 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 84,44. Dari nilai tersebut dapat dilihat rata-rata nilai *posttest* mengalami kenaikan dibandingkan nilai *pretest*.

Hasil Uji Coba Lapangan

Berikut ini merupakan hasil respon siswa uji coba lapangan. media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar).

Tabel 3. Hasil analisis angket respon siswa uji lapangan

Aspek	Rata-Rata Penilaian	Kriteria
Kualitas Fisik	99%	Sangat Baik
Materi/Isi	93%	Sangat Baik
Pembelajaran	93%	Sangat Baik
Rata-rata Total	95%	Sangat Baik

Dari hasil respon siswa media BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) memiliki daya tarik dan layak digunakan untuk pembelajaran tematik tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru. Berikut hasil respon siswa uji coba lapangan.

Tabel 4. Hasil analisis angket respon guru uji lapangan

Aspek	Rata-Rata Penilaian	Kriteria
Kualitas Fisik	100%	Sangat Baik
Materi/Isi	100%	Sangat Baik
Pembelajaran	100%	Sangat Baik
Rata-rata Total	100%	Sangat Baik

Hasil respon guru disimpulkan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) memiliki daya tarik dan layak digunakan untuk pembelajaran. Berikut ini merupakan diagram perbandingan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.



Gambar 2. Diagram perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* uji coba lapangan

Berdasarkan tabel hasil *pretest* dan *posttest* di atas, nilai rata-rata *pretest* adalah 77,22 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 87,56. Dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *posttest* mengalami kenaikan dibandingkan dengan nilai *pretest*.

Uji T-Test

Peningkatan prestasi belajar siswa dapat diketahui melalui tes prestasi belajar siswa. Media dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru. Siswa mengerjakan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar). Setelah menggunakan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) siswa mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah menggunakan media. Melalui uji T-test dapat diketahui bahwa setelah menggunakan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) dalam pelajaran tematik tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru diperoleh nilai sig.(2 tailed) yaitu 0,000. Nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan antara nilai rata-rata *posttest* dan *pretest*. Hal ini berarti media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) efektif untuk meningkatkan prestasi belajar pelajaran tematik tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Buku Flanel Pintar (BUFLAPIN) pada Pembelajaran Tematik Di SD Muhammadiyah Banyuraden Gamping Sleman maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Buku Flanel Pintar (BUFLAPIN) materi pembelajaran tematik tema 1 diriku sub tema 1 aku dan teman baru.
2. Media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) layak digunakan untuk kelas I SD. Hal tersebut sesuai dengan hasil penilaian ahli materi yang mendapatkan rata-rata skor penilaian 4,2 dengan kriteria Baik dan ahli media mendapatkan rata-rata skor penilaian 4,55 dengan kriteria Sangat Baik.
3. Media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) memiliki daya tarik. Hal tersebut sesuai dengan hasil penilaian respon siswa yang mendapatkan rata-rata skor penilaian 95% dengan kriteria Sangat Baik dan respon guru yang mendapatkan rata-rata skor penilaian 100% dengan kriteria Sangat Baik.
4. Media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil paired t- test terhadap nilai pretest dan posttest pada uji coba pemakaian yaitu dengan nilai signifikan 0,000 yang artinya terdapat perbedaan antara pretest dan posttest. Nilai rata-rata posttest yaitu 87,56 dan nilai rata-rata pretest 70,22 maka nilai posttest lebih baik dari nilai pretest, hal ini berarti media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas I pada pembelajaran tematik tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru.

SARAN PEMANFAATAN PRODUK

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran yang diberikan terkait pengembangan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar sekaligus bermain pada mata pelajaran pembelajaran tematik tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru dengan bimbingan guru maupun secara mandiri. Apabila ingin mendapatkan hasil yang maksimal, penggunaan media ini perlu bimbingan dari guru dengan menjelaskan cara penggunaan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) dapat berjalan secara sistematis. Guru juga harus mencermati terlebih dahulu cara penggunaan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar).
- b. Media ini sebaiknya dikembangkan lagi menjadi lebih aktif dan interaktif, misalnya membuat kegiatan siswa yang lebih beragam dan lebih lengkap.
- c. Bentuk pengembangan media pembelajaran BUFLAPIN (Buku Flanel Pintar) ini hendaknya mengikuti langkah-langkah pengembangan media secara tepat dan konsisten. Hal tersebut dilakukan agar menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran terutama untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun, dkk. 2016. Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran, Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Rev. Ed, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: IT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desmita. 2012. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. Prestasi Belajar dan kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sestai Standar Nasional. Yogyakarta: Teras.
- Hidayah, Nurul. 2015. Pembelajaran Tematik Inegratif di Sekolah dasar. Jurnal Terampil. Bandar Lampung: e-Jurnal IAIN Raden Intan Lampung.
- Kemendikbud. 2013. Model pelatihan Implementasi Kurikulum 2013. Badan pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Jakarta: Kemendikbud
- Kosasih, Nandang dan Dede Sumarna. 2013 . Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan . Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. Media Pembelajaran interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2016. Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tinekut Pendidikan Duser. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sunarti, & Ramawati, S. 2014. Penelitian dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta : Andi Offset.
- Syah, Muhibbin. 2013 . Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI. Jakarta. Prenadamedia Group

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR JURASSIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG

Mela Indriyani, Rina Dyah Rahmawati
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
melaindri16@gmail.com, rinadyah_r@upy.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan 1) pengembangan produk bahan ajar "JURASSIK". 2) mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa dalam penjumlahan dan pengurangan menggunakan bahan ajar "JURASSIK". Penelitian ini menggunakan metode *Research dan Development* dengan jumlah responden 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *paired sample t-test* dengan menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Hasil penelitian menunjukkan 1) hasil pengembangan bahan ajar "JURASSIK" dengan penilaian dari ahli materi sebesar 4,53 dengan katarori sangat baik, ahli media 4,67 dengan katagori sangat baik, untuk respon guru sebesar 4.50 dengan katagori sangat baik dan untuk respon peserta didik sebesar 89 % katagori yang sangat baik dengan demikian bahan ajar yang dibuat dapat digunakan. 2) bahan ajar jurassik dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Wuluhadeg terbukti adanya perbedaan antara sesudah dan sebelum menggunakan bahan ajar yang dibuktikan dengan uji *paired sample t-test*. perbedaan yang ada berupa peningkatan kemampuan berhitung dengan nilai sig. 2-tailed $0.000 < 0.05$.

Kata kunci :Bahan ajar *JURASSIK*, kemampuan berhitung

ABSTRACT

This research aimed to 1) develop the material product in the "JURASSIK" 2) determine the increasing of students' numeracy skills in addition and subtraction using "JURASSIK" in teaching materials. This research used a Research and Development method with a total of 20 students as respondents. The data collection techniques used observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. The data analysis technique used the paired sample t-test using the prerequisite test, namely the normality test. The results showed 1) the results of the development as a teaching materials "JURASSIK" with a score from the material expert of 4.53 which was very good category, 4.67 with very good category of media expert, for the teacher response of 4.50 which very good category and for the response of students with 89% very good category therefore the teaching materials can be used. 2) Jurassik teaching materials can improve the numeracy skills of grade II Elementary School Wuluhadeg students. It was proven that there was a difference between after and before using teaching materials as evidenced by the paired sample t-test. The difference was an increasing in counting skills with the sig value. 2-tailed $0.000 < 0.05$.

Keywords: JURASSIK materials teaching, counting skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya. Pelaksanaan pendidikan di sekolah perlu adanya perangkat pembelajaran. Guru sebagai arsitek perubahan perilaku peserta didik. Seorang guru dituntut memiliki 4 kompetensi yang harus ada di diri seorang guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi profesional, dan kompetensi pribadi (Hanafiah, 2009 : 103-105) Matematika merupakan ilmu dasar yang telah berkembang pesat di dunia pendidikan baik materi maupun kegunaannya. Mata pelajaran matematika berfungsi melambungkan kemampuan komunikasi dengan menggambarkan bilangan-bilangan dan simbol-simbol dalam ketajaman penalaran yang memberikan kejelasan dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Piaget dalam Wahidin, Anna (2012) anak seumur ini berada pada periode operasi kongkret. Anak yang berada pada periode ini masih berfikir abstrak dan membutuhkan bantuan manipulasi objek-objek kongkret atau pengalaman-pengalaman langsung yang dialaminya. Oleh karena itu, matematika dapat membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta bekerja sama. Perlu upaya agar mata pelajaran ini betul-betul dipahami oleh peserta didik dengan meningkatkan kemampuan berhitung.

Proses pembelajaran merupakan proses yang terjadi di kelas dan terjadinya interaksi. Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, dimana penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Berubahnya tingkah laku tersebut berupa perubahan bersifat pengetahuan (kognitif),

ketrampilan (psikomotor), dan sikap (afektif) (Sadiman Arif S., dkk. 2014 : 1-2). Pembelajaran matematika untuk siswa SD dilakukan secara menyenangkan agar materinya mudah dipahami dan mensukseskan pelaksanaan pembelajaran matematika di SD/MI terutama dikelas dasar, sehingga tercapai tujuan pendidikan, perlu adanya pengembangan bahan ajar yang mendukung/ menarik pembelajaran. Suatu pembelajaran yang efektif, guru dapat mengembangkan bahan ajar agar menumbuhkan siswa untuk semangat dalam pelajaran.

Memahami dan menguasai matematika, siswa harus memahami bilangan dasar. Masih rendahnya ketrampilan anak dalam memahami bilangan tingkat dasar karena terdapat beberapa penyebab, Misalnya (1) siswa sekolah dasar belum memahami oprasi hitung, (2) proses pembelajaran yang monoton terlihat matematika menakutkan, (3) siswa merasa jenuh karena mendenagarkan dan mencatat saja, (4) Siswa masih asyik bermain sendiri di dalam kelas, (5) Bahan ajar yang digunakakana belum dikembangkan. Banyak SD masih menggunakan bahan ajar yang masih terbatas. Hal ini dapat dilihat dari buku pegangan siswa yang merupakan pinjaman dari perpustakaan dan juga sumbangan dari dinas pendidikan. Selaian bahan ajar yang kurang, proses pembelajaran masih terpusat pada guru. Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran dan guru juga masih menggunakan metode ceramah untuk mengajarkan materi

Berdasarkan permasalahan, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yaitu “JURASSIK” Penjumlahan dan Pengurangan Assyik. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahan ajar ini dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi materi yang akan diberikan kepada siswa. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Matematika “Jurassik” Penjumlahan Pengurangan Assyik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Operasi Penjumlahan dan Pengurangan di Kelas II SD Wuluhadeg Srigading Sanden Bantul”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2013 : 297) penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji pengaruh produk dalam pemelajaran. (Sugiyono 2013 : 289) mengemukakan pengembangan meode R&D ada 10 langkah pengembangan Borg and Gall, yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revsi produk, (8) uji coba pemakian (9) revisi produk dan (10) pembuatan produk massal.

Tempat dan waku Penelitian

Uji coba terbatas dilaksanakan di SD Wuluhadeg pada hari Jumat, 10 Juli 2020 sedangkan untuk uji coba lapangan dilaksanakan dari hari Jumat, 17 Juli – 25 Juli 2020.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Wuluhadeg yang berjumlah 20 siswa dengan Laki-laki 11 dan perempuan berjumlah 9.

Metode Pengumpulan Data

1. Pengamatan (*Observation*)

Menurut Sudaryono dkk, (2013: 38) Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

2. Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara berhadapan langsung dengan subjek yang akan diteliti.

3. Dokumentasi

Menurut Sudaryono dkk, (2013: 41) Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, data yang relevan penelitian.

4. Tes

Tes adalah pemberian pertanyaan yang jawabanya dapat benar atau salah. bentuk penyajian dapat berupa lisan tertulis maupun kineja. (Sugiyono, 2014)

5. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan. begitupun pendapat dari Raharjo, Susilo dan Gudnanto 2011 : 95) angket adalah teknik atau cara memahami siswa dengan mengadakan komunikasi tertulis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan angket validasi ahli materi terhadap kualitas materi meliputi aspek kurikulum dengan rata-rata skor, kelengkapan materi, penyajian, kejelasan kalimat, pembahasan sangat baik, sehingga materi layak digunakan, dengan jumlah skor 68 dengan skor maksimal 75 dan rata-rata 4,53 dengan skor maksimal 5,00. Masukan dari ahli materi sudah bagus dan layak digunakan dengan revisi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Skor yang diperoleh 84 dengan rata-rata 4.67 dari skor maksimal 90 dan rata-rata 5.00. dengan demikian dapat dinyatakan layak. Masukan yang diberikan ahli Media untuk bahan ajar JURASSIK yaitu dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas II SD/ kelas Rendah.

Hasil Uji Coba produk

Hasil Uji Coba Produk dilakukan dengan kevalidan soal untuk digunakan pada uji lapangan. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka butir soal tersebut valid. bila lebih besar dari 0.05 maka butir tersebut tidak valid. Hasil uji validitas dengan SPSS 21 menyatakan soal nomer 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9 dan 10 yang valid pada pilihan ganda sedangkan untuk soal isay 1, 2, dan 4.

Uji Paired Sample T-Test

Paired Sample T-Test merupakan uji beda dua sample berpasangan. sample berpasangan merupakan subyek yang sama, tetapi mengalamiperlakuan yang berbeda. Uji *Paired Sample T-Test* berdasarkan uji tersebut, maka dapat diketahui bahwa t hitung adalah 8,132. Pada t tabel dengan jumlah sampel (n) adalah 20 dan taraf signifikansi 5% adalah 2.08. Jadi tes tersebut dapat mengukur perbedaan kemampuan peserta didik setelah diajarkan dan peserta didik yang belum diajarkan. Dapat juga dilihat dari uji *Paired Sample T-Test* diketahui bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) untuk nilai pretest dan posttest adalah 0.000 maka nilai Asymp. Sig (2-tailed) <) 0.05. Dapat disimpulkan ada perbedaan kemampuan berhitung peserta didik anatar sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan bahan ajar.

KESIMPULAN

1. Pengembangan produk bahan ajar dinilai oleh para ahli ahli materi memperoleh skor 4.53 dengan katagori sangat baik, ahli media memperoleh skor 4,67, respon guru sebesar 4.50 dengan katagori sangat baik dan untuk respon peserta didik sebesar 89 % katagori yang sangat baik dengan demikian bahan ajar yang dibuat dapat digunakan.
2. Berdasarkan hasil *Uji Paired Sempel T-Test* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh hasil pada *paired sample correlations* sebesar 0,000. Nilai 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Karena nilai *posttest* > nilai *pretest* maka dapat disimpulkan bahan ajar JURASSIK dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan peserta didik. Dengan taraf signifikansi 5% diperoleh hasil pada *paired sampel correlations* sebesar 0,000. Nilai 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Karena nilai *posttest* lebih dari nilai *pretest* maka dapat disimpulkan bahan ajar JURASSIK dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Wuluhadeg.

Daftar Pustaka

- Hanafiah, Nanang dan Suhana Cucu. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama : Bandung.
- Rahardjo, Susilo & Gudnanto. 2011. *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. KuduL : Nora Media Enterprise
- Sadiman Arif S., dkk. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahidin, Anna. 2012. Tahap Perkembangan Kognitif Piaget. http://anna-wahidin--fpsi09.web.unair.ac.id/artikel_detail-59558-Psikologi-TAHAP-PERKEMBANGAN-KOGNITIF-PIAGET.html di akses tanggal 01 September 2019.

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *MIND MAPPING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA SISWA KELAS IV SD

Nurul Fahriyani, Deri Anggraini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
nurulfahriyai@gmail.com, derianggraini@upy.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping*, (2) kelayakan bahan ajar berbasis *mind mapping* dalam keterampilan menulis cerita pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Jatisari, dan (3) keefektifan media bahan ajar berbasis *mind mapping* dalam keterampilan menulis cerita pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Jatisari. Jenis penelitian ini adalah *Research & Development*. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan prosedur Borg & Gall, tanpa uji coba produk (terbatas). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jatisari, Sendangadi, Mlati, Sleman pada bulan Juli tahun pelajaran 2020/2021 dengan melibatkan 6 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan tes. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian bahan ajar berbasis *mind mapping* adalah sebagai berikut : (1) Pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* menggunakan prosedur Borg & Gall dengan langkah : Penelitian & Pengumpulan Data, Perencanaan, Pengembangan Produk Awal, Validasi Produk, Revisi Produk Awal, Uji Coba Lapangan Utama, Penyempurnaan Produk, dan Diseminasi & Implementasi. (2) Bahan ajar berbasis *mind mapping* layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi dengan persentase 90% dengan kategori sangat baik, ahli media dengan persentase 80,95% dengan kategori baik. Hasil angket respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *mind mapping* pada uji coba produk diperoleh persentase 92% dengan kategori sangat baik, hasil angket respon guru diperoleh persentase 89,09 dengan kategori sangat baik. (3) Bahan ajar berbasis *mind mapping* efektif untuk pembelajaran, hasil keefektifan bahan ajar diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* pada siswa dengan KKM 70 kemudian dianalisis dengan uji T-Test. Nilai rata-rata *pre-test* 60,83, kemudian melakukan *post-test*, setelah menggunakan bahan ajar berbasis *mind mapping* memperoleh rata-rata 76,66. Pada uji T-Test diperoleh hasil sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$ dengan T hitung -6,635 maka tolak H_0 , terima H_1 yang dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah memakai bahan ajar berbasis *mind mapping*. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *mind mapping* yang telah dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam keterampilan menulis cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Mind Mapping*, Keterampilan Menulis

ABSTRACT

The purpose of this research is to : (1) know the development of *mind mapping* based teaching materials, (2) to find out the feasibility of *mind mapping* based teaching materials in the skills of writing Indonesian language lesson stories for the fourth grade Jatisari Elementary School, and (3) the effectiveness of *mind mapping* based teaching materials in the skills of writing Indonesian language lesson stories for the fourth grade Jatisari Elementary School. This is an RND research. Developing of media done use Borg & Gall method without (limited) product trials. This research was conducted at Jatisari Elementary School, Sendangadi, Mlati, Sleman, in July 2020/2021 lesson year, with involved 6 students. Data collection technique used interview, observation, polls and test. The data analysis techniques used qualitative and quantitative descriptive. The results of *mind mapping* based teaching materials development research are as follows : (1) *Mind mapping* based teaching materials development using the borg and gall procedure with steps : Research & Information Collection, Planning, Develop Preliminary Form Of Product, Product Validation, Main Product Revision, Main Field Testing, Product Improvement, And Disemination & Implementasi. (2) *Mind mapping* based teaching materials is eligible for use in learning. Material expert assessment with a percentage of 90% with a very well kategori, media expert with a percentage of 80,95% with good kategori. Students response questionnaire results to *mind mapping* based teaching materials in product trials obtained a percentage of 92% with a very good category, the results of teacher responses obtained a percentage of 89,09% with very good category. (3) Effective *mind mapping* based teaching materials for learning, this is indicated by *pre-test* and *post-test* results maximum completed criteria 70, then analyzed by using the t-test. *Pre-test* average value 60,83, then doing a *post-test* after using *mind mapping* based teaching materials earned an average score of 76,66. The t-test results obtained of sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$ with T count -6,635 then reject H_0 , accept H_1 which can be concluded that

there is a significant difference between the values before and after using mind mapping based teaching materials. So it can be concluded that the mind mapping based teaching materials that have been developed is worth using and effective in writing story skills ind Indonesian language learning.

Keywords : Book, Mind Mapping, Writing Skill

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya 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. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di SD mencakup komponen kemampuan / keterampilan berbahasa dan apresiasi sastra. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu : (1) keterampilan menyimak (*listening skills*), (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), (3) keterampilan membaca (*reading skills*), dan (4) keterampilan menulis (*writing skills*). Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain, menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menurut Suparno Muhammad Yunus (2009:3), menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai mediana. Pada tingkat sekolah dasar pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara lisan atau tulis. Keterampilan menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan dan mengungkapkan perasaan menggunakan tulisan sebagai alat dan mediana, menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Jatisari memperoleh hasil bahwa keterampilan menulis kurang diminati oleh siswa dikarenakan minimnya sumber referensi di kelas sehingga berdampak pada sedikitnya materi unsur intrinsik yang menyebabkan siswa kurang paham tentang unsur intrinsik. Krisis ide, siswa masih kesulitan menjabarkan ide ataupun tema menjadi sebuah cerita yang utuh, siswa membutuhkan waktu yang lama untuk menentukan ide ataupun tema untuk menulis cerita, dan siswa masih kurang tepat dalam penulisan kata ataupun tanda baca dalam menulis cerita. Berdasarkan uraian masalah atau kendala yang diperoleh, peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD Jatisari"

Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Jatisari?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis *mind mapping* pada keterampilan menulis cerita pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Jatisari?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis *mind mapping* dalam keterampilan menulis cerita pada siswa SD Negeri Jatisari kelas IV?

KAJIAN TEORI

Bahan Ajar

Menurut Ahmadi (2010:159), bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Chomsin dan Jasmadi (2008:40) bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi. Dari beberapa pengertian tersebut maka, bahan ajar merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran

Keterampilan Menulis

Saleh Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Keterampilan menulis adalah keterampilan menuliskan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk tulisan sehingga orang lain dapat membaca dan memahami isi tulisan tersebut dengan baik. Menurut Henry Guntur Tarigan (2008:3), keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka

dengan pihak lain. Komponen-komponen pada keterampilan menulis menurut Kundharu Sadhono dan Y. Slamet (2012:112) terdiri aspek-aspek sebagai berikut.

1. Isi gagasan yang dikemukakan.
2. Organisasi isi.
3. Tata bahasa.
4. Gaya, pilihan struktur dan diksi.
5. Ejaan dan tanda bahasa.

Mind Mapping

Menurut Alamsyah Said & Andi Budimanjaya (2015:173) *mind mapping* atau peta pikiran adalah suatu metode untuk memaksimalkan potensi pikiran manusia dengan menggunakan otak kanan dan otak kirinya secara simultan. Menurut Tony Buzan (2009:6) indikator *mind mapping* sebagai berikut.

1. Merencanakan.
2. Berkomunikasi.
3. Menjadi lebih kreatif.
4. Menyelesaikan masalah.
5. Memusatkan perhatian.
6. Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran.
7. Mengingat dengan lebih cepat.
8. Belajar lebih cepat dan efisien.
9. Melatih "gambar keseluruhan".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Research And Development (R&D)*. Sugiyono (2013:407) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis *mind mapping* yaitu bahan ajar yang terdapat materi unsur intrinsik.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall sebagai berikut (1) Identifikasi Potensi & Masalah, (2) Penelitian & Pengumpulan Data, (3) Perencanaan, Pengembangan Produk Awal, (4) Validasi Produk, (6) Revisi Produk Awal, (7) Uji Coba Lapangan Utama, (8) Penyempurnaan Produk, dan (9) Diseminasi & Implementasi.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba ini adalah siswa kelas IV di SD N Jatisari yang berjumlah 6 siswa yang terdiri dari 3 laki-laki dan 3 perempuan.

Desain Uji Coba

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test-post-test*, yaitu penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan.

Jenis Data

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif yang didapat dari wawancara dan kuantitatif didapat dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan tes.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu lembar kisi-kisi pedoman wawancara, kisi-kisi observasi, dokumentasi, lembar validasi ahli materi dan media, angket kebutuhan guru dan siswa, lembar tes dan angket respon guru dan siswa.

Teknik Analisis Data

Keefektifan bahan ajar dihitung menggunakan Uji Prasyarat analisis digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis *mind mapping* melalui pre-test dan post-test berupa tes tertulis.

Rumus yang digunakan untuk mencari efektifitas bahan ajar menggunakan aplikasi SPSS versi 21 dengan Uji *Normalitas*, Uji *Homogenitas* Dan Uji *Paired Sample T-Test*.

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Mind Mapping*

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Research And Development* dengan mengikuti langkah-langkah Borg & Gall yaitu identifikasi potensi & masalah, penelitian & pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, revisi produk awal, uji coba lapangan utama, penyempurnaan produk, dan diseminasi & implementasi. Setelah melalui langkah-langkah tersebut maka dihasilkan bahan ajar berbasis *mind mapping* yang berisi materi tentang unsur intrinsik.



Gambar 3. Desain Awal Produk

Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Mind Mapping*

Kelayakan bahan ajar berbasis *mind mapping* diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media, selain itu bahan ajar berbasis *mind mapping* juga memperoleh respon dari guru dan siswa menggunakan angket. Hasil penilaian ahli materi diperoleh skor 54 dengan persentase 90% dengan kategori sangat baik dan penilaian dari ahli media memperoleh skor 85 dengan persentase 80.95% dengan kategori baik. Sehingga menurut ahli materi dan ahli media, bahan ajar berbasis *mind mapping* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket respon guru diperoleh skor 98 dengan persentase 89.09% dan memperoleh kategori sangat baik dan hasil angket respon siswa diperoleh skor 416 dengan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Jadi berdasarkan respon guru dan respon siswa bahan ajar berbasis *mind mapping* juga layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerita.

Keefektifan Bahan Ajar Berbasis *Mind Mapping*

Sadiman dalam Trianto (2009:20) keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, untuk mengetahui keefektifan dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran. Keefektifan bahan ajar berbasis *mind mapping* diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* dengan KKM 70. *Pre-test* dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2020, hasil analisis data dengan rata-rata nilai *pre-test* yaitu 60,83 dengan 4 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM, 1 siswa yang mendapat nilai sesuai KKM dan 1 siswa yang melebihi KKM. Pada hari Rabu, 29 Juli 2020 dilaksanakan perlakuan yaitu siswa melakukan proses pembelajaran menggunakan media bahan ajar berbasis *mind mapping* setelah itu siswa melaksanakan *post-test*, hasil rata-rata nilai *post-test* memperoleh 76,66 dengan 6 siswa yang mendapat nilai melebihi KKM. Nilai *pre-test* dan *post-test* meningkat 26%. Nilai *pre-test* dan *post-test* di uji *t-test* menggunakan bantuan SPSS dengan nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dengan menggunakan bahan ajar berbasis *mind mapping*. berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *mind mapping* efektif dalam keterampilan menulis cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD N Jatisari pada materi menulis cerita.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping*
Peneliti melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis *mind mapping* menggunakan langkah-langkah pengembangan menurut Borg and Gall dengan langkah : identifikasi potensi & masalah, penelitian & pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, revisi produk awal, uji coba lapangan utama, penyempurnaan produk, dan diseminasi & implementasi. Penelitian yang telah dilakukan menggunakan bahan ajar berbasis *mind mapping* ini mendapatkan hasil yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis *mind mapping* tersebut layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik untuk menulis cerita.
2. Kelayakan bahan ajar berbasis *mind mapping*
Hasil penilaian ahli materi diperoleh skor 54 dengan persentase 90% dengan kategori sangat baik dan penilaian dari ahli media memperoleh skor 85 dengan persentase 80.95% dengan kategori baik. Sehingga menurut ahli materi dan ahli media, bahan ajar berbasis *mind mapping* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket respon guru diperoleh skor 98 dengan persentase 89.09% dan memperoleh kategori sangat baik dan hasil angket respon siswa diperoleh skor 416 dengan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Jadi berdasarkan respon guru dan respon siswa bahan ajar berbasis *mind mapping* juga layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerita.
3. Keefektifan bahan ajar berbasis *mind mapping*
Dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* dengan KKM 70, hasil analisis data dengan rata-rata nilai *pre-test* yaitu 60,83 Sedangkan rata-rata nilai *post-test* memperoleh 76,66. Nilai *pre-test* dan *post-test* di uji *t-test* menggunakan bantuan SPSS dengan nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dengan menggunakan bahan ajar berbasis *mind mapping*. berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *mind mapping* efektif dalam keterampilan menulis cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD N Jatisari pada materi menulis cerita.

SARAN

1. Bahan ajar berbasis *mind mapping* dapat dikembangkan untuk memotivasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik siswa kelas IV supaya lebih menarik dan menambah pengetahuan siswa tentang pentingnya belajar menulis.
2. Bahan ajar berbasis *mind mapping* diharapkan dapat menjadi suatu bahan ajar atau buku yang memang benar-benar dapat digunakan oleh para guru dan siswa untuk menambah referensi bahan ajar tentang menulis cerita.
3. Bahan ajar berbasis *mind mapping* diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa yang melakukan penelitian serupa supaya penelitian yang dilakukan dapat lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi & Amri Sofyan. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Alamsyah Said & Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences : Mengajar Sesuai kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*.:Prenada Media Group
- Andi Prastowo. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press
- Burhan Nurgiyantoro. 2009. *Penilaian Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta : BPFE
- Salah Abbas. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif*. Jakarta : Departemen Pendidikan
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suparno Muhammad Yunus. 2009. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta. Universitas Terbuka

- Tarigan. 2009. *Buku Pintar Mind Map Untuk Anak Agar Mudah Menghafal Dan Berkonsentrasi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

ANALISIS PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH OLEH GURU SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SD

Runthi Andika Maharani, Selly Rahmawati
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Univeristas PGRI Yogyakarta Indonesia
Runthimaharani11@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar di SD Negeri Ngablak. Fokus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai bahan ajar/sumber belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus dengan subyek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Untuk mengolah dan meningkatkan tingkat kepercayaan data penelitian menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian yaitu adanya pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar menggunakan model-model pembelajaran yaitu model interaksi sosial, model pemrosesan informasi, model personal dan model modifikasi tingkah laku. Model interaksi sosial contohnya adalah adanya diskusi mengenai materi pembelajaran salah satunya diskusi mengenai jenis-jenis tumbuhan. Model pemrosesan informasi contohnya adalah informasi yang diolah peserta didik mengenai pentingnya menjaga lingkungan sekolah. Model personal contohnya adalah pengembangan diri peserta didik melalui lingkungan sosial. Model modifikasi tingkah laku sebagai contoh adalah pemanfaatan lingkungan sosial sebagai sumber belajar untuk pengembangan sikap atau karakter peserta didik.

Kata kunci: Pemanfaatan Lingkungan, Sumber Belajar, Model Pembelajaran.

ABSTRACT

This research aims to describe the analysis of the utilization of the school environment by headmaster, teachers and students as learning resources at SD Negeri Ngablak. The focus of this research is to determine learning activities in school by utilizing the school environment as teaching materials/learning resources for students. This research is a descriptive qualitative research with a type of case study with the research subjects are the headmaster, teachers and students. Data collecting were interview techniques and documentation. To process and increase reliability of data, it used source triangulation. The result of the research is there is a utilization of school environment as learning resource. The utilization of the environment as a learning resource uses learning models, namely model of social interaction model of information processing, model of personal, and model of behavior modification . Social interaction model is the form of discussion about learning materials, one of which is a discussion about plant types. The model of information processing is by students knowing the importance of school environment protection. Model of personal is in the form of students' self-development through social environment. Model of behavior modification is the utilization of social environment as learning resource for the development of students' attitude and characters.

Key word: Environment Utilization, Learning Resources, Learning Models

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari semua proses pendidikan di sekolah. Kegiatan tersebut sangat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. Proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Komponen-komponen yang menjadi pendukung dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran antara lain peserta didik, pendidik/guru, sarana prasarana, bahan ajar atau materi yang dibutuhkan dan juga hal-hal yang menjadi pendukung dalam kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah. Sekolah terdapat lingkungan sekitar yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pelajaran kepada peserta didik. Penggunaan lingkungan sekitar adalah sebuah sumber belajar yang kongkrit dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan. SD Negeri Ngablak menjadi salah satu sekolah yang mendaya gunakan lingkungan sekitar sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan. Pada saat ini lingkungan sekitar menjadi salah satu sumber belajar yang dapat digunakan. Lingkungan sekitar difungsikan sebagai sumber belajar yang dapat mengasah kreativitas anak dalam belajar. Peserta didik belajar menggunakan lingkungan sekitar

sebagai salah satu sumber belajar, peserta didik diajarkan untuk dapat mengembangkan keahliannya dengan menggunakan lingkungan sekitar sebagai salah satu fokus belajar. Peserta didik menjadi kreatif dan inovatif dalam belajar.

KAJIAN TEORI

Lingkungan Sekolah

Menurut Amini & Munandar (2010: 16) Pembelajaran pendidikan lingkungan di luar kelas dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik untuk menyatu dengan alam dan melakukan berbagai aktivitas pembelajaran yang mengarah pada terwujudnya perilaku peserta didik peduli terhadap lingkungan melalui tahap pemahaman, kesadaran, perhatian, tanggung jawab, dan tingkah laku. Menurut Yusuf, (2011: 54) Lingkungan Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pelajaran dan latihan dalam rangka membantu peserta didik agar mampu mengembangkan potensinya, baik menyangkut aspek moral, spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa lingkungan sekolah merupakan tempat dimana peserta didik mendapatkan ilmu yang baik melalui pembelajaran yang dapat dilaksanakan diluar kelas seperti di halaman, di lingkungan keluarga dan sebagainya.

Sumber belajar

Menurut Tanhar (2006: 93) Sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan seseorang dapat belajar secara individual. Musfiqon (2012: 129) menyatakan bahwa: sumber belajar adalah pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, yakni seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami dan dapat menimbulkan peristiwa belajar. Maksudnya, adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah pengalaman, bahan ataupun segala pendukung yang dapat menambahkan wawasan kepada peserta didik dan memunculkan peristiwa pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Model Pembelajaran

- a. Menurut Mirdad (2020: 20) menyatakan bahwa Model interaksi sosial menekankan pada hubungan personal dan sosial kemasyarakatan diantara peserta didik. Model tersebut berfokus pada peningkatan kemampuan peserta didik. untuk berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses-proses yang demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. Model ini didasari oleh teori belajar Gestalt (field-theory).
- b. Model pemrosesan informasi. Menuntut siswa untuk aktif dalam memilih dan mengembangkan materi yang akan dipelajarannya.
Menurut Mirdad (2020: 18) menyatakan bahwa Model ini didasari oleh teori belajar kognitif (Piaget) dan berorientasi pada kemampuan peserta didik memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Pemrosesan Informasi merujuk pada cara mengumpulkan/ menerima stimuli dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep, dan menggunakan simbol verbal dan visual.
- c. Model personal. Yaitu menuntut peserta didik untuk mampu mengeksplorasi dan mengaktualisasikan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran.
Menurut Mirdad (2020: 19) menyatakan model ini bertitik tolak dari teori Humanistik, yaitu berorientasi pada pengembangan individu. Perhatian utamanya pada emosional peserta didik dalam mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini menjadikan pribadi peserta didik mampu membentuk hubungan harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif.
- d. Model modifikasi tingkah laku. Peserta didik harus mampu mengembangkan kemampuan melalui tugas-tugas belajar, pembentukan perilaku aktif dan manipulasi lingkungan untuk kepentingan belajar. Menurut Mirdad (2020: 22) menyatakan Model ini bertitik tolak dari teori belajar behavioristik, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (reinforcement).

METODE PENELITIAN

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Oktober sampai dengan November 2020 di SD Negeri Ngablak Piyungan Bantul. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode kualitatif. Penelitian ini diambil menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Faktor Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan ditemukan bahwa saat pembelajaran disekolah terjadi terdapat interaksi sosial yang terjadi diantara peserta didik dengan guru di sekolah. Interaksi sosial terjadi di lingkungan sekolah, didalam kelas ataupun diluar kelas. Interaksi sosial yang dilakukan oleh peserta didik dan guru contohnya adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Interaksi sosial bertujuan agar peserta didik memiliki kecakapan dalam berhubungan sosial dengan masyarakat disekitarnya. Mirdad (2020: 17) menjelaskan bahwa pembelajaran sosial menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap peserta didik yang demokratis dengan menghargai setiap usaha dalam realitas sosial. Maka dari itu pembiasaan perlu dilakukan oleh guru agar kecakapan peserta didik untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitar dapat berkembang dengan baik.

Pembiasaan tersebut dapat dilakukan dilingkungan kelas, kantor, dsbnya. Interaksi yang guru dan peserta didik lakukan adalah salah satu hal kecil yang dapat menumbuhkan kecakapan peserta didik. Model interaksi sosial dilakukan oleh guru kepada peserta didik di dalam lingkungan sekolah. Lingkungan menjadi salah satu sumber belajar yang memfasilitasi peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran dan mendapatkan informasi.

Faktor Pemrosesan Informasi

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa dalam kegiatan disekolah pemrosesan informasi selalu dilakukakan oleh peserta didik. Lingkungan menjadi salah satu alat yang digunakan sebagai sumber belajar disekolah. Pemrosesan informasi dilakukan oleh peserta didik. Guru memberikan dan menyalurkan informasi yang berkaitan dengan banyak hal kepada peserta didik. Contohnya adalah informasi mengenai menjaga lingkungan adalah hal yang penting. Peserta didik diberikan informasi tersebut yang bertujuan agar peserta didik dapat menjaga lingkungan sekitar. Mirdad (2020: 16) menuliskan bahwa pemrosesan informasi menjelaskan bagaimana cara individu memberi respon yang datang dari lingkungannya dengan cara mengorganisasikan data, memformulasikan masalah, membangun konsep dan rencana pemecahan masalah serta penggunaan simbol-simbol verbal dan non verbal.

Lingkungan menjadi salah satu sumber belajar yang dipergunakan dalam proses informasi yang terjadi. Salah satu contohnya adalah pembelajaran mengenai ilmu pengetahuan alam mengenai proses pembuatan makanan pada tumbuhan pada kelas V. Peserta didik akan mempelajari mengenai fotosintesis dengan lingkungan sekitar sebagai salah satu sumber yang dipergunakan oleh guru. Dengan pemrosesan informasi tersebut peserta didik akan menganalisis mengenai informasi yang diberikan oleh guru dan akan membangun konsep mengenai pembelajaran yang telah terjadi.

Peserta didik dan guru akan berdiskusi mengenai materi yang telah tersampaikan dengan tujuan peserta didik dapat mengembangkan konsep yang sudah diberikan oleh guru menjadi sebuah materi atau konsep yang lebih dimengerti oleh peserta didik sendiri. Peserta didik akan berpikir dan mengolah informasi yang telah diterima dan menghubungkan menjadi sebuah pengetahuan baru. Contohnya adalah fotosintesis yang terjadi pada tumbuhan. Peserta didik akan diberikan informasi bahwa tumbuhan akan membuat makanannya sendiri mempergunakan panas matahari, maka dari itu peserta didik akan memahami mengenai kenapa tumbuhan harus diberikan pada tempat yang dekat dengan sinar matahari dan disiram setiap hari.

Faktor Model Personal

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa dalam kegiatan yang dilaksanakan pada lingkungan sekolah metode personal telah disisipkan kedalam proses pembelajaran dan interaksi sosial. Metode personal merupakan metode yang bertujuan untuk mengembangkan karakter peserta didik. Pembentukan diri peserta didik, dibentuk melalui metode personal yang dilaksanakan oleh guru. Mirdad (2020: 16) menyatakan bahwa model personal merupakan rumpun model pembelajaran yang menekankan kepada proses mengembangkan kepribadian individu peserta didik dengan memperhatikan kehidupan emosional.

Maka dari itu faktor personal diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kepribadiannya didalam lingkungan sekolah. Lingkungan sosial menjadi salah satu sumber belajar yang peserta dapatkan dari guru. Mengembangkan kepribadian peserta didik dilakukan dengan menerapkan hal-

hal yang sederhana contohnya menjaga lingkungan sekitarnya. Peserta didik diarahkan untuk bisa bertanggung jawab atas lingkungan atau tempat yang ia tinggali. Model personal bertujuan agar peserta didik mengembangkan kepribadian dengan baik. Sesuai dengan pernyataan Putri dan Syifa (2020: 5) bahwasanya model personal pada umumnya berorientasi pada pengembangan pribadi siswa dengan lebih banyak memperhatikan kehidupan ranah rasa, terutama fungsi emosionalnya.

Model personal merupakan salah satu model dalam pembentukan kecakapan pembelajaran mandiri melalui pemahaman diri, pengamatan diri dan konsep diri yang akan dibangun oleh peserta didik. Peserta didik akan belajar mengenai pengembangan diri melalui model personal ini. Contohnya adalah pengembangan personal peserta didik dalam bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya seperti membuang sampah sesuai dengan tempatnya, tidak merusak lingkungan sekitar dan menjaga lingkungan sekitar. Contoh kecil itu telah diterapkan sekolah agar peserta didik dapat memiliki personal yang baik tidak hanya pada lingkungan sosial saja namun juga pada lingkungan alam.

Faktor Modifikasi

Tingkah laku berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan faktor modifikasi tingkah laku merupakan salah satu metode yang diterapkan oleh guru kepada siswa di lingkungan sekolah. Modifikasi tingkah laku adalah cara guru untuk mengembangkan atau memperbaiki pola tingkah laku yang peserta didik lakukan. Guru menjadi sumber utama peserta didik belajar pengembangan tingkah laku baik. Karena pada dasarnya individu adalah manusia yang mudah mengaplikasikan pola tingkah laku yang ia lihat dan mencontohnya. Menurut Mirdad (2020: 17) pembelajaran system perilaku dalam pembelajaran dibangun atas dasar kerangka teori perilaku. Maka dari itu model tersebut menekankan pada perubahan perilaku yang tampak pada peserta didik. Hal-hal kecil yang dapat dilaksanakan dari model modifikasi tingkah laku adalah penanaman nilai-nilai moral baik kepada anak contohnya adalah peserta didik dapat menghormati orang yang lebih tua pada lingkungan sosialnya. Peserta didik diajarkan mengenai nilai moral menjaga lingkungan adalah tanggung jawab setiap makhluk hidup agar peserta didik juga belajar mengenai alam sekitarnya. Model modifikasi tingkah laku atau bisa disebut juga perubahan perilaku adalah konsep yang dapat dilihat pada peserta didik. Kekonsistenan perubahan perilaku peserta didik dapat terlihat secara permanen ataupun sementara. Model ini menekankan bahwa tugas-tugas harus diberikan dalam suatu rangkaian kecil, berurutan dan mengandung perilaku tertentu. Model ini bertujuan untuk mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara manipulasi penguatan. Model perubahan tingkah laku ini menekankan pada aspek perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati karakteristiknya.

KESIMPULAN

Analisis pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar oleh guru di SD Ngablak dalam penelitian ini peneliti memperoleh temuan bahwa adanya model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar didalam kelas dan luar kelas dengan mempergunakan lingkungan sekitar sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menjadi salah satu penguatan dalam pemahaman materi yang disampaikan. Dengan adanya model pembelajaran guru dapat dengan mudah mempergunakan lingkungan sekitar sebagai salah satu sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Mirdad, Jamal. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam, 2(1), 14-23.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. PT. Prestasi Pustakarya: Jakarta
- Risda Amini & A. munandar. (2010). Pengaruh model pembelajaran pendidikan lingkungan berbasis. Jurnal Penelitian Pendidikan, 11(1), 14-21.
- Tanhar, Irzan dan Eceng (2006). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. 7(2).
- Yusuf. 2011. Motivasi Dalam Belajar. P2LPTK: Jakarta

PERBEDAAN EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MODEL INKUIRI TERBIMBING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV SD

Siska Putriyani, Siti Maisaroh
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
Siskaputriyani98@gmail.com, Sitimaisaroh@upy.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas model *Problem Based Learning* dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD N 16 Tempilang tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*. Populasi pada penelitian ini siswa kelas IV A dan B SD N 16 Tempilang dengan jumlah 30 populasi dan 15 sampel dari masing-masing kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling Purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Analisis hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis Variansi (ANOVA) yang dilanjutkan dengan uji-t satu arah pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian ini adalah: 1). Terdapat perbedaan berpikir kritis antara siswa yang mengikuti model *Problem Based Learning* dengan siswa yang mengikuti model Inkuiri Terbimbing dari hasil perolehan pengujian hipotesis terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dimana hasil dari koefisien t hitung diperoleh nilai $t : 2,172$ dan t tabel sebesar $:1,701$, ($t=2,171 > t$ tabel= $1,701$). 2). Model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa dibandingkan dengan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing. Dimana hasil nilai rata-rata berpikir kritis siswa kelas yang mengikuti model *Problem Based Learning* sebesar 86,13 dan siswa yang mengikuti model Inkuiri Terbimbing sebesar 78,93.

Kata kunci: Model *Problem Based Learning*, Model Inkuiri Terbimbing, Kemampuan Berpikir Kritis.

ABSTRACT

This research aimed to identify the differences of effectiveness between Problem Based Learning Approach Guided Inquiry Learning Approach on critical thinking abilities of the fourth graders at SD N 16 Tempilang in the academic year of 2019/2020. This research is a quasi-experimental research (pseudo-experiment) with the research design of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were students of class IV A and IV B at SD N 16 Tempilang with a total population of 30 and 15 samples from each class.. The sample retrieval technique used was the sampling purposive technique. The data retrieval technique were using tests and documentation. Hypothesis analysis in this study used analysis of variance (ANOVA) followed by a one-way t-test at a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of this research are: 1). There were differences in critical thinking between students who used the Problem Based Learning model and students who used the Guided Inquiry model from the results of the acquisition of hypothesis testing on students' critical thinking abilities where the results of the coefficient of t count obtained the value of $t : 2.172$ and t table of: 1.701 , ($t = 2.171 > t$ table = 1.701). 2). Problem Based Learning learning model is more effective in increasing critical thinking abilities in students' thematic learning compared to Guided Inquiry learning model. Where the average value of critical thinking class students who used the Problem Based Learning model was 86.13 and students who used the Guided Inquiry model was 78.93.

Keywords: *Problem Based Learning Approach, Inquiry Guided Learning Approach, Critical Thinking Ability*

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir dapat didefinisikan sebagai salah satu proses kognitif yang digunakan sebagai panduan dalam proses berpikir, dengan menyusun kerangka berpikir dengan cara membagi-bagi ke dalam kegiatan nyata. Satu contoh kemampuan berpikir adalah menarik kesimpulan (*inferring*), yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghubungkan berbagai petunjuk (*clue*) dan fakta atau informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki untuk membuat suatu prediksi hasil akhir yang terumuskan (Lismaya, 2019:7-8). Sedangkan Berpikir kritis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis dan atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan (Lismaya, 2019:8). Oleh karena itu, seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis memiliki kemampuan intelektual

dengan berpikir logis dan reflektif dalam memahami permasalahan, menganalisis permasalahan, dan memutuskan solusi yang tepat.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat penting untuk bekal siswa dalam memecahkan suatu permasalahan, namun meskipun kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan dan penting dimiliki, nyatanya kebanyakan siswa belum mampu menguasai kemampuan tersebut dengan baik. Berdasarkan hasil observasi, sebelum dilakukan penelitian yaitu masih kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran di kelas, dimana siswa masih kurang percaya diri atau masih takut dalam menyampaikan pendapat. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru atau masih menggunakan model pembelajaran ceramah serta kurang dalam menerapkan variasi model di kelas. Selama proses kegiatan belajar mengajar siswa kurang aktif dalam mengemukakan pendapat dan juga kurang aktif dalam bertanya atau pun menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu kurangnya juga strategi penerapan pembelajaran di dalam kelas.

Untuk mengatasi permasalahan yang dipaparkan di atas, maka pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas adalah pembelajaran aktif yang mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyikapi suatu permasalahan, sehingga merekalah yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif mengoptimalkan potensi yang dimiliki, sehingga pembelajaran aktif didominasi oleh siswa dan guru berperan sebagai fasilitator. Untuk itu peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* dan model Inkuiri Terbimbing untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Wena, (2014:91), Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan, sedangkan Menurut Syarifuddin (2018:66) Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis kritis dan logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri temuannya dari sesuatu yang dipertanyakan. Penggunaan model ini menuntut siswa untuk mampu tidak hanya sekedar menjawab pertanyaan atau mendapatkan jawaban yang benar. Model ini menuntut siswa untuk melakukan serangkaian investigasi, eksplorasi, pencarian, eksperimen, penelusuran, dan penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu). Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Grup Design*. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri 16 Tempilang pada tahun ajaran 2019/2020 semester 2. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A dan IV B. Teknik yang digunakan untuk memperoleh sampel pada penelitian ini adalah *sampling Purposive*, adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010:124). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Inkuiri Terbimbing, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kritis siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes tertulis. Tes tertulis tersebut digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber dan instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan berfikir kritis siswa serta model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model Inkuiri Terbimbing. Tes tertulis berbentuk soal uraian yang terdiri dari 5 soal. Data hasil tes akhir yang telah diperoleh dibuat ke dalam bentuk tabel dan dianalisis menggunakan statistik uji *independent –test*. Uji statistik ini untuk mengetahui perbedaan pengaruh model *Problem Based Learning* dengan model Inkuiri Terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis siswa serta ingin mengetahui model mana yang lebih efektif diterapkan di dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengasah kemampuan berpikir kritis setiap siswa. Penerapan model *Problem Based Learning* ini dilakukan di kelas IV A yang terdiri dari 15 siswa dengan materi “sikap toleransi dalam keberagaman di masyarakat dan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar”. Tahap mengajar di kelas ini dilakukan sendiri oleh peneliti. Peneliti terlebih dahulu memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian memberikan penjelasan model pembelajaran yang akan diterapkan dan menjelaskan materi tentang “sikap toleransi dalam keberagaman di masyarakat dan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar”. Selanjutnya peneliti mengorganisasikan siswa untuk membentuk 7 kelompok kecil yang masing-masing kelompok berjumlah 2-3 siswa untuk mendiskusikan masalah yang diberikan peneliti. Peneliti membantu dengan mendorong siswa untuk mengumpulkan data/penjelasan secara mandiri dan kelompok, setelah kegiatan diskusi selesai siswa merefleksikan hasil diskusi mereka baik secara mandiri maupun kelompok. Setelah kegiatan belajar berkelompok selesai siswa diminta untuk mengerjakan soal berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan, hal ini untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberi perlakuan dengan model *Problem Based Learning*.

Menurut Syarifuddin (2018:66) Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis kritis dan logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri temuannya dari sesuatu yang dipertanyakan. penerapan model sampai dengan tahap akhir yaitu melakukan *posttest*. Proses pembelajaran dengan menggunakan model Inkuiri Terbimbing juga berjalan dengan lancar. Model pembelajaran ini juga merupakan salah satu model pembelajaran yang mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Penerapan model Inkuiri Terbimbing ini dilakukan di kelas IV B yang terdiri dari 15 siswa dengan materi “sikap toleransi dalam keberagaman di masyarakat dan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar”.

Tahap mengajar di kelas ini dilakukan sendiri oleh peneliti. Peneliti terlebih dahulu memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian memberikan penjelasan model pembelajaran yang akan diterapkan dan menjelaskan materi tentang “sikap toleransi dalam keberagaman di masyarakat dan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar”. Selanjutnya peneliti mengorganisasikan siswa untuk membentuk 3 kelompok yang masing-masing kelompok berjumlah 5 siswa untuk mendiskusikan masalah yang diberikan peneliti. Peneliti membantu mendorong siswa untuk mengajukan hipotesis atau mengajukan jawaban sementara tentang masalah yang diberikan, kemudian siswa diminta mengumpulkan data untuk membuktikan hipotesis mereka benar atau tidak, kemudian data yang dikumpulkan dianalisis untuk membuktikan hipotesis mereka, setelah kegiatan diskusi selesai perwakilan setiap kelompok diminta untuk menyimpulkan hasil diskusi masing-masing kelompok di depan kelas.

Setelah kegiatan belajar berkelompok selesai siswa diminta untuk mengerjakan soal berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan, hal ini untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberi perlakuan dengan model Inkuiri Terbimbing. Sebelum menganalisis data menggunakan Independent t-test, dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan data pada kondisi awal, menunjukkan bahwa kemampuan awal antara kelas eksperimen model *PBL* maupun kelas eksperimen model Inkuiri Terbimbing relatif sama. Kemampuan berpikir kritis baik pada kelas eksperimen model *PBL* maupun pada kelas eksperimen model Inkuiri Terbimbing diperoleh hasil *pretest* kelompok eksperimen *PBL* memiliki rerata 76,53 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 90. Sementara untuk kelas eksperimen Inkuiri Terbimbing memiliki rerata 72,4 dengan nilai minimum 52 dan nilai maksimum 90. Dalam penelitian ini diperoleh pula data siswa kelas eksperimen model *PBL* dan Inkuiri Terbimbing. Hasil uji hipotesis kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dihitung menggunakan bantuan *software* SPSS 20.

Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, jika menggunakan koefisien t hitung terlihat bahwa nilai $t : 2,172$ dan t tabel sebesar $:1,701$, ($t=2,171 > t$ tabel= $1,701$) yang artinya H_0 ditolak. Begitu juga jika kriteria keputusan diambil dengan Menggunakan koefisien Sig, terlihat bahwa nilai signifikannya menunjukkan $0,038 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Oleh sebab itu hasil uji hipotesis menyatakan terdapat perbedaan efektifitas model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Inkuiri Terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran Tematik siswa kelas IV SD. Berdasarkan uji beda rata-rata *Posttest* dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelompok eksperimen 1 (model *PBL*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen 2 (model IT). Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang dilakukan pada kelompok eksperimen 1 lebih efektif dibandingkan dengan perlakuan kelompok eksperimen 2. Dimana nilai rata-rata eksperimen 1(model *PBL*) sebesar 86,13, sedangkan nilai rata-rata eksperimen 2 (model IT) sebesar 78,93.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dari teori Krisanti & Mulia, (2016 :14), dimana *Problem Based Learning* (*PBL*) adalah suatu model/strategi pembelajaran untuk menempatkan situasi dunia nyata dengan jelas dan kontekstual ke dalam kelas, melalui pemberian permasalahan nyata atau seperti nyata. Permasalahan tersebut memberikan informasi, arahan, serta penjelasan pada pembelajaran saat mereka membangun pengetahuan baru selain mengembangkan kecakapan menyelesaikan masalah. Maka dengan kata lain model *Problem Based Learning* bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dari penelitian-penelitian relevan juga memperkuat hasil penelitian peneliti, dimana penelitian yang oleh Tiya Rahmawati, dkk dan penelitian yang dilakukan oleh Adean Mayasari & Ratu Fazli juga menyatakan hasil penelitiannya bahwa ada perbedaan antara model *Problem Based Learning* dan model Inkuiri terbimbing. Dan model *Problem Based Learning* lebih efektif diterapkan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan model Inkuiri terbimbing.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian eksperimen yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan berpikir kritis siswa antara model *Problem Based Learning* dan model Inkuiri Terbimbing terlihat dari hasil perolehan Pengujian hipotesis terhadap kemampuan berpikir kritis

siswa, hasil dari koefisien t hitung diperoleh nilai $t : 2,172$ dan t tabel sebesar $:1,701$, ($t=2,171 > t$ tabel= $1,701$) yang artinya H_0 ditolak. sedangkan hasil nilai menggunakan koefisien Sig menunjukkan $0,038 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak.

2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pelajaran Tematik siswa kelas IV SD Negeri 16 Tempilang dibandingkan dengan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing. Dilihat dari hasil nilai rata-rata berpikir kritis siswa kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* sebesar 86,13 dan kelas eksperimen dengan model Inkuiri Terbimbing sebesar 78,93.

SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan saran yang diajukan peneliti sebagai berikut:

1. Karena pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* lebih efektif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, maka guru bisa menerapkan model *PBL* dalam proses pembelajaran.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terhadap penelitian ini bila di luar kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Lismaya, Lilis. 2019. *Berpikir Kritis & PBL*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia

Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara

Syarifuddin K. 2018. *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Krisanti, Elsa dan Mulia Kamarza. 2016. *Penerapan Metode Problem Based Learning (PLB)*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PETUALANGAN NUSANTARA (MONPERA) PADA PEMBELAJARAN IPS

Tias Kumala Dwi, Hermawan Wahyu Setiadi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
TiasKumaladewi67@gmail.com, hermaone@upy.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media MONPERA dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD, (2) mengetahui kelayakan media MONPERA untuk pembelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD, (3) mengetahui respon siswa dan respon guru terhadap media MONPERA pada mata pelajaran IPS kelas IV SD, (4) mengetahui peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Banjar Sari setelah menggunakan media MONPERA. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Banjar Sari pada tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 15 siswa. Prosedur pengembangan: penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*), dan penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan uji *paired sample T-test* dengan berbantuan *SPSS 21*. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: (1) Media MONPERA dibuat dalam bentuk monopoli dengan menggunakan aplikasi *corel x7* pada materi pembelajaran IPS Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku. (2) Media dinyatakan layak ditunjukkan dengan penilaian dari ahli materi dengan skor 4,75 dengan kriteria sangat baik dan penilaian dari ahli media dengan skor 4,2 dengan kriteria baik. (3) Respon siswa sangat baik ditunjukkan dengan skor rata-rata sebesar 4,67. Sedangkan respon guru memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat baik. (4) Prestasi belajar siswa meningkat. Ditunjukkan pada hasil nilai rata-rata *Pretest* 56,3 dan pada nilai rata-rata *Posttest* meningkat dengan nilai rata-rata 78,6. Karena nilai *posttest* lebih dari nilai *pretest*, maka dapat disimpulkan media pembelajaran MONPERA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Kata kunci: Pengembangan Media, Media MONPERA, Prestasi Belajar

ABSTRACT

This study aims to (1) develop MONPERA media in social studies learning for Elementary School grade IV students, (2) determine the appropriateness of MONPERA media for social studies learning for Elementary School grade IV students, (3) determine students' responses and teacher's responses to MONPERA media in Social studies subject class IV Elementary School, (4) know the increase in social studies learning achievement of fourth grade students of Banjar Sari 2 Elementary School after using MONPERA media. This type of research is research and development (R&D). This research was conducted at Banjar Sari 2 Elementary School in the 2020/2021 school year. The research subjects 15 grade IV students. Development procedures are research and data collection, planning, product draft development (develop preliminary form of product), preliminary field testing, revising test results (main product revision), testing field testing (main field testing), and product refinement of field test results (operational product revision). Data collection techniques used were questionnaires, observation, and tests. The data analysis technique used was the paired sample T-test assisted by SPSS 21. The results of the research conducted by researchers are as follows: (1) MONPERA media is made in the form of monopoly using the Corel x7 application in social studies learning materials. Theme 7 The Beauty of Diversity in My Country. Sub-Theme 2 The Beauty of My Cultural Diversity (2) The media is declared feasible, indicated by an assessment of the material expert with a score of 4.75 with very good criteria and an assessment of the media expert with a score of 4.2 with good criteria. (3) The students' responses are very good as indicated by an average score of 4.67. Meanwhile, the teacher's response obtained an average score of 4.6 with very good criteria. (4) Student achievement increases. Shown in the results of the pretest average value of 56.3 and the mean value of the Posttest increases with an average value of 78.6. Because the posttest score is more than the pretest score, it can be concluded that MONPERA learning media can improve student learning achievement.

Key words: Learning Achievement, Media Development, MONPERA Media.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana atau alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik seperti yang disebutkan Cecep dan Bambang (2011: 9). Menurut Muhammad Yaumi (2018: 7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Media pembelajaran sangat penting untuk pengajar dalam menunjang proses pembelajaran di kelas terutama untuk anak Sekolah Dasar. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik seperti yang di katakan Abdul Majid (2014: 80). Salah satu mata pelajaran yang ada di tematik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada semua jenjang mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Tujuan pendidikan IPS adalah untuk membantu tumbuhnya pola berpikir ilmuwan sosial, mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat dalam rangka membantu tumbuhnya warga Negara yang baik seperti yang di sebutkan Rudy Gunawan (2016: 26). Pendidikan IPS di SD adalah salah satu upaya yang akan membawa kesadaran terhadap ruang, waktu dan lingkungan sekitar bagi siswa untuk berkembang semakin luas, sesuai dengan usia siswa dan perkembangan kemampuan intelektual atau kognitifnya, psikologis dan motorisnya dengan menggunakan cara dan teknik pembelajaran yang dapat dipahami siswa pada usia tersebut seperti yang di katakan Daryanto (2014: 66).

Sapriya (2012: 12) menyatakan bahwa mata pelajaran IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap, dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan memecahkan masalah pribadi dan juga sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. IPS mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan membantu memajukan pengetahuan sosial manusia. Menurut Muhammad Fathurrohman (2012: 119) Prestasi Belajar adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar didalam suatu interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Elis Mediawati (2010: 136) Prestasi belajar merupakan hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Prestasi belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang dilaksanakan oleh pengajar untuk mengetahui ketercapaian materi yang di dapat selama pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan di kelas IV SDN 2 Banjar Sari memperoleh informasi bahwa belum adanya media pembelajaran pada kelas IV materi pembelajaran IPS Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku sehingga dapat berdampak pada proses pembelajaran karena materi yang disampaikan tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak. Kegiatan pembelajaran di kelas IV masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, hal ini menyebabkan siswa cepat bosan dan pembelajaran tidak berjalan efektif karena hanya mendengarkan penjelasan materi sehingga kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Hal tersebut berpengaruh pada prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, dimana 60% dari jumlah siswa belum mencapai nilai KKM yaitu 65.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian menggunakan media MONPERA untuk pembelajaran IPS pokok bahasan Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku yang inovatif, sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplor dirinya sendiri untuk memecahkan permasalahan yang ada. Siswa dapat berdiskusi dengan teman sekelompoknya, sehingga siswa saling bertukar informasi dan pengetahuan untuk memecahkan masalah. dapat menjadikan siswa untuk lebih menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penelitian ini akan terfokus pada "Pengembangan Media Monopoli Petualangan Nusantara (MONPERA) pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 2 Banjar Sari". Media pembelajaran MONPERA pada mata pelajaran IPS, diharapkan dapat membantu memudahkan dan meningkatkan kemampuan prestasi siswa dalam belajar.

KAJIAN TEORI

Pengertian Pembelajaran

Menurut M. Zainuddin Alanshori (2016: 136) Pembelajaran merupakan serangkaian cara atau aturan yang telah ditetapkan oleh suatu lembaga atau institusi untuk kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan di mana lingkungan peserta didik secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku keseharian, berakhlak dan berbudi

pekerti. Dalam penjelasan tersebut menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik agar proses pembelajaran dapat menghasilkan perubahan yang lebih baik dan berjalan sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Rudy Gunawan (2016: 48) IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Menurut Imam Gunawan (2013: 52) Pendidikan IPS bertujuan untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Tujuan pembelajaran IPS mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Rudy Gunawan (2016: 50) mengemukakan bahwa pelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun, karena anak dalam usia 7-11 tahun menurut Piaget berada dalam perkembangan kemampuan intelektual atau kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional.

Prestasi Belajar

Menurut Saefullah (2012: 171) Prestasi belajar adalah hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa, berupa kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam buku laporan yang disebut rapor. Prestasi belajar mempunyai fungsi untuk mengetahui sejauh mana perkembangan siswa setelah menyelesaikan suatu kegiatan belajar. Menurut Sumadi Suryabrata (Saefullah, 2012: 172-176), secara garis besar factor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang ada didalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar diri siswa. Peran orangtua, guru dan masyarakat sangat mempengaruhi keadaan siswa.

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Tutik, dkk (2015: 62), Piaget menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif pada anak mempunyai karakteristik yang berbeda. yaitu tahap perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun. Tahap ini ditandai oleh kemampuan berpikir konkret dan mendalam, mampu mengklasifikasikan dan mengontrol persepsinya. Tahap ini dicirikan dengan anak sudah mula menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Karakteristik siswa sekolah dasar merupakan masa usia kanak-kanak akhir yaitu 7-12 tahun, karakteristik yang paling mudah untuk diamati dari masa kanak-kanak akhir adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang seperti, perbedaan inteligensi, kemampuan kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Media Pembelajaran

Nunuk Suryani, dkk (2018: 5) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Sri Suciati, dkk (2015: 186) media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Media pembelajaran permainan monopoli tersebut dibuat dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan ajar materi pembelajaran IPS kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kualitas produk tersebut seperti yang dikatakan Sugiyono (2016: 297).

Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2015: 35-37) yang terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan pengembangan, yaitu, (1) Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), (2) Perencanaan (*Planning*), (3) Pengembangan draf produk (*Develop Preliminary form of Product*), (4) Uji lapangan awal (*Preliminary Field Testing*) , (5) Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*), (6) Uji coba lapangan

(*Main field testing*), (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*Operasional Product Revision*), (8) Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Field Testing*), (9) Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*), (10) Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*). Uji coba Terbatas, yaitu dilakukan di SD Negeri 2 Banjar Sari, sedangkan uji Coba Lapangan, yaitu dilakukan di SD Negeri 2 Banjar Sari. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Banjar Sari, Way Halom, Buay Madang, Oku Timur, Sumatera Selatan.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik inferensial. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini disebut statistik probabilitas. Penilaian kelayakan produk diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli materi, ahli media, respon siswa. Data tersebut dianalisis dengan cara mengubah skor rata-rata menjadi nilai. Lembar respon siswa digunakan sebagai informasi tambahan untuk mengetahui daya tarik siswa terhadap media MONPERA pada saat pelaksanaan uji coba. Setelah instrument angket disusun, langkah selanjutnya adalah soal diuji cobakan untuk dianalisis dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam penelitian ini peningkatan prestasi belajar siswa di analisis dengan membandingkan nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest* menggunakan *uji paired sample T-test* pada saat pelaksanaan uji coba lapangan.

HASIL PENELITIAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara). Media pembelajaran yang dikembangkan digunakan di kelas IV SD Negeri 2 Banjar Sari. Media pembelajaran ini bisa digunakan pada materi pembelajaran IPS Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku. Peneliti ingin melihat prestasi siswa pada saat penelitian melalui hasil *pretest* dan *posttest* setelah menggunakan media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara).

Pembahasan

Pengembangan Media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara)

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengembangan media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara). Media MONPERA merupakan media konkret MONPERA dirancang dengan menggabungkan beragam rumah adat Indonesia dalam bentuk monopoli dengan menggunakan aplikasi *Corel X7*. Media ini dibuat dengan desain yang menarik agar siswa lebih tertarik untuk belajar IPS khususnya materi tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku. Permainan MONPERA ini akan melatih kesabaran siswa dan menumbuhkan rasa senang serta rasa ingin tahu ketika dimainkan. Pengembangan media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) ini merupakan solusi yang tepat sebagai cara untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas IV SD Negeri 2 Banjar Sari.

Kelayakan Media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara)

Kelayakan suatu media dapat diketahui melalui penilaian dari para ahli, yaitu melibatkan 2 ahli yang terdiri dari 1 ahli media dan 1 ahli materi seperti yang dijelaskan Sugiyono (2018: 302). Penilaian dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,75 yang berada dengan kriteria sangat baik. Sedangkan untuk penilaian dari ahli media memperoleh skor rata-rata 4,2 yang masuk dalam dengan kriteria baik. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) mendapatkan skor rata-rata 4,4 dengan kriteria sangat baik, maka media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku.

Respon Siswa dan Respon Guru terhadap Media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara)

Pengisian angket respon siswa memperoleh skor rata-rata 4,67 dengan kriteria sangat baik. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran selama uji coba lapangan berlangsung, presentase

yang diperoleh adalah 100% yang masuk dalam kriteria sangat baik. Hasil respon guru memperoleh skor rata-rata 4,6 yang masuk dalam kriteria sangat baik.

Prestasi Belajar IPS dengan Menggunakan Media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara)

Peningkatan prestasi belajar dapat dibuktikan dengan melihat rata-rata nilai *pr-test* dan *post-test* dimana untuk rata-rata nilai *pretest* yaitu 56,3 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 78,6. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan terjadi peningkatan prestasi belajar dan media pembelajaran MONPERA dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam mata pelajaran IPS materi tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) dikatakan layak digunakan didalam pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV pada tahap uji coba lapangan.

KESIMPULAN

Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan Media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara)

Hasil dari pengembangan ini adalah media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara). Media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) merupakan media konkret yang didesain dalam bentuk monopoli dengan menggunakan aplikasi *Corel X7* agar siswa tertarik untuk belajar materi pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku.

Kelayakan media MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara)

Dilihat dari penilaian ahli materi dengan perolehan skor 4,75 dan penilaian dari ahli media mendapatkan skor 4,2. Rata-rata penilaian ahli materi dan ahli media sebesar 4,4, karena skor 4,4 termasuk skor pada interval $> 4,2$ maka termasuk dalam kriteria sangat baik.

Respon Siswa dan Respon Guru

Dilihat berdasarkan pengisian angket respon siswa memperoleh skor rata-rata 4,67 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan, respon guru memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat baik.

Peningkatan Prestasi Belajar

Dapat dibuktikan dengan melihat nilai rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dimana nilai rata-rata untuk *pretest* yaitu 56,3 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 78,6.

Saran Pemanfaatan Produk

Untuk perbaikan dalam penelitian selanjutnya, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Media pembelajaran MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) ini masih dapat dikembangkan untuk siswa kelas atas.
2. Media pembelajaran MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang memang benar-benar dapat digunakan oleh para guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Media pembelajaran MONPERA (Monopoli Petualangan Nusantara) diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa maupun guru yang melakukan penelitian serupa agar penelitian yang dilakukan dapat lebih baik.
4. Saran penelitian dan pengembangan lebih lanjut, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam penelitian yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Elis Mediawati. 2010. "Pengaruh Motivasi Belajar Mahasiswa Dan Kompetensi Dosen Terhadap Prestasi Belajar". *Jurnal Pendidikan (Online)*, Vol. V, No. 2,

(<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/4922>, diunduh pada tanggal 5 Desember 2019 pukul 12. 09 WIB)

- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Imam Gunawan, dkk. 2013. "Menggali Nilai-Nilai Keunggulan Lokal Kesenian Reog Ponorogo Guna Mengembangkan Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal (Online)*, (<http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/59>, diunduh pada tanggal 13 Desember 2019 pukul 22.36 WIB)
- Kustandi Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- M. Zainuddin Alanshori. 2016. "Efektivitas Pembelajaran Full Day School Terhadap Prestasi Belajar Siswa". *Akademika (Online)* Vol 10, No 1, (<http://journal.unisla.ac.id/pdf/131012016/10.%20M.%20Zainuddin%20Alanshari.%20Efektivitas%20Pembelajaran%20Full%20Day%20School.pdf>, diunduh pada tanggal 5 Desember 2019 pukul 11.44 WIB)
- Saefullah. 2012. *Perkembangan dan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sri Suciati, dkk. 2015. "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar". *Mimbar Sekolah Dasar (Online)*, Vol. 2, No. 2, (<http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/1328>, diunduh pada tanggal 7 Desember 2019 pukul 02. 35 WIB)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tutik Rachmawati dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN POHON REWARD TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Tulus Indra Wibowo, Mahilda Dea Komalasari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia
wibowotulus61@gmail.com, mahilda_dea@yahoo.com

ABSTRAK

Latar belakang dilakukan penelitian ini yaitu ditemukannya minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas 3 di SD 1 Padokan tergolong rendah dan guru belum menggunakan *reward* dengan maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan pohon *reward* terhadap minat belajar matematika siswa kelas 3 di SD 1 Padokan dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan pohon *reward* terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas 3 di SD 1 Padokan. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Bantul Yogyakarta pada tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini adalah jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent group pretest posttest design* dengan jumlah sampel seluruhnya adalah 56 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner dan soal tes. Instrumen diuji validitasnya menggunakan korelasi product moment dan diuji reliabilitasnya menggunakan cronbach's alpha. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji T yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pohon *reward* efektif secara signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas 3 di SD 1 Padokan, hal ini ditunjukkan dari hasil uji T diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,204 > 1,67365$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan penggunaan pohon *reward* efektif secara signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas 3 di SD 1 Padokan, hal ini ditunjukkan dari hasil uji T diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,076 > 1,67365$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$.

Kata kunci : Pohon *Reward*, Minat Belajar dan Prestasi Belajar.

ABSTRACT

The research backgrounds of this study are the low interest and achievement of students in Grade 3 in mathematics and teachers' inability in using reward. This study aims to determine the effectiveness of the use of the reward tree toward students' interest in learning and to know the effectiveness of the tree reward toward Mathematics learning for the third grader students of SD 1 Padokan. This research aims to know the effectiveness of the use of the reward tree on the interest of learning Mathematics and to know the effectiveness of the use of the reward tree towards the Mathematics learning achievement of Grade 3 students in SD 1 Padokan. This research was conducted in Yogyakarta Bantul Regency in Academic Year 2019/2020. This research is an experimental quasi research with the design of nonequivalent Group pretests posttest design with a total sample number of 56 students. The data collection techniques used questionnaire and test. The Instrument was tested its validity using the product-moment correlation and tested its reliability using Cronbach's alpha. The data analysis technique used test T that previously conducted a prerequisite analysis test using a normality test and homogeneity. The results of this study indicate that the use of the reward tree is significantly effective on the interest in learning mathematics of grade 3 students at SD 1 Padokan, this is indicated by the results of the T-Test i.e., $t\text{-count} > t\text{-table}$, which is $6.204 > 1.67365$ and sig. $0,000 < 0.05$ and the use of the reward tree is significantly effective on the mathematics learning achievement of students in grade 3 at SD 1 Padokan, this is shown from the results of the T-Test that is known that $t\text{-count} > t\text{-table}$, which is $4.076 > 1.67365$ and the value of sig. $0,000 < 0.05$.

Keywords: Learning Achievement, Learning Interest, Reward Tree

PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus bangsa, sehingga perlu diberikan pendidikan yang berkualitas agar potensi dirinya dapat berkembang pesat, dan tumbuh menjadi manusia berkepribadian tangguh, serta mengembangkan berbagai macam kemampuan dan keterampilan yang bermanfaat (Komalasari & Wihaskoro, 2016). Pendidikan merupakan pembentuk watak dan kepribadian manusia yang menyeluruh, oleh sebab itu pendidikan harus menekankan pada aspek *kognitif* (pengetahuan), *psikomotor* (keterampilan), dan *afektif* (sikap). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bab 1 ayat 1 pasal 1 menyebutkan bahwa "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif mengembangkan potensi diri yang dimiliki untuk

memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, dan masyarakat.

Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional mutu pendidikan dan proses belajar mengajarlah yang menjadi penentu keberhasilan tujuan pendidikan nasional. Usaha perbaikan mutu dalam sistem pendidikan nasional telah dilakukan dalam mengatasi masalah pendidikan tersebut. Upaya yang dilakukan dalam perbaikan mutu telah mencakup pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru, serta usaha-usaha lain yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pendidikan (Rasyidasyah & Komalasari, 2019). Namun dalam proses belajar mengajar di sekolah, sering dihadapkan dengan berbagai persoalan antara lain rendahnya minat dan prestasi belajar siswa, berdasarkan survei yang dilakukan oleh TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) pada tahun 2015 diketahui bahwa prestasi belajar matematika siswa Indonesia tergolong rendah yaitu berada di urutan ke 39 dari 49 negara dengan skor rata-rata 397, selain itu penelitian tentang minat belajar matematika yang dilakukan oleh Bernadus pada tahun 2017 juga menunjukkan bahwa minat terhadap matematika rendah yaitu hanya sebesar 48,4%. Hal tersebut sangat mengkhawatirkan apabila terus dibiarkan tanpa penanganan yang tepat, karena dapat berdampak pada rendahnya kualitas pendidikan.

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat, pemberian penguatan juga diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya minat belajar dan prestasi belajar siswa. Penguatan adalah suatu respons yang diberikan oleh guru terhadap siswa yang bertujuan untuk memberikan *feedback* atas respon yang diberikan oleh siswa. Melalui penguatan guru dapat mengarahkan siswa untuk tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penguatan dibagi menjadi 2 jenis yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif sering disebut juga dengan *reward* (penghargaan). *Reward* merupakan sebuah alat dalam dunia pendidikan yang sangat mudah dilaksanakan tetapi sangat menyenangkan bagi siswa. Menurut Rosyid, Ulfatur & Rofiqi (2019:13-14) *reward* merupakan sebuah alat dalam dunia pendidikan yang sangat mudah dilaksanakan tetapi sangat menyenangkan bagi siswa, penggunaan *reward* dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar yang lebih baik lagi, selain itu *reward* juga dapat membuat bahkan meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran sehingga dalam diri siswa akan tumbuh rasa minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemberian *reward* juga menjadikan siswa lebih semangat lagi dalam berusaha memperbaiki ataupun menambah prestasi yang telah didapatkannya (Purwanto, 2014:182).

Berdasarkan data hasil pra penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Padokan Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa cukup rendah yaitu sebesar 45,71 %, selain itu peneliti juga melakukan wawancara terbuka dengan guru kelas 3 dan ditemukan berbagai permasalahan yang terkait dengan minat belajar siswa seperti, siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, sering mengantuk ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, mengajak temannya berbicara dan sering keluar masuk kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Selain permasalahan yang terkait minat belajar, prestasi belajar siswa juga tergolong rendah khususnya pada mata pelajaran matematika yang dibuktikan oleh rata-rata nilai ulangan harian siswa masih di bawah KKM, dari 7 (tujuh) kali penilaian harian yang telah dilaksanakan rata-rata siswa yang tuntas hanya 39,26 % atau 7 (tujuh) siswa dari 28 (dua puluh delapan) siswa. Pada penelitian ini kompetensi yang akan di uji cobakan adalah kompetensi 3.4 tentang pecahan, dari hasil studi dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti pada nilai penilaian harian tahun sebelumnya, masih banyak siswa yang belum tuntas dari kompetensi dasar tersebut, dari 32 (tiga puluh dua) siswa yang mengikuti penilaian harian hanya 12 (dua belas) siswa atau 37,5 % yang dapat mencapai KKM, sedangkan 20 (dua puluh) siswa atau 62,5 % belum mencapai KKM. Maka dari itu, diangkatlah judul penelitian ini yaitu Efektivitas Penggunaan Pohon *Reward* Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 3 Di SD Negeri 1 Padokan Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *experiment* pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* yang menggunakan *nonequivalent group pretest posttest design* sebagai desain penelitiannya. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Padokan, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini di mulai bulan Agustus sampai Maret 2020. Populasi dalam penelitian ini populasinya 56 siswa mencakup seluruh siswa kelas 3 SD Negeri 1 Padokan. Sedangkan sampel pada penelitian seluruh jumlah populasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Angket, Soal tes, Wawancara, dan Dokumentasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Penelitian

	Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Prestasi Belajar Kontrol	28	40	35	75	1565	55.89	10.369	107.507
Pretest Prestasi Belajar Eksperimen	28	40	40	80	1560	55.71	8.683	75.397
Posttest Prestasi Belajar Kontrol	28	30	50	80	1860	66.43	10.874	118.254
Posttest Prestasi Belajar Eksperimen	28	45	55	100	2210	78.93	12.046	145.106
Pretest Minat Belajar Kontrol	28	40	50	90	1835	65.54	8.707	75.813
Pretest Minat Belajar Eksperimen	28	37	54	91	2046	73.07	8.998	80.958
Posttest Minat Belajar Kontrol	28	40	55	95	1938	69.21	8.999	80.989
Posttest Minat Belajar Eksperimen	28	45	67	112	2483	88.68	9.809	96.226
Valid N (listwise)	28							

Hasil Analisis Akhir

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan minat dan prestasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut hasil uji beda dua mean independen:

1. Pretest Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel hasil analisis diatas diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $0,070 < 1,67365$ dan nilai sig. $0,945 > 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa pretest test prestasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan.

2. Post test Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel hasil analisis diatas diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,076 > 1,67365$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa posttest prestasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan.

3. Pre Test Minat Belajar (minat belajar ke-1)

Berdasarkan tabel hasil analisis diatas diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $1,554 < 1,67365$ dan nilai sig. $0,126 > 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa pretest test minat belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan.

4. Post Test Minat Belajar (minat belajar ke-2)

Berdasarkan tabel hasil analisis diatas diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,204 > 1,67365$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa posttest test minat belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan.

Pembahasan

Efektivitas Penggunaan Pohon Reward Terhadap Prestasi Belajar Matematika

Prestasi belajar matematika merupakan hasil yang di peroleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran matematika serta mampu memecahkan permasalahan yang terkait dengan matematika sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yaitu proses perubahan tingkah laku ataupun tingkat penguasaan materi yang berupa skor yang didapatkan melalui tes (Achdiyat, 2016:54). Astuti (2018:102) juga berpendapat bahwa prestasi belajar matematika merupakan hasil yang di dapatkan oleh siswa dari kegiatan pembelajaran matematika yang meliputi proses perubahan tingkah laku yang menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan khususnya matematika. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata nilai prestasi belajar posttest kelas kontrol 66,43 sedangkan kelas eksperimen 78,93. Hasil uji T diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,076 > 1,67365$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan prestasi belajar antara kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (pohon *reward*) dengan kelas eksperimen yang menggunakan pohon *reward*, kelas yang menggunakan pohon *reward* memiliki prestasi yang lebih tinggi dari pada kelas yang tidak menggunakan pohon *reward*. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Purwanto (2014:182) *Reward* (penghargaan) merupakan bagian dari alat pendidikan, dengan kata lain *reward* atau ganjaran adalah alat yang digunakan untuk mendidik siswa agar siswa merasa senang karena mendapatkan penghargaan atas perbuatan atau pekerjaannya yang telah dilakukannya dengan baik, dan menjadi lebih semangat lagi dalam berusaha memperbaiki ataupun menambah prestasi yang telah didapatkannya. Dalam penelitian ini kelas yang menggunakan pohon *reward* memiliki prestasi yang lebih baik, siswa cenderung bersemangat dan berusaha lebih keras lagi dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pohon *reward* ini menuntut siswa tidak hanya untuk mengerjakan tugas

dengan cepat tetapi juga harus benar agar namanya dapat ditempelkan dipapan pohon *reward*, tentunya siswa akan lebih berusaha lebih giat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru agar dapat mengerjakannya dengan cepat dan benar khususnya dalam penelitian ini adalah materi pecahan. Rosyid, Ulfatur & Rifqi (2019:46) juga mengemukakan bahwa meningkatkan prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan pemberian *reward* yang efektif Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *Reward and Punishment terhadap* hasil belajar siswa SD Muhammadiyah 10 Tipe Surakarta Tahun ajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dari hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.845 > 2,000$.

Efektivitas Penggunaan Pohon Reward Terhadap Minat Belajar Matematika

Minat belajar matematika merupakan kecenderungan hati siswa yang berupa partisipasi, perhatian, ketekunan dalam kegiatan pembelajaran matematika (Lamawi, 2013:45), sedangkan menurut Husni, (2018:36) mengemukakan bahwa minat belajar matematika adalah dorongan batin yang tumbuh di dalam diri seseorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar matematika. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan di atas diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar matematika siswa yang menggunakan pohon reward dengan yang tidak menggunakan pohon *reward* pada materi pecahan kelas 3 di SD 1 Padokan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor minat ke-2 (posttest) kelas kontrol 73,03 sedangkan kelas eksperimen 88,68. Hasil uji T diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,204 > 1,67365$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat belajar antara kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (pohon *reward*) dengan kelas eksperimen yang menggunakan pohon reward, kelas yang menggunakan pohon reward memiliki minat yang lebih tinggi dari pada kelas yang tidak menggunakan pohon reward.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan teori penggunaan reward dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar yang lebih baik lagi, selain itu reward juga dapat membuat bahkan meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran sehingga dalam diri siswa akan tumbuh rasa minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Rosyid, Ulfatur & Rofiqi, 2019:13-14). Dalam memberikan *reward* harus memperhatikan dan disesuaikan dengan pekerjaan ataupun perbuatan yang dilakukan siswa, sealian itu sebagai seorang pendidik juga harus dapat menghilangkan mainset bahwa pemberian hadiah harus berupa barang atau materi yang memiliki nilai atau harga yang tinggi tetapi dengan memberikan apresiasi yang baik sudah termasuk *reward* teori tersebut sesuai dengan penelitian ini yakni pohon *reward* dapat meningkatkan minat belajar siswa, selain dari hasil angket yang diberikan kepada siswa, dalam kegiatan pembelajaran menggunakan pohon *reward* ini juga siswa lebih antusias, siswa terdorong rasa minatnya untuk menyelesaikan tugas yang berikan oleh guru dengan cepat dan benar agar namanya dapat ditempel di papan pohon reward. Pohon *reward* bukan hadiah berupa barang maupun materi melainkan pemberian apresiasi dengan menempelkan nama-nama siswa yang memiliki semangat dan berprestasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. penelitian ini dapat dijadikan salah satu tolak ukur dalam dunia pendidikan bahwa memberikan *reward* atau penghargaan tidak harus mengeluarkan biaya yang besar dan mahal tetapi dengan melakukan pemilihan *reward* yang baik juga dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama mata pelajaran matematika materi pecahan. Menurut Purwanto (2014:184) memberikan *reward* hendaknya hemat dan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi biaya.

Selain hasil angket yang menunjukkan bahwa penggunaan pohon *reward* efektif terhadap minat belajar siswa, dapat pula dilihat dari keempat indikator minat belajar siswa. Indikator yang pertama adalah perasaan senang, siswa yang diberikan treatment menggunakan pohon *reward* terlihat lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak bosan. Kemudian indikator yang kedua adalah keterlibatan siswa penggunaan pohon reward menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa yang diberikan treatment cenderung lebih antusias dalam bertanya maupun mengikuti kegiatan pembelajaran. Indikator yang ketiga adalah ketertarikan, indikator ini dapat dilihat dari ketertarikan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa lebih rajin dan tidak menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru. Indikator yang terakhir adalah perhatian siswa, penggunaan pohon *reward* mengharuskan siswa mengerjakan soal dengan cepat dan benar membuat siswa lebih rajin dalam memperhatikan pelajaran dan mencatat materi agar siswa dalam memahami materi dan mampu mengerjakan soal dengan benar.

Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Fathoni (2018) yang menunjukkan hasil perhitungan statistik dikemukakan bahwa $F_{hitung} = 3,71$ dan $F_{tabel} = 3,15$. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap terhadap minat belajar matematika siswa kelas V MIN 1 Madiun.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pohon reward efektif secara signifikan terhadap minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas 3 di SD 1 Padokan Kasihan Bantul, hal ini ditunjukkan dari hasil uji T yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor minat ke-2 (posttest) kelas kontrol 73,03 sedangkan kelas eksperimen 88,68 dan hasil uji T diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,204 > 1,67365$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan nilai rata-rata prestasi belajar posttest kelas kontrol 66,43 sedangkan kelas eksperimen 78,93 dan hasil uji T diketahui bahwa diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,076 > 1,67365$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$.

Saran

a. Bagi Guru

Pohon reward ini dapat dijadikan alternatif pemberian penguatan positif oleh guru, agar guru memperoleh jenis penguatan atau reward yang lebih bervariasi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang didapatkan yaitu pohon reward efektif terhadap minat dan prestasi belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada sekolah dalam upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan pohon reward pada mata pelajaran yang lain.

c. Bagi Penelitian Lain/Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk dapat melanjutkan penelitian dengan menggunakan pohon reward pada materi dan mata pelajaran yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathoni, A., & Ponorogo, I. A. I. N. (2018). Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Min 1 Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Komalasari, M. D., & Wihaskoro, A. M. (2016). Pembelajaran Matematika Realistik yang Terintegrasi Nilai Karakter dan Kearifan Lokal untuk Siswa SD.
- Purwanto, Ngalm. 2014. *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*. Bandung : Rosda
- Rachmawati, Eri. (2015) "Pengaruh *Reward And Punishment* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Siswa SD Muhammadiyah 10 Tipe Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015" Skripsi.
- Rasyidasyah, S., & Komalasari, M. D. (2019). Efektifitas Model Project Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD 1 Pedes Sedayu Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Rosyid. M, Ulfatur & Rofiqi 2019. *Reward & Punishment Konsep Dan Aplikasi Keluarga Sekolah Pesantren Perusahaan Masyarakat*. Malang: Literasi Nusantara

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARAMAHAT (KEANEKARAGAMAN RUMAH ADAT)

Zulfah Noor Aini, Beny Dwi Lukitoaji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
Zulzulfah89@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pengembangan media Karamahat (Keanekaragaman rumah adat) dalam bentuk *CD (Compact Disc)*, 2) peningkatan prestasi belajar siswa pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia kelas 4 sekolah dasar menggunakan media Karamahat (Keanekaragaman rumah adat) dalam bentuk *CD (Compact Disc)*. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan 1) langkah-langkah pengembangan yang digunakan: a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, f) uji coba produk. 2) Peningkatan prestasi belajar menggunakan media Karamahat (Keanekaragaman rumah adat) dalam bentuk *CD (Compact Disc)* melalui *Pretest* dan *Posttest* pada kelas *before-after* dengan uji data menggunakan *Paired Sample T-Test*. Nilai Sig. (2-tailed) pada *Posttest* adalah $0.021 < 0.05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan media Karamahat (Keanekaragaman rumah adat) dalam bentuk *CD (Compact Disc)* layak digunakan dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 4 sekolah dasar pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia.

Kata Kunci: Media Karamahat, Prestasi Belajar Siswa.

ABSTRACT

This study aims to determine 1) media development Karamahat (traditional house diversity) in the form of CD (Compact Disc), 2) increase student learning achievement on material diversity of traditional houses in Indonesia grade 4 elementary schools using Karamahat (traditional house diversity) media in the form of CD (Compact Disc). This research methodology research and development (R&D). Development procedures in this research are potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing. Data collection techniques used were interviews, tests, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used was descriptive qualitative and descriptive quantitative. Result research development show 1) development steps used: a) potentials and problems, b) data collection, c) product design, d) design validation, e) design revision, f) product testing. 2) Improved learning achievement using Karamahat (traditional house diversity) media in CD (Compact Disc) form through Pretest and Post-test in before-after class with test data using Paired Sample T-Test. Sig value. (2-tailed) on Post-test is $0.021 < 0.05$ so there is a significant difference. So it can be concluded that the Karamahat (traditional house diversity) media is in the form CD (Compact Disc) feasible to use and can improve the learning achievement of grade 4 elementary school students on the material diversity of traditional houses in Indonesia.

Keywords: Karamahat Media, Student Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab X Pasal 37 Ayat 1, bahwa dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, serta muatan lokal. Dari pernyataan tersebut, disebutkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu kurikulum yang wajib dipelajari siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru adalah sumber ilmu untuk siswa. Guru dituntut sebisa mungkin mentransfer pesan atau ilmu kepada siswa dengan baik yang diharapkan mampu menghasilkan perubahan perilaku dan sikap yang baik pada diri siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, terdapat banyak faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk penyampaian pesan kepada siswa guna

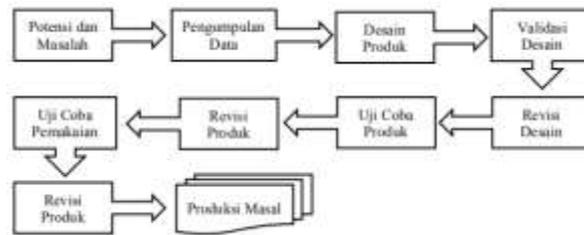
mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karenanya penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa sehingga mendorong proses belajar. Akan tetapi dalam penggunaan media pembelajaran guru juga harus memperhatikan pemilihan dan penggunaannya sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa karena media pembelajaran merupakan bagian penting guna memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2017) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Keterbatasan media menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran sehingga siswa menjadi bosan, antar siswa tidak terjalin interaksi, perhatian siswa tidak fokus, dan cenderung berbicara dengan siswa lain. Dengan adanya permasalahan tersebut mengakibatkan siswa tidak mempunyai catatan untuk belajar mandiri sesampainya di rumah. Karena tidak adanya media konkret dan keterbatasan bahan ajar di sekolah yang mengakibatkan prestasi belajar IPS siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan pengertian tersebut, penggunaan media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan perhatian dan minat siswa sepenuhnya tertuju pada media pembelajaran. Sehingga jika motivasi siswa meningkat, maka proses pembelajaran akan semakin mendekati tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pelajaran IPS dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi seluruh siswa. Hal ini akan menghasilkan sesuatu yang positif dengan bantuan guru yang mampu menyampaikan pembelajaran IPS menggunakan media berbasis audio visual Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh hasil yaitu selama ini guru dalam menyampaikan materi terlalu sering menggunakan metode ceramah yang monoton, kurang bervariasi dan cenderung membosankan di tambah dengan minimnya alat peraga yang digunakan sehingga siswa kurang mampu memahami dan menguasai materi IPS yang abstrak. Oleh karena itu guru perlu mengkonkritkan materi IPS karena siswa kelas IV tingkat pemikirannya berada pada tahap operasional konkret. Salah satu solusinya adalah dengan penggunaan media pembelajaran audio visual. Pada penelitian ini, peneliti memilih melakukan penelitian di SD Negeri Ngrenak dikarenakan sebagian besar siswa kelas IV memiliki ketertarikan yang masih rendah dalam mata pelajaran IPS, hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata siswa yang lebih dari 50% berada dibawah KKM. Berdasarkan data nilai IPS yang diberikan oleh guru kelas IV menunjukkan bahwa nilai IPS siswa masih rendah. 17 siswa dari total 29 siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM (KKM IPS 65). Hal tersebut terjadi karena rendahnya kualitas belajar siswa yang mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah atau kurang memuaskan dan tingkat pemahaman siswa yang perbedaannya cukup signifikan menimbulkan kesenjangan pada prestasi belajar IPS di kelas IV. Peneliti memilih mengembangkan media Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat) karena media tersebut dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga siswa tidak bosan saat proses pembelajaran. Selain itu media ini juga dapat membantu meningkatkan prestasi belajar IPS siswa.

Dari berbagai permasalahan pelik yang sudah dijabarkan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat) yang diharapkan mampu Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa kelas IV pada materi Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku, Pembelajaran ke-3, K.D 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrenak".

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ngrenak Kecamatan Godean Kabupaten Sleman. Model penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall. Desain eksperimen yang digunakan adalah *group before after* atau *pretest* dan *posttest group* desain.



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2016)

Model pengembangan menurut Borg and Gall terdiri dari 10 langkah, namun karena adanya pandemi Covid-19 maka peneliti hanya menggunakan 7 langkah. Peneliti memilih menggunakan model penelitian Borg and Gall karena model ini memiliki validasi tinggi yang telah diuji oleh beberapa ahli. Tujuan model itu sendiri adalah untuk mengembangkan media yang efektif guna memenuhi kepentingan kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV sekolah dasar. Subyek uji coba media Karamahat ini adalah siswa kelas IV di lingkungan sekitar Dusun Keboan sebanyak 5 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner (angket), tes, dan dokumentasi. Tes dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Pemberian *pre-test* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dan pemberian *post-test* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Instrumen tes yang digunakan penelitian diuji coba terlebih dahulu kemudian dianalisis dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji kelayakan media (angket ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa), dan uji prasyarat (uji normalitas dan uji paired sample t-test).

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen. uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dibantu dengan *SPSS 21*. Hasilnya akan dibandingkan dengan *r*table dengan derajat kebebasan dan tingkat kesalahan 5%. Instrumen dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Namun sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid. Selanjutnya uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan reliabel atau tidak. Suatu instrumen dikatakan reliabel yaitu apabila instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka data yang dihasilkan masih tetap sama (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menguji reliabilitas suatu instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dibantu dengan *SPSS 21 for Windows*. Hasil uji reliabilitas akan dibandingkan dengan indeks keandalan/reliabilitas dengan koefisien reliabilitas sebagai berikut. Selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan media. Uji kelayakan media dilakukan untuk mengukur kelayakan media menggunakan angket ahli media, angket ahli materi, angket respon guru dan siswa yang dianalisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Karamahat.

Uji prasyarat dilakukan menggunakan sistem *before-after*. Kelompok *before* melakukan pembelajaran secara konvensional atau umum tanpa menggunakan media yang telah disediakan. Sedangkan kelompok *after* melakukan pembelajaran menggunakan media Karamahat. Tujuannya dilakukan kelompok *before-after* ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perubahan yang secara signifikan terlihat antara kedua jenis pembelajaran tersebut. Untuk pembuktiannya dilakukan dengan menggunakan uji statistik. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji paired sample t-test. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, baik pada kelompok *before* maupun *after*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila hitung tabel dan sebaliknya. Untuk memudahkan dalam perhitungan peneliti menggunakan bantuan *SPSS 21*. Perhitungan uji normalitas data diolah menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Analisis untuk mengukur prestasi belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan tabel t. Menurut Sunarti dan Rahmawati (2014), uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil antar kelompok *before* maupun kelompok *after*. Untuk memudahkan dalam perhitungan, peneliti menggunakan bantuan program komputer *SPSS* versi 21. Jika taraf signifikannya $< 0,05$ maka dinyatakan kedua kelompok terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, begitu juga sebaliknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media Karamahat pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia dilaksanakan berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui pengumpulan informasi mengenai kondisi pembelajaran pada materi tersebut di kelas IV SD Negeri Ngrenak Kecamatan Godean Kabupaten Sleman.

a. Uji Coba Terbatas

1) Respon Siswa

Angket respon siswa pada uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran Karamahat. Hasil respon siswa dari uji coba terbatas yang dilakukan pada 5 siswa kelas IV SD mendapatkan skor 50 dari skor maksimal 50 maka presentase yang diperoleh adalah 100%. Keseluruhan skor berada pada interval 85%-100% maka respon siswa pada media Karamahat berkriteria baik sekali. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Karamahat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Respon Guru

Angket respon guru pada uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran Karamahat. Hasil respon guru mendapatkan skor 12 dari jumlah skor maksimal 12. Respon guru terhadap media pembelajaran Karamahat berkriteria Baik Sekali karena berada pada interval 85% - 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Karamahat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Media Karamahat Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

1) Nilai *pretest* dan *posttest*

Nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk uji *Paired Sample T-Test* yang digunakan untuk menentukan pengaruh media terhadap peningkatan prestasi siswa. Berdasarkan nilai *pretest* (kelas *before*) dan *posttest* (kelas *after*) terdapat perbedaan berupa peningkatan nilai rata-rata. Nilai *pretest* kelas adalah 43 sedangkan nilai *posttest* kelas adalah 80. Jadi, terdapat peningkatan prestasi antara *pretest* dan *posttest* sebanyak 86%.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusikan dengan normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* menggunakan program SPSS 21. Nilai Asymp. Sig (2-tailed) untuk nilai *Pretest* dan *Posttest* adalah 0.683 dan 0.558 karena nilai signifikansi lebih dari >0.05 maka nilai *Pretest* dan *posttest* kelas *before-after* berdistribusi normal dengan catatan jumlah N hanya 5 siswa dikarenakan hanya sampai uji coba terbatas karena adanya pandemi Covid-19.

3) Uji *Paired Sample T-Test*

Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan menggunakan IBM SPSS 21 untuk mengetahui perbedaan kemampuan antara dua kelompok berpasangan setelah dikenai perlakuan. Diketahui bahwa t hitung adalah 3.677. Pada t tabel dengan derajat kebebasan 4 dan taraf signifikansi 5% adalah 2.776. Harga t hitung (3.67) lebih besar dari t tabel (2.776). Jadi, tes tersebut dapat mengukur perbedaan kemampuan siswa setelah diberi treatment dan siswa yang belum diberi treatment. Dapat juga dilihat dari uji *Paired Sample T-Test* diketahui bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) untuk nilai *Pretest* dan *Posttest* adalah 0.021 maka nilai Asymp. Sig (2-tailed) < 0.05. Jadi, dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Karamahat untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Ngrenak.

1. Pengembangan Media Karamahat

Pengembangan media Karamahat pada penelitian R&D ini melalui beberapa tahapan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016) bahwa R&D terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut.

a) Potensi dan Masalah

Berdasarkan beberapa tahapan penelitian R&D tersebut, pengembangan media Karamahat dikembangkan berdasarkan tahap pertama yaitu potensi dan masalah. Peneliti mengumpulkan informasi dan data awal yang relevan melalui wawancara kepada guru kelas serta beberapa siswa kelas IV yang terkait dengan pembelajaran IPS. Dari proses pengumpulan informasi tersebut maka diperoleh permasalahan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya penggunaan metode yang bervariasi.
- 2) Kurangnya penggunaan media yang bervariasi yang mampu menarik perhatian siswa.
- 3) Siswa tidak antusias ketika pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi bosan, tidak fokus, dan cenderung berbicara dengan siswa lain.
- 4) Prestasi belajar IPS siswa masih tergolong rendah.

Media Karamahat merupakan pengembangan dari materi rumah adat yang dibuat dengan berbasis audio visual dalam bentuk CD (*Compact Disc*). Media Karamahat dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi keanekaragaman rumah adat serta meningkatkan prestasi belajar IPS siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Arsyad (2014) bahwa media pembelajaran digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam

kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mengundang perhatian dan minat siswa saat belajar.

b) Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas untuk menanyakan mengenai buku atau bahan ajar yang digunakan, nilai, dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Dalam hal ini bahan ajar yang digunakan adalah menggunakan buku tematik.

c) Desain Produk

Peneliti mulai merancang media yang akan dikembangkan berdasarkan potensi masalah yang ada. Dimulai dari studi pustaka dengan buku tematik kelas IV tema 7 subtema 2. Kemudian peneliti mengembangkan materi agar lebih bervariasi namun tetap sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki siswa. Setelah mengumpulkan bahan untuk mengembangkan materi dilanjutkan mendesain produk setelah meminta pertimbangan dan keinginan siswa. Setelah desain selesai, kemudian peneliti membuat media yang akan di validasi oleh para ahli.

d) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dapat membantu peningkatan prestasi belajar atau tidak jika dibanding dengan metode yang lama. Seperti yang dijelaskan Sugiyono (2016). Validasi desain dilakukan melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya. Berdasarkan penilaian dari ahli media terhadap media Karamahat diperoleh skor total 10 atau 100% maka kualitas media Karamahat berkriteria baik sekali dan cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran IPS. Hal tersebut menunjukkan media Karamahat layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek tampilan umum media dengan kualitas materi mendapat skor 3, aspek tampilan khusus media mendapat skor 3, dan aspek penyajian media mendapat skor 4. Ahli Materi memberikan penilaian terhadap media Karamahat dengan skor total 10 atau 100% maka pengembangan materi media Karamahat berkriteria baik sekali atau dengan nilai A. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Karamahat layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek kualitas materi mendapat skor 4 dan pada aspek pembelajaran mendapat skor 6. Keseluruhan skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media adalah 20 mendapat presentase 100%, maka sesuai pedoman penilaian media Karamahat berkriteria baik sekali atau dengan nilai A. Dapat disimpulkan bahwa media Karamahat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keanekaragaman rumah adat kelas IV pada tema 7 subtema 2.

e) Revisi Desain

Peneliti harus mengembangkan kembali produk yang telah di validasi oleh para ahli. Perbaikan desain dilakukan dengan memperhatikan saran-saran yang diberikan oleh para ahli. Dari ahli materi memberikan saran agar indikator pada silabus dan RPP sebaiknya menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur. Kemudian perbaikan desain yang dilakukan pada ahli media yaitu sesuai dengan saran dari ahli media untuk memperbaiki tampilan media dengan skala 16:9 agar saat ditampilkan lebih jelas dan bisa memenuhi seluruh layar. Setelah perbaikan desain selesai maka peneliti kembali menemui para ahli untuk memvalidasi produk sehingga dapat digunakan pada uji coba produk.

f) Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk, peneliti melakukan uji coba terbatas pada 5 siswa dengan menyebar angket respon siswa. Peneliti melakukan proses pembelajaran yang kemudian menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran. Sebelum dimulainya proses pembelajaran siswa terlebih dahulu diminta untuk mengerjakan soal *pretest*, kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media Karamahat, setelah itu siswa diminta mengerjakan soal *posttest*. Dari proses siswa mengerjakan soal, maka siswa akan mengetahui hal-hal yang kurang atau yang lebih dari media Karamahat sehingga siswa dapat memberikan respon pada lembar angket respon siswa. Berdasarkan respon siswa pada uji coba terbatas di kelas IV SD jumlah 5 siswa keseluruhan siswa mendapat skor 10 dengan presentase 100%. Berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan pada penelitian ini maka respon siswa pada uji coba produk terhadap media berkriteria baik sekali. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Karamahat layak digunakan pada uji coba lapangan.

g) Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka akan diketahui kelemahan dari produk tersebut. Untuk mengurangi kelemahan produk yang dibuat, maka dilakukan tahap revisi desain. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Tugas peneliti pada tahap ini yaitu memperbaiki desain yang sudah diberi masukan oleh para ahli.

2. Media Karamahat untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa

Media Karamahat dapat meningkatkan pretasi belajar atau tidak dapat ditentukan berdasarkan nilai *Pretest* dan *Posttest* di kelas *before-after*. Untuk menentukan pengaruh media terhadap siswa digunakan uji *Paired Sample T-Test* karena subyeknya sama. Syarat menentukan uji *Paired Sample T-Test* terlebih dahulu nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas Uji terbatas dilakukan uji normalitas. Uji normalitas nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas *before-after* harus normal karena data berdistribusi normal dapat mewakili populasi. Media pembelajaran Karamahat dikatakan mampu meningkatkan prestasi belajar jika pada uji *Paired Sample T-Test* nilai Sig. (2-tailed) antara nilai *Pre-test* dan *Post-test* berbeda saat diujikan menggunakan metode *before-after*. Dari hasil output uji *Paired Sample Test* dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) untuk nilai *Pre-test* dan *Posttest* adalah 0.021 maka nilai Asymp. Sig (2-tailed) < 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan terima H_1 , artinya ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media.

Sesuai dijelaskan Edi Riadi (2016) uji Independent Sample T Test digunakan untuk mengetahui perbedaan dua rata-rata atau lebih untuk sampel yang saling bebas. Dengan demikian media Karamahat ini mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dilihat dari hasil rata-rata nilai kelas *before-after*. Dimana nilai rata-rata kelas *Posttest (after)* lebih tinggi dibanding nilai rata-rata kelas *Pretest (before)*. Berdasarkan uji *Paired Sample T-Test* nilai Sig. (2-tailed) antara *Pretest* dan *Posttest* pada kelas *before-after* ada perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Karamahat yang digunakan pada kelas tersebut memiliki pengaruh terhadap meningkatnya prestasi siswa pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Selain itu media Karamahat juga menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran serta siswa juga mudah memahami materi. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurjannah Husain (2017), Siti Fatmawati Utami (2013), dan Fuji Laksono (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar IPS siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *pretest* berbeda signifikan dengan nilai rata-rata *posttest*.

Berdasarkan pembahasan di atas maka, media Karamahat ini layak digunakan sebagai media pembelajaran serta dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia di kelas IV. Sesuai dengan pendapat Olivia (2011) bahwa prestasi belajar merupakan puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Media Karamahat sangatlah menarik bagi siswa sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa, terbukti dengan adanya respon yang positif dari siswa maupun guru. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (Azhar Arsyad, 2014) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Penjelasan lain yaitu menurut Suprihatiningrum (2013) salah satu fungsi utama media yaitu menarik perhatian dan memotivasi minat atau tindakan siswa. Dengan begitu, sesuai dengan teori-teori yang ada bahwa media Karamahat ini memang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual Karamahat (Keanekaragaman Rumah Adat) memberikan pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Ngrenak Godean Sleman Yogyakarta. Hal tersebut dapat dilihat pada uji data menggunakan *Paired Sample T Test*. Nilai Sig. (2-tailed) pada *Pretest* dan *Posttest* adalah $0.021 < 0.05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil nilai uji t yaitu 3.677 pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 4 dimana t table adalah 2.776, artinya t hitung > t table yang menandakan adanya peningkatan pada *posttest* dibandingkan *pretest* sebanyak 86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual Karamahat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Edi Riadi. 2016. *Statistika Penelitian*. Yogyakarta : Andi Offset.

Fuji Laksono. 2017. "Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan Dan Kaki Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen

- Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah". Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nurjannah Husain. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duempauna Kabupaten Pinrang". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Makasar.
- Olivia. (2011). *Good Memory Building: Panduan Meningkatkan Kekuatan Bank Memori dan Konsetrasi Anak Suoaya Anak Bisa jadi Bintang Kelas*. Jakarta: PT Elex Media.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta
- Siti Fatmawati Utami. 2013. "Pengembangan Media Audio Visual Untuk Menunjang Pembelajaran Membaca Indah *Tembang Dolanan* Pada Siswa Kelas II SD". Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Guru profesional: pedoman kinerja, kualifikasi, & Kompetensi guru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

JURNAL PGSD

p-ISSN 2443-1656
e-ISSN 977-254 9477

INDONESIA



JPI

Vol.7 No.1

Yogyakarta, April 2021

p-ISSN 2443-1656 e-ISSN 977-254 9477