



Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara

Volume 5, No. 1, Juli 2019



ISSN 2579-6461 (Online) ISSN 2460-6324 (Print)

Diterbitkan oleh :

Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jalan KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara

ISSN 2579-6461 (Online) ISSN 2460-6324 (Print)

SUSUNAN DEWAN REDAKSI

Ketua Penyunting:

Kukuh Andri Aka, M.Pd., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Penyunting Pelaksana:

Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alfi Laila, S.Pdi., M.Pd., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Karimatus Saidah, M.Pd., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Wahid Ibnu Zaman, M.Pd., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Rian Damariswara, M.Pd., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Ita Kurnia, M.Pd., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mitra Bestari/Reviewer:

Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M.Pd., Universitas Negeri Malang

Prof. Dr. Muhammad Zainudin, M.Pd., Universitas Negeri Malang

Dr. Sriyanto, M.Pd, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Andre Paulus Saleky, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Biak

Muhammad Syahrul Kahar, Universitas Muhammadiyah Sorong

Muhamad Taufik Hidayat, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fitroh Setyo Putro Pribowo, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Surabaya

Khoirul Huda, S.Pd., M.Pd., Universitas PGRI Madiun

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Sofwan Hadi, M.Pd., IAIN Ponorogo

Ludfi Arya Wardana, M.Pd., Universitas Panca Marga Probolinggo

Arda Purnama Putra, M.Pd., Universitas Negeri Malang

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Drs. Bambang Soenarko, M.Pd., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Erwin Putera Permana, M.Pd., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn., Universitas Nusantara PGRI Kediri

Wahyudi, M.Sn., Universitas Nusantara PGRI Kediri Erwin Putera Permana, M.Pd.

Alamat: Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Mojoroto - Kota Kediri Kampus 1

Universitas Nusantara PGRI, Kediri 64112 Telp. (0354) 771576, Fax. 771503 Kediri

Website: <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd>

E-mail: jurnal_jpdn@unpkediri.ac.id

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN) ini memuat hasil-hasil penelitian dan kajian ilmiah dari dosen, guru, praktisi, pemerhati pendidikan sekolah dasar dari berbagai perguruan tinggi maupun lembaga pendidikan di Indonesia. Sebagaimana dimaksudkan sebagai wahana publikasi karya tulis ilmiah di bidang pendidikan sekolah dasar

DAFTAR ISI

No	Isi	Halaman
1.	Peningkatan Hasil Belajar Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku melalui Model Mind Mapping..... Parindra Mismoyo, Tri Murti, Esti Untari	1-14
2.	Pelatihan Membuat Karya Seni Mozaik untuk Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Tunagrahita Kelas V SLB Negeri 2 Buleleng..... Heni Adawiyah, Agus Adi Saputra, Noviana Sastra Dewi, Kadek Suranata	15-24
3.	Pengaruh Reward terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SDN 1 Karang..... Itsnaini Fadlilah, Alik Musfidal Laili	25-34
4.	Implementasi Metode Lipirtup untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Sekolah Dasar..... Arik Umi Pujiastuti, Novi Wulandari	35-46
5.	Meningkatkan Keterampilan Menari Bali Siswa Tunarungu dengan Media Kamus Tari Rejang Dewa..... Kadek Ferna Sulistianingsih, Made Rizky Krisna Desiana, Kadek Putri Suartini, Kadek Suranata	47-57
6.	Pengaruh Modul Pembelajaran IPA Terintegrasi Nilai Agama Terhadap Pengembangan Karakter Mandiri Siswa..... Intan Rahma Utami, Retno Triwoelandari, Muhammad Kholil Nawawi	58-71
7.	Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Kovariabel Kemampuan Numerik dan Kemampuan Verbal..... Nyoman Ayu Putri Lestari	72-87
8.	Problematika Guru dalam Implementasi Penilaian Autentik pada Kurikulum 2013 di SD Al-Muslim Waru Sidoarjo..... Ma'ruf	88-107
9.	Pemahaman Nilai Phi (Π) terhadap Rumus Keliling Lingkaran pada Mahasiswa PGSD 2018 Unirow Tuban..... Saeful Mizan	108-116
10.	Pengembangan E-Learning Menggunakan Portal Pembelajaran Mahasiswa pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 2 di Era Disruption..... Kharisma Eka Putri, Susi Damayanti	117-132
11.	Tingkat Keefektifan Media Papercraft Struktur Bumi dan Matahari terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban..... Wendri Wiratsiwi	133-141
12.	Analisis Kemampuan Awal 21st Century Skills Mahasiswa Calon Guru SD..... Heny Sulistyaningrum, Anggun Winata, Sri Cacik	142-158

13. Pengembangan Media “Comic Life” untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III di Sekolah Dasar..... 159-171
Arina Restian, Eka Kartika Sari
14. Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 di Kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto..... 172-190
Reninda Dewi Pinar
15. Pengembangan Media Smart Exploding Box Berbasis Deep Dialogue Critical Thinking untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0..... 191-204
Feri Tirtoni, Fidaus Su’udiyah, Joko Susilo

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU MELALUI MODEL *MIND MAPPING*

Parindra Mismoyo¹, Tri Murti², Esti Untari³

parindra1@gmail.com¹, tmurti@gmail.com², unesti@gmail.com³

Mahasiswa PGSD, FIP, Universitas Negeri Malang¹

Dosen PGSD FIP Universitas Negeri Malang^{2,3}

Abstrak: Hasil belajar siswa rendah disebabkan motivasi belajar rendah dan pembelajaran berpusat pada guru. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memberikan variasi pembelajaran agar dapat tercapai hasil belajar yang maksimal. Jenis penelitian tindakan kelas dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas guru sebesar 100% kriteria sangat baik, aktivitas siswa sebesar 92,5% kriteria sangat baik dan hasil belajar yaitu aspek sikap terdapat 2 aspek tuntas, aspek keterampilan terdapat 32 siswa tuntas, dan aspek pengetahuan sebesar 90% kriteria baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Kata kunci: peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa, model *mind mapping*

IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES IN SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU THROUGH MIND MAPPING MODEL

Abstract: Student learning outcomes are low due to low learning motivation and teacher-centered learning. The purpose of this study is to provide a variety of learning so that maximum learning outcomes can be obtained. Type of classroom action research with 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results showed an increase in teacher activity by 100% criteria very well, student activities amounted to 92.5% criteria very good and learning outcomes namely attitude aspects there were 2 complete aspects, aspects of skills there were 32 students completed, and knowledge aspects of 90% criteria good. It can be concluded that the application of the Mind Mapping model can improve activity and learning outcomes.

Keywords: improvement of learning outcomes, student activity, mind mapping model

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Karangtengah 2 Kota Blitar, terdapat permasalahan yaitu hasil belajar siswa masih rendah, rendahnya motivasi belajar siswa serta peran siswa di dalam pembelajaran masih kurang. Menurut Majid (2016:89) pembelajaran tematik memiliki karakteristik yaitu kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa.

Permasalahan disebabkan oleh beberapa hal dalam proses pembelajaran yaitu guru dalam proses pembelajaran sering menggunakan metode ceramah, penugasan dan tanya jawab. Guru belum mencoba pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tertentu, belum melakukan monitoring kegiatan siswa selama pembelajaran. Siswa kurang tertarik pada pelajaran hal ini terlihat dari sikap siswa ketika guru sedang menjelaskan materi ada beberapa siswa yang ramai.

Pembelajaran PPKn hendaknya lebih menekankan kepada konsep ilmunya sehingga transfer ilmu dapat terjadi secara optimal, serta pembelajaran PPKn hendaknya sampai pada tingkat menekankan aspek sikap sehingga siswa dapat menyiapkan perannya di masa depan (Susanto, 2016:230). Namun yang terjadi di lapangan menunjukkan hal yang berbeda dari yang telah dikemukakan oleh para ahli. Sering kali pembelajaran di SD menggunakan metode ceramah, penugasan dan tanya jawab. Tentu ini terjadi kesenjangan, dimana peran serta siswa didalam pembelajaran kurang serta nilai sikap dalam proses pembelajaran juga kurang dimunculkan. Berdasarkan tahap pratindakan yang dilakukan diperoleh hasil bahwa dari 32 siswa kelas IV yang mencapai atau melebihi nilai KKM berjumlah 11 siswa dan 21 siswa lainnya mendapat nilai kurang dari KKM. Nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 75.

Permasalahan tersebut dapat diperbaiki dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, agar menimbulkan minat belajar pada siswa dalam mengikuti pelajaran. Menurut Shoimin (2016:1) inovasi pembelajaran merupakan suatu yang penting dan hendaknya dilakukan guru agar pembelajaran lebih interaktif dan bermakna. Model pembelajaran yang memudahkan dalam mengingat materi, meningkatkan kreatifitas siswa, dan meningkatkan keaktifan siswa yang akan diterapkan yaitu pembelajaran dengan model *Mind Mapping*.

Menurut Shoimin (2016:106) berikut adalah langkah-langkah dalam menerapkan model *Mind Mapping* yaitu, (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru, (2) guru menyajikan materi seperti yang dilakukan pada pembelajaran biasa, (3) guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, (4) guru menginstruksikan kepada salah

Parindra, Tri, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema...

seorang dari siswa untuk menceritakan materi yang baru dia diterima dari penjelasan guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan hal yang penting dari penjelasan tersebut, kemudian berganti peran. Begitu pula kelompok lainnya, (5) seluruh siswa secara bergantian menyampaikan hasil wawancaranya dengan pasangannya, (6) guru menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami oleh siswa, (7) kesimpulan/penutup.

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk memberikan variasi model pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Karangtengah 2 Kota Blitar. Karena berdasarkan temuan masalah di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang rendah disebabkan karena guru belum melakukan variasi model pembelajaran dan cenderung tetap setiap harinya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk menerapkan model *Mind Mapping* dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada subtema "keragaman suku bangsa dan agama di negeriku" pada siswa kelas IV SDN Karangtengah 2 Kota Blitar. Peningkatan hasil belajar dengan penerapan model *Mind Mapping* pada siswa kelas IV SDN Karangtengah 2 Kota Blitar.

METODE

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian ini merupakan cara yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah, peran peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif dan lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2010:8).

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2015:1) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang menjelaskan hubungan sebab-akibat dari perlakuan yang telah diberikan, sekaligus memaparkan dari proses awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari pemberian perlakuan tersebut. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Arikunto (2015:42). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dalam 1 siklus ada empat tahapan yang harus dilakukan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Data yang digunakan dalam penelitian meliputi data proses dan data hasil belajar siswa pada subtema "keragaman suku bangsa dan agama di negeriku" menggunakan model *Mind Mapping*. Jenis data yang dikumpulkan meliputi data observasi dan data hasil belajar.

Parindra, Tri, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema...

Data observasi meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar siswa meliputi aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Sumber data dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Karangtengah 2 Kota Blitar. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Pengumpulan data tersebut bertujuan untuk mendapatkan data selama penelitian berlangsung.

Analisis data meliputi mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data pada tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diujikan (Sugiyono, 2010: 147).

Analisis data, evaluasi, dan refleksi dilaksanakan dari awal hingga akhir penelitian. Analisis diawali dengan pengumpulan data dari hasil wawancara, observasi, tes evaluasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil data observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa selama pembelajaran dihitung berdasarkan rumus.

Penarikan kesimpulan siswa dikelompokkan antara siswa yang mendapatkan nilai di atas rata-rata dengan kategori tuntas dan belum tuntas belajar, baik secara individu maupun klasikal. Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila nilainya mencapai ≥ 75 KKM, sedangkan siswa yang belum tuntas apabila mendapat nilai di bawah KKM. Ketuntasan klasikal dapat tercapai apabila 80% siswa dalam satu kelas telah mencapai nilai ≥ 75 .

HASIL PENELITIAN

Siklus 1

Hasil observasi aktivitas guru dalam menerapkan model *Mind Mapping* pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Akumulasi Presentase Aktivitas Guru Siklus I

Siklus I	Pertemuan	
	1	2
Jumlah aspek yang tampak dilaksanakan	12	14
Persentase (%) aktivitas guru	85%	100%
Rata-rata Siklus I	92,5%	

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat dilihat bahwa persentase skor yang didapat dari aktivitas guru pertemuan I adalah 85% dan termasuk predikat B. hal ini disebabkan karena

Parindra, Tri, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema...

guru belum melaksanakan seluruh langkah-langkah *Mind Mapping*. Kemudian persentase skor untuk pertemuan II adalah 100% dan termasuk dalam predikat A. Rata-rata persentase skor aktivitas guru pada siklus I adalah 92,5% dan termasuk dalam predikat A dengan kriteria sangat baik. Dari hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan I terdapat 12 deskriptor yang tampak dan pertemuan II terdapat 14 deskriptor yang tampak. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam aktivitas guru pada siklus I.

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam menerapkan model *Mind Mapping* pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Akumulasi Presentase Aktivitas Siswa Siklus I

No	Siklus I	Skor maksimal	Skor	Persentase
1	Pertemuan I	256	205	80%
2	Pertemuan II	256	211	82%
Rata-rata persentase				81%
Predikat				Baik

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I yaitu 80%. Kemudian mengalami peningkatan pada pertemuan II yaitu 82% dan mengalami peningkatan sebesar 2%. Dari hasil rekapitulasi diperoleh rata-rata persentase siklus I sebesar 81% dan termasuk dalam predikat B dengan kriteria baik.

Nilai Sikap

Nilai sikap merupakan nilai yang diperoleh dari pengamatan pada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model mind mapping. Di bawah ini adalah tabel penilaian sikap pada pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SDN Karangtengah 2 Kota Blitar.

Tabel 3 Rekapitulasi Penilaian Sikap Siswa pada Siklus I

Siklus I	Aspek Penilaian Sikap			
	Percayadiri	Disiplin	Tanggungjawab	Peduli
	Muncul	Muncul	Muncul	Muncul
Pertemuan I	10	22	25	7
Pertemuan II	13	28	26	9
Jumlah	23	50	51	16
Rata-rata kemunculan pada siklus I	11	25	25	8

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa pada semua sikap yang dinilai mengalami kenaikan baik dari sikap percaya diri, disiplin, tanggungjawab maupun peduli. Pada sikap percaya diri pada pertemuan I terdapat 10 siswa meningkat menjadi 13 siswa pada pertemuan II, kemudian sikap disiplin semula terdapat 22 siswa naik menjadi 28 siswa pada pertemuan II. Sikap tanggung jawab pada pertemuan I muncul 25 siswa meningkat menjadi 26 siswa dan sikap peduli yang semula muncul 7 siswa meningkat menjadi 9 siswa. Sikap

Parindra, Tri, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema...

yang dominan muncul pada siklus I adalah sikap disiplin dan tanggungjawab yaitu dengan rata-rata kemunculan 25 siswa. Sikap yang paling sedikit muncul pada siklus I adalah sikap peduli dengan rata-rata kemunculan sebanyak 8 siswa.

Nilai Pengetahuan

Nilai pengetahuan siswa diperoleh dari hasil tes evaluasi selama pembelajaran pada siklus I. Data nilai siswa dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 4 Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan Siswa pada Siklus I

Siklus I	Skor	Rata-rata	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
Pertemuan I	2230	69,7	13 (40,6%)	19 (59,4%)
Pertemuan II	2415	75,5	20 (62,5%)	12 (47,5%)
Rata-rata nilai		72,6		
Ketuntasan klasikal siklus I		62,5%		

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa pada pertemuan I dan pertemuan II mengalami peningkatan dari 13 siswa yang tuntas menjadi 20 siswa yang tuntas. Pada pertemuan I diperoleh rata-rata 69,7 dengan persentase ketuntasan 40,6% (13 siswa yang sudah tuntas). Pada pertemuan II diperoleh rata-rata 75,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 62,5% (20 siswa yang sudah tuntas). Persentase ketuntasan kelas pada siklus I sebesar 62,5% dengan predikat C (termasuk kriteria cukup).

Nilai Keterampilan

Nilai keterampilan yang diperoleh siswa selama pembelajaran siklus I dengan model *Mind Mapping*. Berikut adalah rekapitulasi nilai ketrampilan siswa.

Tabel 5 Rekapitulasi Penilaian Keterampilan Siswa Siklus I

Siklus I	Nilai			
	86 - 100	71 - 85	56 - 70	≤55
Pertemuan I	-	23	9	-
Pertemuan II	-	24	8	-
Jumlah	-	47	17	-
Rata-rata kemunculan pada siklus I	-	23	8	-

Berdasarkan tabel 5 belum ada siswa yang memperoleh nilai antara 86 - 100 dan tidak ada yang mendapat nilai ≤55. Pada siklus I nilai ketrampilan yang paling banyak diperoleh siswa adalah antara nilai 71 - 85 termasuk predikat B sebanyak 23 siswa pada pertemuan I dan mengalami kenaikan pada pertemuan II yaitu diperoleh 24 siswa, dengan rata-rata kemunculan siklus I sebanyak 25 siswa. Nilai antara 56 - 70 termasuk predikat C dengan kriteria cukup pada pertemuan I sebanyak 9 siswa dan 5 siswa pada pertemuan II dengan rata-rata kemunculan pada siklus I sebanyak 7 siswa.

Siklus 2

Observasi Aktivitas Guru

Data hasil observasi aktivitas guru dalam menerapkan model *Mind Mapping* pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Akumulasi Presentase Aktivitas Guru Siklus II

Siklus II	Pertemuan	
	1	2
Jumlah aspek yang tampak dilaksanakan	14	14
Persentase (%) aktivitas guru	100%	100%
Rata-rata Siklus I	100%	

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat dilihat bahwa persentase skor yang didapat dari aktivitas guru pertemuan I adalah 100%. Kemudian persentase skor untuk pertemuan II adalah 100%. Rata-rata persentase skor aktivitas guru pada siklus II adalah 100% dan termasuk dalam predikat baik. Dari hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan I terdapat 14 deskriptor yang tampak dan pertemuan II terdapat 14 deskriptor yang tampak. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah model *Mind Mapping* dan sudah melaksanakan rekomendasi dari refleksi siklus I.

Observasi Aktivitas Siswa

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam menerapkan model *mind mapping* pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7 Akumulasi Presentase Aktivitas Siswa Siklus II

No	Siklus II	Skor maksimal	Skor	Persentase
1	Pertemuan I	256	229	89,5%
2	Pertemuan II	256	237	92,6%
Rata-rata persentase				91,5%
Predikat				A

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I yaitu 89.5%. Kemudian mengalami peningkatan pada pertemuan II diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,6% dan mengalami peningkatan sebesar 3,1%. Dari hasil rekapitulasi tabel 7 diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,5% dan termasuk dalam predikat A.

Nilai Sikap

Nilai sikap merupakan nilai yang diperoleh dari pengamatan pada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *model mind mapping*. Di bawah ini

Parindra, Tri, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema...

adalah tabel penilaian sikap pada pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SDN Karangtengah 2 Kota Blitar.

Tabel 8 Rekapitulasi Penilaian Sikap Siswa pada Siklus II

Siklus II	Aspek Penilaian Sikap			
	Percayadiri	Disiplin	Tanggungjawab	Peduli
	Muncul	Muncul	Muncul	Muncul
Pertemuan I	16	30	28	10
Pertemuan II	17	29	30	10
Jumlah	33	59	58	20
Rata-rata kemunculan pada siklus II	16	29	29	10

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa yang paling banyak muncul adalah sikap tanggung jawab dan disiplin yaitu dengan rata-rata kemunculan sebesar 29. Pada pertemuan II untuk sikap disiplin mengalami penurunan pada pertemuan II yang semula sebanyak 30 siswa menurun menjadi 29 siswa, karena ada siswa yang menunjukkan sikap kurang disiplin saat pembelajaran. Sikap tanggungjawab mengalami kenaikan pada siklus II yaitu semula sebanyak 28 siswa naik menjadi 30 siswa. Untuk sikap percaya diri mengalami kenaikan dari pertemuan I yang semula sebanyak 16 siswa naik menjadi 17 siswa dan untuk sikap peduli pada pertemuan I dan II sebanyak 10 siswa.

Nilai Pengetahuan

Nilai pengetahuan siswa diperoleh dari hasil tes evaluasi selama pembelajaran pada siklus II. Data nilai siswa dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 9 Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan Siswa pada Siklus II

Siklus II	Skor	Rata-rata	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
Pertemuan I	2820	88	28 (87,5%)	4 (12,5%)
Pertemuan II	2900	90,6	29 (90,6%)	3 (9,4%)
Rata-rata nilai			89,3	
Ketuntasan klasikal siklus II			90,6%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada pertemuan I dan pertemuan II mengalami peningkatan dari 28 siswa yang tuntas menjadi 29 siswa yang tuntas. Pada pertemuan I diperoleh rata-rata nilai sebesar 88 dengan persentase ketuntasan 87,5% (28 siswa yang sudah tuntas). Pada pertemuan II diperoleh rata-rata nilai sebesar 90,6 dengan persentase ketuntasan sebesar 90,6% (29 siswa yang sudah tuntas). Dari hasil rekapitulasi pada tabel 4.9 diperoleh persentase ketuntasan kelas pada siklus II sebesar 90,6% dengan predikat A.

Nilai ketrampilan yang diperoleh siswa selama pembelajaran siklus II dengan model *Mind Mapping*. Berikut adalah rekapitulasi nilai ketrampilan siswa.

Tabel 10 Rekapitulasi Penilaian Keterampilan Siswa Siklus II

Siklus II	Nilai			
	86 - 100	71 - 85	56 - 70	≤55
Pertemuan I	-	28	5	-
Pertemuan II	20	12	-	-
Jumlah	20	40	5	-
Rata-rata kemunculan pada siklus II	10	20	3	-

Berdasarkan tabel 10 tidak ada yang mendapat nilai dibawah atau sama dengan 55. Sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 71 – 85 yaitu pada pertemuan I sebanyak 23 siswa dan pertemuan II sebanyak 12 siswa dengan rata-rata kemunculan siklus II sebanyak 20 siswa. Untuk siswa yang mendapatkan nilai antara 56 – 70 ada sebanyak 5 siswa pada pertemuan I. Siswa yang mendapatkan nilai 86 – 100 hanya pada pertemuan II dengan jumlah siswa sebanyak 20. Dari hasil rekapitulasi dapat disimpulkan bahwa telah terjadi kenaikan perolehan nilai siswa yang pada pertemuan I belum ada yang mendapat nilai antara 86 – 100 namun pada pertemuan II terdapat 20 siswa yang mendapat nilai antara 86 – 100 dan termasuk predikat A. si waktu, dan guru perlu melakukan bimbingan dan motivasi kepada siswa yang pasif dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penerapan model *Mind Mapping* pada pembelajaran subtema “keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” dilaksanakan dalam dua siklus. Guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan RPP yang sudah disesuaikan dengan langkah dari model *Mind Mapping*.

Permasalahan yang muncul pada siklus I antara lain siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping*, sehingga guru perlu memberikan penjelasan beberapa kali agar siswa dapat memahami langkah-langkah membuat *Mind Mapping*. Kemudian waktu yang digunakan untuk pembelajaran melebihi yang sudah direncanakan karena siswa sewaktu mengerjakan LKK melebihi waktu yang sudah ditentukan. Guru perlu memberi motivasi dan pendampingan pada siswa yang pasif dan tidak mau mengerjakan tugas. Guru perlu mengelola kelas lebih lanjut karena ketika guru sedang menerangkan materi ada siswa yang ramai.

Parindra, Tri, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema...

Pada siklus II guru telah memperbaiki permasalahan yang terdapat pada siklus I. Guru sudah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan memperhatikan permasalahan dan kekurangan yang muncul pada siklus I agar pembelajaran dapat berjalan lebih baik dan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru sudah melakukan kegiatan pembelajaran lebih baik dari siklus I dan sesuai langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping*. Untuk menyesuaikan alokasi waktu saat mengerjakan tugas, guru membuat kesepakatan dengan siswa dengan cara mengambil pekerjaan siswa apabila dalam mengerjakan melebihi batas yang sudah ditentukan dan guru sudah melakukan pendampingan dan memberi motivasi kepada siswa yang pasif dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada subtema “keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” berjalan lancar dan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping*. Langkah-langkah model *Mind Mapping* seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (2016:106). Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I persentase skor sebesar 92,5% dan termasuk kriteria sangat baik. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan persentase skor menjadi 100% dengan kriteria sangat baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Yoananda (2017) bahwa penggunaan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas guru dan mengelola pembelajaran.

Pada siklus I aktivitas siswa terdapat beberapa hambatan, yaitu masih terdapat siswa yang ramai ketika guru menjelaskan materi, masih ada sebagian siswa yang belum paham cara membuat *Mind Mapping*, siswa belum percaya diri saat presentasi di depan kelas, dan siswa belum aktif dalam menanggapi jawaban kelompok yang presentasi. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping*.

Aktivitas siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan, yakni suasana kelas sudah lebih kondusif dan tenang, siswa sudah paham cara membuat *Mind Mapping*, siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan presentasi, siswa menjadi lebih kreatif dalam membuat *Mind Mapping* dan sebagian siswa sudah aktif dalam menanggapi jawaban kelompok yang presentasi. Hal ini disebabkan karena siswa sudah beradaptasi dengan pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping*.

Peningkatan aktivitas siswa yang telah dijelaskan di atas sesuai dengan kelebihan dari model pembelajaran *Mind Mapping* yang dikemukakan oleh Michalko (dalam Buzan, 2005: 6), antara lain: Membantu siswa untuk mengaktifkan kemampuan seluruh otaknya, membantu siswa untuk tetap fokus pada pokok bahasan yang ada, membantu menunjukkan hubungan

Parindra, Tri, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema...

antara bagian-bagian yang saling terpisah, memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan materi, memungkinkan siswa mengelompokkan konsep, serta membantu siswa untuk membandingkannya. Dan juga sesuai dengan kelebihan model *Mind Mapping* yang dikemukakan oleh Shoimin (2016:107) diantaranya: cara ini cepat, teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide yang muncul dalam pemikiran, proses menggambar diagram bisa memunculkan ide yang lain, dan diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis.

Hasil persentase skor aktivitas siswa siklus I sebesar 81% dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II menjadi 91,5% dengan kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan keaktifan siswa, kepercayaan diri siswa, mengasah kreatifitas siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam menerapkan model *Mind Mapping*.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Mind Mapping* dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dalam tiga aspek yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan yang menyatakan bahwa penilaian hasil belajar siswa meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan, dikarenakan hasil merupakan akibat dari suatu proses pembelajaran yang dilakukan siswa.

Pada aspek sikap pada siklus I semua aspek yang diamati (percaya diri, disiplin, tanggungjawab, dan peduli) mengalami kenaikan. Aspek sikap yang sering muncul adalah sikap disiplin dengan perolehan sebanyak 28 siswa. Untuk sikap percaya diri diperoleh sebanyak 13 siswa, kemudian sikap tanggungjawab 26 siswa dan sikap peduli sebanyak 9 siswa. Dapat dinyatakan tuntas apabila diperoleh oleh 26 siswa pada minimal 2 sikap yang diamati. Jadi dapat dinyatakan pada siklus I sudah mencapai ketuntasan klasikal. Pada siklus II aspek sikap yang diamati mengalami kenaikan daripada siklus I. Sikap percaya diri sebanyak 17 siswa, sikap disiplin sebanyak 29 siswa, sikap tanggungjawab sebanyak 30 siswa dan sikap peduli sebanyak 10 siswa. Siklus II dapat dinyatakan tuntas karena sudah melebihi target yang ditentukan.

Aspek pengetahuan pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 62,5% (20 siswa yang sudah tuntas). Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 90,6%. Hal ini

Parindra, Tri, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema...

sesuai dengan pernyataan dari Mehakati (2017) bahwa model *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah pengetahuan. Jadi berdasarkan ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu sebesar 80% menurut Mulyasa (2015:143), pada siklus II dapat dinyatakan tuntas.

Aspek keterampilan pada siklus I yang mendapatkan nilai antara 71-100 yaitu sebanyak 24 siswa. Pada siklus II yang mendapatkan nilai antara 71-100 sebanyak 32 siswa. Keterampilan yang terlihat pada proses pembelajaran yang telah dilakukan siswa dapat membuat *Mind Mapping* dengan lebih kreatif, hal ini sesuai dengan pendapat De Porter (dalam Safitri, 2016) bahwa manfaat *Mind Mapping* yaitu menyenangkan, karena dalam membuat *Mind Mapping*, imajinasi dan kreativitas yang tertuang tidak terbatas. Jadi aspek keterampilan dapat dinyatakan tuntas apabila jumlah siswa yang memperoleh nilai antara 71-100 sebanyak 26 siswa (80%). Jadi untuk siklus II dapat dinyatakan tuntas.

Peningkatan hasil belajar yang telah dicapai siswa pada siklus I dan siklus II dikarenakan terjadinya perubahan yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi dan mengelola kelas. Proses belajar baik dari proses belajar siswa ataupun proses mengajar guru mempengaruhi hasil belajar siswa baik dalam aspek sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Woodwort (dalam Majid, 2014:28) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa selama pembelajaran diperoleh hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan model *Mind Mapping* pada pembelajaran pada subtema “keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangtengah 2 Kota Blitar.

SIMPULAN

Penerapan model *Mind Mapping* pada subtema “keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” pada siswa kelas IV SDN Karangtengah 2 Kota Blitar, telah dilaksanakan sangat baik sesuai dengan langkah-langkah model *Mind Mapping*. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase skor aktivitas guru pada siklus I sebesar 81% dengan kriteria baik. Kemudian pada siklus II menjadi 100% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa siklus I diperoleh persentase skor sebesar 81% dengan kriteria baik dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 91,5% dengan kriteria sangat baik.

Parindra, Tri, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema...

Hasil belajar siswa pada aspek sikap siklus I diperoleh sikap yang sering muncul yaitu disiplin sebanyak 28 siswa. Kemudian meningkat pada siklus II dengan perolehan sikap yang sering muncul yaitu sikap tanggungjawab sebanyak 30 siswa. Aspek pengetahuan pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 62,5% dengan nilai rata-rata sebesar 72,6. Pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 90,6% dengan rata-rata nilai sebesar 89,3. Pada aspek keterampilan siklus I diperoleh ketuntasan klasikal sebanyak 24 siswa atau dalam persentase sebesar 75% dan belum dapat dikatakan tuntas karena belum mencapai 80% ketuntasan klasikal. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan 32% atau dalam persentase 100% dan sudah dapat dikatakan tuntas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan Penulis kepada orang tua yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil, kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada Penulis agar terwujudnya tulisan ini dengan maksimal, kemudian kepada seluruh guru dan staf SDN 2 Karangtengah Kota Blitar yang telah memberikan tempat untuk penelitian dan juga telah memberikan dukungan demi tercapainya penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buzan, Tony. 2005. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mehakati, Frederikus Umbu. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan (*Mind Mapping*) Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd. *678 Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 7 Tahun ke-6 2017*.
<https://www.google.com/url/jurnal.fkip.uns.ac.id%2Findex.php>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. (Online).(<https://bsnp-indonesia.org/>), diakses pada 23 April 2018
- Safitri, Dyah. 2016. Penerapan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd N Balangan 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 3 Tahun ke-5 2016*. Dari
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/>
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Parindra, Tri, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema...

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*

Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta:

Prenamedia Group.

Yoananda, Devi Afriyuni. 2017. Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang

Sistempemerintahan Melalui Metode M2m (*Mind Mapping*) Kelas Iv Mi Mambaul

Ulum Tegalgondo Karangploso Malang. *Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3 No.1 Edisi*

Januari 2017. Dari <http://eprints.umm.ac.id/30766/>

Pelatihan Membuat Karya Seni Mozaik untuk Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Tunagrahita Kelas V SLB Negeri 2 Buleleng

**Heni Adawiyah¹, I Putu Agus Adi Saputra², Ni Kadek Noviana Sastra Dewi³,
Kadek Suranata⁴**

heni.adawiyah02@gmail.com¹, adisaputraaa52@gmail.com²,
novianasastradewi55@gmail.com³, kadek.suranata@undiksha.ac.id⁴
PGSD, FIP, Universitas Pendidikan Ganesha¹²³⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sikap sosial dalam mengikuti kegiatan membuat karya seni mozaik pada siswa tunagrahita kelas V di SLB Negeri 2 Buleleng. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang mendeskripsikan mengenai sikap sosial siswa tunagrahita dalam mengikuti kegiatan pembuatan karya seni mozaik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SLB Negeri 2 Buleleng. Sampel yang diambil pada penelitian ini sebanyak 7 peserta didik yang terdiri dari tunagrahita ringan dan sedang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan sikap sosial siswa yang dilihat dari rata-rata skor awal yang diperoleh 37,1 dan setelah dilaksanakan pelatihan kegiatan membuat karya seni mozaik secara berkelompok menunjukkan rata-rata 87,1.

Kata Kunci: Tunagrahita, sikap sosial, karya seni mozaik

Training on Making Mosaic Artwork to Improve the Social Attitude of Students Mental Retardation Fifth Grade of SLB Negeri 2 Buleleng

Abstract: This study aims to determine the social attitudes in participating in making mosaic artworks for fifth grade mental retardation students in SLB Negeri 2 Buleleng. This research is a quantitative research that describes the social attitudes of mentally retarded students in participating in the making of mosaic artwork. The population in this study were fifth grade students at SLB Negeri 2 Buleleng. The samples taken in this study were 7 students consisting of mild and moderate mental retardation. The method of data collection in this study using the method of observation, interviews and documentation. The results of this study indicate an increase in students' social attitudes seen from the average initial score obtained 37.1 and after training in making activities of mosaic arts in groups showed an average of 87.1.

Keywords: mental retardation, social attitudes, mosaic artwork

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk memanusiakan manusia melalui pengajaran maupun pelatihan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan memiliki peranan yang penting bagi suatu bangsa karena pendidikan dapat dijadikan sebagai salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara. Pendidikan pada dasarnya dapat diikuti oleh semua kalangan individu, tak terkecuali bagi individu yang memiliki kebutuhan khusus. Dalam upaya pemerataan pendidikan untuk semua kalangan, anak yang memiliki kebutuhan khusus juga dapat mengenyam pendidikan layaknya anak normal pada umumnya.

Salah satunya jenis anak berkebutuhan khusus yaitu anak tunagrahita (*mental retardation*). Juriana (2016) menyatakan tunagrahita merupakan istilah yang sering digunakan untuk mereka yang mengalami gangguan intelektual atau keterbelakangan mental antara lain: lemah pikiran, anak lamban, bodoh, dungu, terbelakang, dan sebagainya. Tunagrahita merupakan kata lain dari retardasi mental yang berarti keterbelakangan secara mental. Hal senada juga disampaikan oleh Soemantri (dalam Yusuf, 2017:7) yang menyatakan bahwa tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata. Istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama yang menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh dibawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan inteligensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial.

Selain memiliki keterbatasan dalam tingkat intelegensi, anak tunagrahita juga memiliki ketidakcakapan dalam interaksi sosialnya. Seperti yang dijelaskan oleh Juriana (2018) karakteristik sosial emosi anak tunagrahita pada umumnya yaitu: a) Lamban dalam mempelajari hal-hal baru, b) Mempunyai kesulitan dalam mempelajari pengetahuan abstrak, selalu cepat lupa apa yang dipelajari jika tanpa latihan yang terus menerus, c) Mengalami kesulitan dan menggeneralisasikan dan mempelajari hal-hal baru, d) Kemampuan berbicara sangat kurang terutama tunagrahita sedang/berat, e)

Heni, Agus, Noviana, Suranata. Pelatihan Membuat Karya Seni...

Kurang dalam kemampuan menolong diri sendiri, sebagian tidak mampu mengurus diri sendiri seperti: berpakaian, makan, menjaga kebersihan, sehingga diperlukan latihan khusus untuk memiliki kemampuan ini dan f) Mengalami kesulitan dalam berinteraksi.

Dalam mengajarkan siswa tunagrahita tidak hanya menekankan pada aspek kognitifnya, namun juga harus memperhatikan aspek afektif siswa salah satunya adalah sikap sosial. Sikap sosial siswa dalam proses pembelajaran harus diperhatikan karena sikap siswa dapat mempengaruhi interaksi yang terjalin dalam proses pembelajaran. Sudarsono (dalam Prasetya, 2018:14) mendefinisikan *social attitudes* (sikap sosial) yaitu sebagai perbuatan-perbuatan atau sikap yang tegas dari seseorang atau kelompok didalam keluarga atau masyarakat. Sikap sosial siswa untuk tunagrahita berkaitan dengan penentuan tingkah laku terhadap orang lain dengan mementingkan tujuan sosial dibandingkan kepentingan individu dalam lingkungan sosial.

Proses pembelajaran yang baik, tentunya harus melibatkan interaksi antara siswa-guru, siswa-siswa dan guru-siswa. Dalam mengembangkan sikap sosial anak, interaksi antara siswa-siswa sangat penting untuk ditekankan. Namun, dalam kenyataannya, proses interaksi antar siswa-siswa pada siswa tunagrahita tidak berlangsung dengan baik. Ketidcakapan anak tunagrahita dalam melaksanakan interaksi sosial dapat dilihat dari sikap anak yang hiperaktif dan ada juga anak yang pasif. Hal tersebut mengakibatkan interaksi yang terjalin antar anak akan sulit dikembangkan. Selain itu, anak juga cenderung tidak mau untuk bekerja secara kelompok. Mereka tidak mau bekerjasama dan berdiskusi untuk menyelesaikan sebuah tugas maupun permasalahan. Hal itu yang menyebabkan sikap sosial anak tunagrahita tidak dapat berkembang secara optimal.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti memilih untuk meningkatkan sikap sosial anak tunagrahita yang dilakukan melalui kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan merupakan kegiatan yang termasuk ke dalam proses belajar sambil bermain guna menarik minat anak. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan sikap sosial anak tunagrahita yaitu mengajak anak untuk membuat karya seni, salah satunya adalah mozaik. Menurut Yustiana (2018) mozaik adalah suatu cara membuat kreasi gambar/lukisan yang dilakukan dengan cara menempelkan/ merekatkan potongan-potongan atau bagian-bagian bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil. Dari pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa dalam

Henri, Agus, Noviana, Suranata. Pelatihan Membuat Karya Seni...

penerapannya, mozaik hanya menggunakan satu bahan saja. Bahan-bahan yang dapat digunakan yaitu biji-bijian, kertas berwarna, daun-daunan, kaca berwarna dan lain-lain.

Kelebihan karya seni mozaik ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dwi (2018) berjudul “Penerapan Media Mozaik Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengenakan Pakaian Berkancing Pada Anak Tunagrahita Sedang” yang menyatakan bahwa mozaik dapat meningkatkan keterampilan mengenakan pakaian berkancing pada anak tunagrahita sedang. Selain itu, mozaik dianggap sebagai media yang mampu menunjang kebutuhan belajar siswa dalam hal melatih kemampuan fisik tangan, latihan konsentrasi, dan latihan koordinasi tangan-mata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SLB Negeri 2 Buleleng diperoleh guru belum menerapkan pembelajaran secara berkelompok dikarenakan siswa tunagrahita memiliki tingkat ego yang tinggi. Siswa cenderung kurang berinteraksi dengan baik dengan temannya. Selain itu, apabila dikelola secara berkelompok siswa merasa kurang nyaman dengan teman kelompoknya dan sering memperebutkan sesuatu untuk kepentingan dirinya sendiri. Penggunaan media mozaik yang dilakukan secara berkelompok memungkinkan siswa untuk belajar berinteraksi dan bekerja sama dengan teman kelompoknya.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mengajarkan anak membuat karya seni mozaik yaitu: 1) menumbuhkan minat anak dengan memberikan contoh karya seni mozaik. Contoh karya seni mozaik yang dapat diberikan berupa contoh mozaik tentang buah-buahan maupun bunga, 2) memperkenalkan bahan-bahan yang digunakan dalam kegiatan membuat mozaik. Bahan-bahan yang dapat digunakan yaitu potongan-potongan kecil kertas warna-warni, lem serta sketsa gambar buah-buahan atau bunga, 3) membentuk anak menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 2 orang, 4) membagikan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat karya seni mozaik kepada masing-masing anak, dan 5) meminta anak untuk mengambil potongan-potongan kertas yang telah tersedia.

METODE

Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan sikap sosial anak tunagrahita kelas V di SLB Negeri 2 Buleleng sebelum menerapkan pelatihan membuat karya seni mozaik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik

Heni, Agus, Noviana, Suranata. Pelatihan Membuat Karya Seni...

analisis kuantitatif yang dipergunakan pada hasil data wawancara, observasi dan dokumentasi. Jenis penelitian digunakan untuk menggambarkan sikap sosial siswa dengan pengukuran lima indikator sikap sosial. Penelitian dilakukan pada bulan April 2019 di SLB Negeri 2 Buleleng. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SLB Negeri 2 Buleleng Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 7 orang. Dalam penelitian ini, subjek yang diteliti hanya siswa tunagrahita yang tergolong rendah dan sedang. Peningkatan sikap sosial siswa dapat diketahui dari pelaksanaan kegiatan membuat karya seni mozaik yang disesuaikan dengan indikator yang diadaptasi dari Lestari (2015).

HASIL

Tahapan awal dari penelitian ini adalah penyusunan indikator penilaian yang diadaptasi dari Lestari (2015). Adapun gambaran umum atau kategori sikap sosial siswa tunagrahita dalam mengikuti pelatihan membuat karya seni mozaik yaitu seperti Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Penilaian Sikap Sosial

No	Aspek yang diamati	Skor	Kriteria
1	Tindakan siswa menanggapi orang lain	4	Siswa menanggapi pendapat orang lain baik
		3	Siswa menanggapi pendapat orang lain cukup baik
		2	Siswa dapat menanggapi pendapat orang lain dengan kurang baik.
		1	Siswa dapat menanggapi pendapat orang lain dengan tidak baik.
2	Sikap siswa mementingkan tujuan-tujuan sosial daripada tujuan pribadi.	4	Siswa sering menunjukkan sikap siswa mementingkan tujuan-tujuan sosial daripada tujuan pribadi
		3	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap siswa mementingkan tujuan-tujuan sosial daripada tujuan pribadi.
		2	Siswa jarang menunjukkan sikap siswa mementingkan tujuan-tujuan sosial daripada tujuan pribadi.
		1	Siswa tidak pernah menunjukkan sikap siswa mementingkan tujuan-tujuan sosial daripada tujuan pribadi.
3	Berperilaku sesuai dengan tuntunan sosial.	4	Siswa berperilaku sesuai dengan tuntunan sosial dengan baik.
		3	Siswa berperilaku sesuai dengan tuntunan sosial dengan cukup baik.
		2	Siswa berperilaku sesuai dengan tuntunan sosial dengan kurang baik.
		1	Siswa tidak berperilaku sesuai dengan tuntunan sosial.
4	Diterima sebagai anggota kelompok sosial.	4	Siswa diterima sebagai anggota kelompok sosial dengan baik.
		3	Siswa diterima sebagai anggota kelompok

			sosial dengan cukup baik
		2	Siswa diterima sebagai anggota kelompok sosial dengan kurang baik.
		1	Siswa tidak diterima sebagai anggota kelompok sosial.
5	Menyukai aktivitas sosial	4	Siswa menyukai aktivitas sosial.
		3	Siswa cukup menyukai aktivitas sosial.
		2	Siswa kurang menyukai aktivitas sosial.
		1	Siswa tidak menyukai aktivitas sosial.

(Sumber: Modifikasi dari Lestari, 2015)

Untuk selanjutnya, nilai dihitung melalui persentase dengan menggunakan pedoman penskoran:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Setelah diperoleh nilai, kemudian nilai tersebut dimasukkan dalam rentangan hubungan antara skala dengan skala yang mengacu pada pendapat Arikunto (2010)

Tabel 2. Hubungan antara Skala Angka dan Skala Huruf

Rentangan Angka	Huruf	Keterangan
80-100	A	Sangat Baik
70-79	B	Baik
60-69	C	Cukup Baik
50-59	D	Kurang Baik
0-49	E	Tidak Baik

(Sumber: Arikunto, 2010)

Berikut data tentang sikap sosial awal siswa tunagrahita kelas V sebelum dilaksanakan pelatihan membuat karya seni mozaik di SLB Negeri 2 Buleleng sebagai berikut.

Tabel 3. Nilai Awal Sikap Sosial Siswa Tunagrahita Kelas V SLB Negeri 2 Buleleng

No	Nama Siswa	Indikator Sikap Sosial					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Ida Ayu Intan Parmitasari	1	2	2	1	2	8	40
2	Gede Dimas	2	1	2	1	2	8	40
3	Komang Tri Satya Guna	2	2	2	1	2	9	45
4	Gede Sukaja Kori	1	1	2	1	1	6	30
5	Made Angga Dwipayana	1	1	1	1	1	5	25
6	Komang Sudartawan	2	2	2	1	2	9	45
7	Komang Suardita	2	1	2	1	1	7	35
Jumlah								260
Rata-rata								37,1

**Tabel 4. Nilai Sikap Sosial Siswa Tunagrahita Kelas V
SLB Negeri 2 Buleleng Selama Mengikuti Kegiatan Membuat Karya Seni Mozaik**

No	Nama Siswa	Indikator Sikap Sosial					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Ida Ayu Intan Parmitasari	3	4	4	3	4	18	90
2	Gede Dimas	4	3	4	3	4	18	90
3	Komang Tri Satya Guna	4	4	4	3	4	19	95
4	Gede Sukaja Kori	3	3	4	3	3	16	80
5	Made Angga Dwipayana	3	3	3	3	3	15	75
6	Komang Sudartawan	4	4	4	3	4	19	95
7	Komang Suardita	4	3	4	3	3	17	85
Jumlah								610
Rata-rata								87,1

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data awal yang diperoleh siswa tunagrahita sebagian besar menunjukkan sikap sosial yang kurang. Hal ini didasarkan pada nilai yang diperoleh siswa yang mendapatkan skor di bawah 49. Selanjutnya dari hasil observasi awal sikap sosial siswa teridentifikasi siswa masih mementingkan kepentingan pribadi dibandingkan sosial dan masih belum diterima sebagai anggota kelompok sosial. Setelah siswa mengikuti pelatihan membuat karya seni mozaik yang dilaksanakan secara berkelompok, terdapat perbedaan rata-rata skor yang signifikan. Rata-rata skor awal diperoleh 37,1 setelah dilakukan kegiatan membuat karya seni mozaik secara berkelompok menunjukkan rata-rata 87,1. Dari hal ini dapat dilihat adanya peningkatan sikap sosial siswa menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya. Peningkatan sikap sosial siswa tunagrahita dilihat dari tercapainya indikator penilaian yang digunakan dalam melaksanakan observasi mengenai sikap sosial siswa tunagrahita kelas V di SLB Negeri 2 Buleleng. Untuk melihat bukti fisik dari pelaksanaan pelatihan membuat karya seni mozaik dapat dilihat pada laman https://osf.io/nzguf/?view_only=053808c76cd647ddb45e1263ffaa38de.

Indikator pertama mengenai tindakan siswa menanggapi orang lain sudah dicapai dengan baik. Pada awalnya terdapat beberapa siswa yang memiliki sikap yang pendiam, kurang memperhatikan dan menanggapi pertanyaan ataupun pernyataan dari orang lain. Siswa cenderung memiliki sikap tertutup terutama dengan orang yang baru dikenali. Selain itu, dalam pembelajaran siswa cenderung bekerja sendiri dan tidak mau bekerja secara berkelompok. Namun, setelah dilaksanakan pembelajaran membuat karya seni mozaik secara berkelompok, awalnya siswa yang saling diam perlahan sudah mampu

Henri, Agus, Noviana, Suranata. Pelatihan Membuat Karya Seni...

berinteraksi dan saling menanggapi pertanyaan dan pernyataan dari orang lain terutama dari teman sekelompoknya.

Indikator kedua mengenai sikap siswa mementingkan tujuan-tujuan sosial daripada tujuan pribadi sudah mulai berkembang. Awalnya terdapat beberapa siswa yang memiliki sikap lebih mementingkan tujuan pribadi dibandingkan tujuan sosialnya yang diharapkan. Siswa dalam pembelajaran apabila dikelola secara kelompok, siswa tunagrahita cenderung kurang mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam melakukan suatu hal. Siswa terlihat kurang nyaman dan sering memperebutkan sesuatu dengan teman kelompoknya. Namun, dalam pelaksanaan pembuatan karya seni mozaik yang dikelola dengan cara berkelompok, siswa perlahan sudah mau berinteraksi dan juga bekerja sama. Siswa saling membantu dalam kegiatan membuat karya seni mozaik seperti membantu memberi lem pada kertas dan menempelkan kertas ke pola yang sudah disediakan.

Indikator ketiga mengenai perilaku sesuai dengan tuntunan sosial. Siswa pada awalnya siswa menunjukkan berperilaku yang kurang sesuai dengan tuntunan sosial yang diharapkan seperti melaksanakan pembelajaran secara berkelompok namun siswa cenderung menolak hal tersebut. Dalam pembelajaran guru kurang memberikan pembelajaran secara berkelompok karena siswa cenderung kurang nyaman bersama teman kelompoknya dan sering berebut apabila diberikan sesuatu yang harus dikerjakan bersama. Namun, setelah dilaksanakannya pelatihan membuat karya seni mozaik, siswa dapat berinteraksi dan juga bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam membuat karya seni mozaik. Dalam hal ini terlihat siswa sudah mampu berperilaku dengan baik sesuai dengan tuntunan yang diharapkan terutama dalam kegiatan pembelajaran.

Indikator keempat mengenai diterima sebagai anggota kelompok sosial. Siswa tunagrahita pada awalnya cenderung kurang dapat menerima anggota kelompok terutama dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat kurang nyaman apabila pembelajaran dikelola secara berkelompok. Selain itu, adanya satu siswa hiperaktif yang sering bertindak semaunya membuat beberapa teman-teman lain kurang mau menerima dia sebagai anggota kelompok. Namun, dalam kegiatan membuat karya seni mozaik secara berkelompok, siswa menunjukkan sikap yang sangat baik dengan menerima semua teman menjadi anggota kelompoknya. Siswa menunjukkan sikap mau bekerja sama dan berinteraksi dengan baik dalam menyelesaikan karya seni mozaik bersama.

Henri, Agus, Noviana, Suranata. Pelatihan Membuat Karya Seni...

Selain itu, setelah selesai membuat karya seni mozaik, siswa saling membantu satu sama lain saat mencuci tangan yang sebelumnya berisi lem.

Indikator kelima mengenai menyukai aktivitas sosial. Dalam pelaksanaan membuat karya seni mozaik terlihat siswa sangat menyukai aktivitas sosial terutama siswa mau bekerja sama dengan anggota kelompok, dapat berinteraksi satu sama lain dan menunjukkan sikap baik di dalam kelompok. Dari hal ini, penulis menyatakan bahwa siswa mulai menyukai aktivitas sosial seperti bekerja sama melalui kegiatan membuat karya seni mozaik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan sikap sosial siswa tunagrahita kelas V SLB Negeri 2 Buleleng. Hal ini dilihat dari rata-rata skor awal yang diperoleh 37,1 dan setelah dilaksanakan pelatihan kegiatan membuat karya seni mozaik secara berkelompok menunjukkan rata-rata 87,1. Dengan demikian, dapat disimpulkan pelatihan membuat karya seni mozaik dapat meningkatkan sikap sosial siswa tunagrahita kelas V SLB Negeri 2 Buleleng.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan penelitian ini. Terima kasih penulis ucapkan kepada Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara atas izin mengirimkan artikel kami. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala SLB Negeri 2 Buleleng, Wali Kelas V dan siswa kelas V yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Serta terima kasih pula kepada Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., yang menjadi dosen pembimbing dalam penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penilaian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi, G. S. (2018). Penerapan Media Mozaik Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengenakan Pakaian Berkancing Pada Anak Tunagrahita Sedang. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Juriana, dkk, 2016. *Melek ABK*. Jakarta: CV. Alunganda Mandiri.

Henri, Agus, Noviana, Suranata. Pelatihan Membuat Karya Seni...

Lestari, N. D. 2015. Identifikasi sikap sosial siswa kelas V SD. *BASIC EDUCATION*, Volume 4, Nomor 8.

Yustiana, T. 2018. Pemanfaatan Bahan Alam Biji-Bijian Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Tema Kegiatanku Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 6, Nomor 2.

Prasetya, A. N. 2018. *Implementasi Sikap Sosial Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Di SDN I Kacangan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung*. Doctoral Dissertation. Malang: University of Muhammadiyah Malang.

Pratiwi, D. A., & Kustiawan, U. 2018. Pembelajaran Toilet Training bagi Siswa Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, Volume 3, Nomor 2, Hlm 91-95.

Yusuf, Y. 2017. Peran Guru terhadap Anak Penyandang Tunagrahita Ditinjau dari Kinerja Kompetensi Guru (Studi Kasus Sekolah Luar Biasa Negeri Pembina Pekanbaru). *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, Volume 4, Nomor 2, Hlm 1-13.

PENGARUH REWARD TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV DI SDN 1 KARANGAN

Itsnaini Fadlilah¹, Alik Musfidal Laili²

fadlilahitsna@gmail.com¹, alikhustafidallaili27@gmail.com²

PGSD, STKIP PGRI Tulungagung¹²

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah “Mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2018/2019”. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini pada kelas IV. Pemilihan sampel menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji MANOVA. Hasil *output* uji MANOVA menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk *Pillai’s Trace*, *Wilks’ Lambda*, *Hotelling’s Trace*, dan *Roy’s Largest Root* yaitu 0,00. Hasil uji MANOVA lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga keputusannya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah “Pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SDN 1 Karanganyar”.

Kata Kunci: Matematika, Motivasi, *Reward*

THE APPLICATION OF REWARD AS AN EFFORT TO INCREASE MOTIVATION AND COGNITIVE TEST RESULT FOR STUDENTS 4TH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL 1 KARANGAN

Abstract: This study aimed to find out whether there is influence of reward toward motivation and mathematic cognitive test result of the 4th grade student in 1st Karanganyar elementary school. The method of this study was quantitative. The types of study was quasi eksperimental with design of study was nonequivalent control group design. Population of this study was 4th grade student. Sample was selected using saturated sampling. Data collection technique used questionnaire and test. The data analysis technique used MANOVA test. MANOVA test output show that signivcance of *Pillai’s Trace*, *Wilks’ Lambda*, *Hotelling’s Trace*, dan *Roy’s Largest Root* was 0,00. The conclusion was there is influence of reward as an effort to increase motivation and cognitive test result for student 4th grade of Elementary School 1 Karanganyar.

Keyword: Mathematic, Motivation, Reward

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menjadikan siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran. K13 menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, motivasi belajar yang tinggi dari siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan mempunyai keinginan untuk melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran, maka motivasi belajar dalam diri siswa perlu untuk diperkuat terus-menerus. Sardiman (2011) menyatakan bahwa siswa yang memiliki intelegensia tinggi bisa gagal karena kekurangan motivasi.

Motivasi belajar yang tinggi akan memengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang aktif dan termotivasi belajar akan mudah dalam menerima materi sehingga hasil belajar kognitifnya juga akan meningkat. Namun, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan saat PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) serta observasi awal di SD Negeri 1 Karanganyar, penerapan K13 masih berpusat pada guru. Sebagian besar kegiatan yang dilakukan siswa dalam pembelajaran adalah mendengarkan penjelasan guru. Siswa cenderung kurang memiliki motivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Banyak siswa yang masih bermain sendiri saat pembelajaran. Mereka merasa bahwa pembelajaran matematika sulit dan membosankan. Mereka kurang memiliki motivasi dalam belajar matematika. Hal tersebut berimbas pada hasil belajar siswa, karena salah satu fungsi motivasi yaitu mendorong siswa untuk belajar (Suprijono, 2017). Berdasarkan wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa beberapa hasil belajar siswa kurang sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

Tingkat motivasi dan hasil belajar dipengaruhi dari dalam diri siswa maupun dari luar. Guru merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh pada hasil belajar (Susanto, 2016). Guru memiliki kedudukan penting dalam mengembangkan potensi siswa. Guru menjadi orang yang paling menentukan rancangan serta pelaksanaan pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus memiliki cara untuk memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi dalam diri siswa juga harus ditingkatkan agar berimbas pada hasil belajar yang akan meningkat pula. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan motivasi dalam diri siswa adalah memberikan *reward* kepada siswa.

Guru dapat memberikan *reward* kepada siswa agar siswa dapat termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. *Reward* tidak harus berbentuk barang. Guru dapat

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

memberikan *reward* berupa jempol, bintang sebagai tanda penghargaan, dan lainnya. Guru harus memilih *reward* yang sesuai dengan karakteristik siswa. *Reward* yang tidak sesuai justru dapat membuat siswa menjadi lebih pasif bahkan tidak memperhatikan pembelajaran yang diberikan guru. Pemilihan *reward* yang tepat akan membuat fungsi *reward* yaitu memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dapat terwujud.

Tujuan penelitian ini adalah “Mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SDN 1 Karang”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini pada kelas IV dengan jumlah 48 siswa. Sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh karena jumlah siswa tidak terlalu banyak dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV-A yang berjumlah 23 siswa dan IV-B yang berjumlah 25 siswa.

Instrumen yang digunakan adalah angket dan tes. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk menilai tingkat motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Angket diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dimana setiap item pernyataan telah disediakan 2 (dua) buah alternatif jawaban, yaitu ya dan tidak. Bobot setiap alternative jawaban serta kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 1. Bobot Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Bobot Pernyataan Positif	Bobot Pernyataan Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Indikator	Nomor Item		Total
	(+)	(-)	
Keinginan dan hasrat belajar.	14, 21	1, 7, 22	5
Kebutuhan dan dorongan belajar.	3, 4	5, 9, 12	5
Harapan dan cita-cita masa depan.	6, 10, 19	-	3
Penghargaan dalam belajar.	8, 13, 24, 25	27	5
Kegiatan yang menarik dalam belajar.	15	2, 16, 17	4
Lingkungan belajar yang kondusif.	20, 26	11, 18, 23	5

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

Tes digunakan untuk menganalisis hasil belajar kognitif siswa. Siswa diberikan soal tes dalam bentuk soal uraian sebelum dan sesudah perlakuan. Jumlah skor jawaban yang benar dari keseluruhan item soal kemudian dihitung. Jawaban benar nilai 20, jawaban sebagian benar nilai 6-19, jawaban salah nilai 5, dan tidak menjawab nilai 0. Kisi-kisi tes sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Tes

Indikator	No. Soal	Jenjang Kognitif	Bentuk Soal
Menuliskan pengertian pecahan desimal	1, 5	C1	Uraian
Menuliskan nilai setiap angka pecahan desimal	3, 6	C1	Uraian
Mengubah pecahan biasa ke bentuk desimal	8, 4	C2	Uraian
Mengubah desimal ke bentuk pecahan biasa	7, 2	C2	Uraian

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*) dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL

Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh validator ahli. Setelah dinyatakan valid, peneliti melakukan uji instrumen. Uji instrumen yang dilakukan adalah uji validitas dan reliabilitas. Instrumen tes diujicobakan ke siswa kelas V berjumlah 25 siswa. Uji instrumen menggunakan *SPSS 23.0 for windows*. Hasil dari uji validitas tes disimpulkan bahwa 8 soal tes yang diuji coba seluruhnya valid.

Tabel 4. Hasil Keputusan Uji Validitas Soal Uji Coba Tes

Nomor Soal	<i>pearson correlation</i> (r _{hitung})	r _{tabel} N=25 taraf signifikansi 0,05	Keterangan
1	0.400	0,396	Valid
2	0.809	0,396	Valid
3	0.815	0,396	Valid
4	0.879	0,396	Valid
5	0.423	0,396	Valid
6	0.799	0,396	Valid
7	0.680	0,396	Valid
8	0.757	0,396	Valid

Tabel 5. Data Output Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.846	8

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

Tabel hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,846. Nilai tersebut lebih tinggi dari nilai r_{tabel} 25 sampel dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu 0,396, sehingga dinyatakan bahwa soal tes memiliki reliabilitas tinggi atau kuat.

Uji Normalitas

Setelah memperoleh data dari angket dan tes, penguji melakukan uji prasyarat dilanjutkan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS. Uji normalitas diujikan pada data angket dan tes sebelum serta setelah perlakuan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil signifikansi *shapiro wilk* angket dan tes lebih dari 0,05 yang berarti data hasil angket dan tes berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada data nilai *pre-test*, *post-test*, angket sebelum perlakuan, dan angket setelah perlakuan. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa taraf signifikansi *based on mean* > 0,05 yang berarti data hasil instrumen homogen.

Uji MANOVA

Tabel 6. Data Output Uji Multivariate Test

Multivariate Tests ^a						
Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	
Intercept	Pillai's Trace	,984	678,628 ^b	4,000	43,000	,000
	Wilks' Lambda	,016	678,628 ^b	4,000	43,000	,000
	Hotelling's Trace	63,128	678,628 ^b	4,000	43,000	,000
	Roy's Largest Root	63,128	678,628 ^b	4,000	43,000	,000
Kelompok	Pillai's Trace	,671	21,937 ^b	4,000	43,000	,000
	Wilks' Lambda	,329	21,937 ^b	4,000	43,000	,000
	Hotelling's Trace	2,041	21,937 ^b	4,000	43,000	,000
	Roy's Largest Root	2,041	21,937 ^b	4,000	43,000	,000

Uji MANOVA digunakan untuk menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Hasil *output multivariate test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga keputusannya H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya bahwa pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri 1 Karang.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang telah diperoleh dengan menggunakan *SPSS (Statistic Package for Social Science) 23.0 for windows* menunjukkan nilai signifikansi uji MANOVA yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan variabel *reward* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Mabruri (2016) yang menyimpulkan terdapat pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman Wonosari dengan hasil dalam kategori tinggi.

Reward dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena *reward* dapat membuat siswa tertarik dan fokus pada pelajaran. Pemberian *reward* berupa bintang membuat siswa tertarik sehingga mereka aktif untuk menjawab pertanyaan agar dapat memperoleh bintang. Ketika siswa melihat *reward* berupa bintang yang ditunjukkan guru, mereka menunjukkan rasa tertarik. Siswa antusias dengan adanya bintang tersebut. Siswa terlihat fokus dalam pembelajaran ketika mereka mengetahui bahwa bintang tersebut akan diberikan kepada siswa yang mampu menjawab soal yang diberikan.

Siswa merasa bahwa bintang tersebut sangat menarik dan mereka ingin memilikinya. Pertanyaan pertama masih dijawab oleh beberapa siswa saja. Melihat teman mereka mendapat bintang, membuat siswa yang tidak mengangkat tangan untuk menjawab berusaha untuk mendapatkan bintang. Siswa yang sebelumnya tidak tertarik menjawab soal termotivasi untuk menjawab soal. Peningkatan motivasi siswa terbukti ketika banyak dari mereka mengangkat tangan sambil meneriakkan nama mereka agar mereka dipilih untuk maju dan menunjukkan jawabannya. Siswa yang ditunjuk maju untuk menunjukkan jawabannya. Siswa yang mendapatkan *reward* adalah siswa yang memenuhi kriteria. Penelitian dari Wulandari & Hidayat (2016) juga menerapkan hal yang sama. Mereka memberikan *Reward* ketika siswa telah memenuhi kriteria yaitu aktif dan patuh selama pembelajaran. Kriteria pemberian *reward* penelitian ini adalah lima siswa yang mampu menjawab benar dengan cepat.

Siswa merasa bangga ketika *reward* berupa bintang tertempel di samping jawaban mereka. Siswa tersenyum riang ketika menerima bintang dan menempelkannya di buku tulis masing-masing. Siswa merasa termotivasi untuk mampu menjawab soal dengan benar dan cepat. *Reward* membuat motivasi belajar matematika siswa

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

meningkat. Penelitian Sujiantari (2016) juga menunjukkan bahwa *reward* dan *punishment* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap motivasi belajar. Ketertarikan dan rasa senang ketika mendapatkan *reward* membuat motivasi siswa untuk belajar dan menjawab soal dengan benar menjadi meningkat.

Soal matematika sering kali membuat siswa terbebani, malas, dan tegang. Perasaan tersebut membuat mereka tidak mampu menjawab soal dengan baik bahkan tidak berkeinginan untuk menjawab. *Reward* dapat membuat siswa tidak merasa terbebani dan malas dalam menjawab soal. Siswa merasa sedang melakukan permainan mendapat bintang. Siswa yang selama ini merasa pembelajaran matematika yang diberikan membosankan akan merasa pemberian *reward* adalah hal baru yang menarik.

Motivasi belajar siswa yang meningkat membuat mereka mejadi terdorong untuk belajar dan memperhatikan pembelajaran yang diberikan agar mereka dapat menjawab soal yang diberikan. Hasil penelitan tersebut sesuai dengan pendapat Suprijono (2017) tentang fungsi motivasi sebagai pendorong dari setiap kegiatan belajar, sehingga motivasi akan mendorong siswa untuk belajar. Motivasi juga memberikan arah kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Siswa yang memmiliki motivasi akan mampu menentukan kegiatan yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan yang tidak sesuai.

Pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini didalamnya terdapat beberapa teknik motivasi dari 20 teknik motivasi dalam pembelajaran menurut Uno. Teknik motivasi menurut Uno (2017) yang terdapat dipembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu menimbulkan rasa ingin tahu. Siswa merasa penasaran dengan bintang yang ditunjukkan. Mereka berupaya dengan keras agar mendapatkan bintang tersebut. Selain itu, memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa. Siswa yang belum pernah mendapatkan *reward* berupa bintang tidak menduga bahwa dalam pembelajaran akan ada *reward* berupa bintang. *Reward* yang belum pernah mereka lihat membuat mereka merasa tertarik untuk mendapatkannya.

Pembelajaran yang dilakukan menggunakan hal-hal yang diketahui siswa untuk menjelaskan sesuatu yang baru atau belum dipahami siswa. Peneliti menggunakan botol air mineral untuk menunjukkan contoh pecahan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pecahan yang belum diketahui siswa dapat dengan mudah dipahami dengan adanya bitil

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

air mineral yang tidak asing bagi mereka. Motivasi siswa juga terpicu oleh simulasi dan permainan. Pembelajaran konsep dasar pecahan menarik dengan adanya permainan cepat tepat. Lima siswa yang menjawab soal yang diberikan peneliti dengan benar paling cepat akan mendapatkan bintang sebagai *reward*. Bintang tersebut ditempel di samping jawaban yang telah ditulis siswa di buku tulis mereka masing-masing. *Reward* tersebut sebagai tanda bahwa mereka termasuk lima siswa yang telah menjawab soal dengan benar dan cepat.

Akibat positif dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga ditekankan kepada siswa. Pemberian *reward* membuat siswa aktif untuk terlibat dalam pembelajaran. Siswa menjadi aktif dalam menjawab pertanyaan. Siswa juga menjadi aktif dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami agar mereka dapat menjawab pertanyaan dan mendapat bintang. Pembelajaran dengan *reward* dapat pula membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa.

Motivasi juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Wasliman (2007) dalam Susanto (2016) menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil interaksi antara faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa. Faktor internal meliputi, kecerdasan, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap, ketekunan, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Peneliti memberikan pembelajaran yang berbeda dan baru bagi siswa. *Reward* berupa bintang yang belum pernah didapat siswa membuat mereka tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Konsentrasi yang penuh dalam pembelajaran membuat materi yang diberikan dapat diserap dengan optimal oleh siswa. Salah satu kelebihan *reward* menurut Rosyid & Abdullah (2018) adalah membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan kognitif. Siswa yang tertarik dengan *reward* akan berusaha untuk mampu menjawab soal dengan benar dan cepat. Siswa yang belum mampu menjawab soal akan aktif bertanya dan belajar. *Reward* membuat siswa menjadi banyak belajar dan mengerjakan soal. Siswa yang banyak menjawab soal pecahan akan terbiasa dan mampu memahami

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

cara mengerjakan soal pecahan. Kemampuan siswa tersebut akan membuat mereka mampu menjawab soal tes hasil belajar kognitif dengan baik. Kelebihan reward lainnya adalah menjadikan pengetahuan yang diperoleh siswa kokoh dan mempertahankan memori. Siswa tidak menjawab soal dengan hafalan namun memang memahami soal dan cara mengerjakannya. Siswa yang memahami materi dan terbiasa menjawab soal akan memiliki pengetahuan yang lebih kokoh dari siswa yang menghafal. Memori dari pengetahuan yang berulang-ulang dipelajari juga akan lebih bertahan lama.

Reward yang diberikan dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar ketika syarat-syarat reward telah terpenuhi. Reward hanya diberikan pada siswa yang telah mendapatkan prestasi. Siswa yang diberikan *reward* hanya siswa yang dapat menjawab soal dengan benar dan cepat. Guru juga tidak boleh menjanjikan ganjaran/hadiah lebih dulu sebelum siswa berprestasi. *Reward* hanya diberikan setelah siswa terbukti dapat menjawab soal dengan benar dan cepat. Guru juga harus memberikan *reward* dengan hati-hati jangan sampai siswa menganggapnya sebagai upah dan menimbulkan kecemburuan bagi siswa yang lain. *Reward* juga dapat menimbulkan semangat dan motivasi bagi siswa lain.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Karang. Hal tersebut berdasarkan nilai signifikansi uji MANOVA yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Keluarga terutama ibu dan bapak tercinta, yang telah memberikan doa restu dan kasih sayangnya kepadaku. Seluruh dosen STKIP PGRI Tulungagung, terutama dosen PGSD, terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang diberikan. Teman-teman PGSD kelas E yang selalu saling membantu dan berbagi suka-duka.

DAFTAR RUJUKAN

A.M., Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

Erina, R., & Kuswanto, H. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN InSTAD TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF FISIKA DI SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 202–212. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7507>

Mabruri, R. A. (2016). Pengaruh Reward terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SS Muhammadiyah Piyaman The Influence of Rewards toward The Learning Motivation of Science Study of Fourth Grade Students in SD Muhammadiyah Piyaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 05(32), 3064–3072. <https://doi.org/10.1093/jac/dkm008>

Sujiantar, Ni Kadek. (2016). Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS (Studi Pada SMP Negeri 1 Singaraja Kelas VIII Tahun Ajaran 2015/2016). *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (JJPE)*, 07 (2), 1-10.

Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning TEORI DAN APLIKASI PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Uno, H. B. (2017). *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wulandari, I. S., & Hidayat, T. (2014). PENGARUH PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PASSING BAWAH BOLAVOLI (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02 (03), 599–604. <https://doi.org/10.1504/IJDMMM.2011.041808>

IMPLEMENTASI METODE LIPIRTUP UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 4 SDN NGINO II SEMANDING

Arik Umi Pujiastuti¹, Novi Wulandari²

arik.umi86@gmail.com¹, vienovie077@gmail.com²

PGSD, FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban¹

SDN Kutorejo I, Kec. Tuban, Kab. Tuban²

Abstrak: Berdasarkan wawancara dan dokumentasi di SDN Ngino 02 Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban kemampuan menulis puisi siswa masih rendah, delapan siswa yang mendapat nilai sesuai kriteria dan 16 siswa mendapat nilai di bawah kriteria sehingga persentase nilai yang didapatkan secara klasikal mencapai 33,3%. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas empat SDN Ngino II Semanding. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan prosedur penelitian terdiri dari empat tahap yaitu, rencana (*Planning*), observasi (*Observation*), tindakan (*Action*), refleksi (*Reflection*). Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 24 orang siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah tes dan dokumentasi dengan instrumen lembar tes dan lembar dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah, menghitung nilai ketuntasan kriteria individu dan persentase hasil secara klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia dilihat mulai data pada pra siklus mencapai 33,33% hal ini berarti dari 24 orang siswa sebanyak 8 orang siswa nilainya sudah mencapai kriteria, sedangkan pada siklus I kemampuan menulis puisi siswa mencapai 62,5% hal ini berarti dari 24 orang siswa sebanyak 15 siswa yang mendapatkan nilai sesuai kriteria dan kemampuan menulis puisi pada siklus II dengan persentase sebesar 83,33% hal ini berarti dari 24 orang siswa sebanyak 20 siswa nilainya sudah mencapai kriteria. Adapun peningkatan yang didapat pada siklus I ke siklus II sebesar 20,83%. Hal ini menunjukkan bahwa metode lipirtup dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi.

Kata kunci: metode lipirtup, kemampuan menulis puisi

LIPIRTUP METHOD IMPLEMENTATION TO INCREASE THE ABILITY TO WRITE POETRY IN ELEMENTARY SCHOOL 4th CLASS SDN NGINO II SEMANDING

Abstract: Based on interview and documentation in Ngino 2 Elementary School, sub-district Semanding, district Tuban, student's ability to write poetry was till poor, eight students the value reached the criteria, meanwhile sixteen students the value reached

under the criteria, so value percentage only got 3,3% classically. The purpose of this research was to increase ability to write poetry for 4 graduates at SDN Ngino II Semanding. The type of this research was Class action esearch with research procedure that consists of four steps: planning, observation, action, reflection. Subject of research was students grade V, having 24 students. The techniques of collecting the data were test and documentation with instruments of test and documentation. The technique of data analysis was calculating the value reached the criteria of each person and making a percentage classically. The result of research was the ability to write poetry of Indonesian Language, checked by data of pre cycle reaches 33,33%, this means from 24 students as many as 8 students the value reached the criteria, meanwhile in the first cycle student's ability to write poetry reached with 62,5%, this means from 24 students as many as 15 students the value reached the criteria and the ability to write poetry in the second cycle with 83,33%, this means from 24 students as many as 20 students already reached the criteria. The increase obtained in the first cycle and the second cycle were 20,83%. This showed the LIPIRTUP method could improve the ability to write poetry.

Keywords : lipirtup method, the ability to write poetry

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan manusia sebagai makhluk Tuhan yang memiliki akal pikiran, belajar adalah usaha memperoleh pengetahuan baik secara formal ataupun informal. Adapun aktivitas belajar dan pembelajaran memiliki pengertian berbeda tetapi, masing-masing pengertian tersebut saling berhubungan erat. Menurut Sunaryo dalam Komalasari (2013) belajar merupakan suatu kegiatan di mana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan selanjutnya, William Burton dalam Hamalik (2013) mengemukakan bahwa *A good Learning situation consist of a rich and varied series of learning experiences unified around a vigorous purpose, and carried on in interaction with a rich, varried and provocative environment.* Pada dua pernyataan tersebut disimpulkan, belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara manusia dalam aspek pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diperoleh dalam kegiatan-kegiatan. Pada kegiatan belajar di Sekolah Dasar tidak terlepas dari mata pelajaran sebagai komponen kurikulum. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar.

Pada hakikatnya Bahasa Indonesia diarahkan untuk mempertajam kepekaan perasaan siswa. Sedangkan pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai ruang lingkup dan tujuan menumbuhkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi lisan maupun tulisan. Kegiatan komunikasi merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki tujuan mengungkapkan ide, pikiran, gagasan, dan perasaan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Pada materi mata pelajaran tersebut berkaitan erat dengan struktur tata bahasa dan karya sastra baik secara penciptaan ataupun apresiasi. Struktur tata bahasa merupakan kaidah penggunaan bahasa secara baku sedangkan Sastra merupakan media yang digunakan manusia untuk mengungkapkan ide, perasaan dan pendapatnya melalui bahasa yang imajinatif. Siswa sebagai manusia memiliki ide, perasaan dan pendapat yang harus diungkapkan melalui bahasa, dengan demikian seperti pada paragraf sebelumnya bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan menjadikan siswa terampil dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Adapun tujuan secara umum tersebut dijabarkan dalam kurikulum yang dideskripsikan melalui kompetensi.

Kemampuan menulis puisi merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, menulis puisi dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia termuat dalam kurikulum dan menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa produktif untuk menyampaikan ide, perasaan, gagasan, kepada orang lain melalui bahasa tulis. Pada kurikulum Sekolah Dasar kemampuan menulis puisi merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa, pada kelas empat SD tema 6 subtema 1 kompetensi dasar 3.6 menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan, dan kompetensi dasar 4.6 melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri (Diana, Fransiska, & Irene 2016). Berdasarkan KD 4.6 maka sebelum melisankan puisi siswa terlebih dahulu membuat teks puisikarena, dalam puisi antara teks dengan melisankan puisi tidak bisa terpisahkan.

Menurut Altenbernd dalam Pradopo (2014) puisi adalah pendramaan pengalaman yang bersifat penafsiran (menafsirkan) dalam bahasa berirama (*as the interpretive dramatization of experience language*). Sedangkan menurut Wordsworth dalam Pradopo (2014) puisi adalah pernyataan perasaan yang imajinatif, yaitu perasaan yang direkakan atau diangankan. Jadi, puisi itu mengekspresikan pemikiran yang

membangkitkan perasaan, merangsang imajinasi pancaindra dalam susunan yang berirama, sehingga dapat dikatakan bahwa puisi itu merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, diubah dalam wujud yang paling berkesan.

Kemampuan menulis puisi sangat penting karena dapat menjadi media curahan hati, pikiran, dan emosi siswa. Dengan menulis puisi siswa dapat lebih kreatif dan bisa diarahkan untuk meluapkan pikiran dan perasaannya melalui kebiasaan yang positif dan bernilai. Menurut Mu'minin (2009) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran menulis puisi adalah agar siswa dapat mengekspresikan pikiran, perasaan dan pengalamannya melalui menulis puisi, agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai. Salah satu faktor yang menentukan adalah penggunaan metode pembelajaran dan media yang tepat, penggunaan metode pembelajaran dirancang untuk membangkitkan minat dan semangat belajar siswa.

Pada KD kurikulum 2013 menjelaskan bahwa, kompetensi tentang puisi harus dikuasai siswa kelas 4 Sekolah Dasar tetapi, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas dan data dokumen di SDN Ngino II Semanding ditemukan bahwa, kemampuan menulis puisi yang dimiliki siswa masih rendah, hal tersebut ditunjukkan dengan data 8 orang siswa yang mendapat nilai sesuai kriteria yang ditetapkan sedangkan 16 orang siswa belum mencapai nilai kriteria. Berdasarkan data tersebut persentase secara klasikal siswa yang mendapat nilai sesuai kriteria sebesar 29,2%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model yang digunakan kurang relevan dengan pembelajaran yaitu, ceramah. Selain metode media tidak pernah digunakan dalam pencapaian tujuan kompetensi kemampuan menulis puisi.

Pada kenyataannya pembelajaran menulis puisi sering ditemui kendala, diantaranya siswa masih mengalami kesulitan bagaimana langkah awal menulis puisi, bahkan gurunya pun tidak mampu membimbing dan mengarahkan bagaimana cara menulis puisi dengan baik. Guru lebih cenderung melaksanakan pembelajaran dengan ceramah, sehingga siswa tidak merasa tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia selebihnya pada materi menulis puisi. Setelah peneliti memahami betapa pentingnya kelestarian puisi di Indonesia, maka peneliti menjadikan kemampuan menulis puisi sebagai suatu hal yang harus diteliti. Peneliti menilai bahwa dalam melestarikan puisi harus dimulai dari pendidikan formal yang paling dasar yang

mewadahi pembelajaran puisi sejak usia dini di Negara Indonesia yaitu Sekolah Dasar (SD).

Bruner dalam Komalasari (2013) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya. Selanjutnya, pada teori Bruner dijelaskan bahwa perkembangan kognitif seseorang anak terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya oleh caranya melihat lingkungan yaitu, *enactive, iconic, dan symbolic*. 1) Tahap Enaktif, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya dalam memahami dunia sekitar anak menggunakan pengetahuan motorik. 2) Tahap Ikonik, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal, maksudnya dalam memahami dunia sekitar anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan. 3) Tahap Simbolik, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan pada siswa kelas 4 SDN Ngino II Semanding sebagaimana diuraikan dalam teori Bruner di atas sesuai dengan tahap yang kedua yaitu tahap Ikonik melalui benda konkret peneliti menerapkan metode pembelajaran Lipirtup. Rendahnya imajinasi siswa dalam menerapkan sajak puisi, semua itu merupakan masalah yang paling pokok, oleh sebab itu perlu diterapkannya metode pembelajaran dan media yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode Lipirtup merupakan metode pembelajaran yang inovatif yang berlandas tumpu pada konstruktivistik dan kontekstual (Mu'minin, 2009:15).

Berdasarkan latar belakang maka masalah dirumuskan, bagaimanakah meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas IV SDN Ngino 02?. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian adalah meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas 4 SDN Ngino II Semanding.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Trianto (2011:13) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan pada sebuah

kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian di kelas tersebut. Pada penelitian tindakan kelas prosedur yang digunakan meliputi empat tahap, rencana (*Planning*), observasi (*Observation*), tindakan (*Action*), refleksi (*Reflection*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan dokumentasi sedangkan instrumen penelitian menggunakan lembar tes dan lembar dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah menghitung nilai ketuntasan kriteria individu sebesar 70 dan persentase hasil secara klasikal sebesar 65%. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut Sudjana dalam Kusrinawati, (2013:131)

Nilai ketuntasan kriteria individu

$$P = \frac{SP}{ST} \times 100$$

Keterangan

P = perolehan skor

SP = skor yang didapatkan

ST = skor keseluruhan

Persentase hasil secara klasikal

$$\% \text{ Ketuntasan belajar siswa} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian disajikan dalam tabel 1 dan 2 berikut.

Tabel 1. Skor Kemampuan Menulis Puisi Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Kriteria ketercapaian	Skor	Ketuntasan	
				T	BT
1	S1	70	60		√
2	S2	70	78	√	
3	S3	70	80	√	
4	S4	70	65		√
5	S5	70	68		√
6	S6	70	78	√	
7	S7	70	68		√
8	S8	70	85	√	
9	S9	70	80	√	
10	S10	70	68		√
11	S11	70	82	√	
12	S12	70	78	√	
13	S13	70	68		√
14	S14	70	82	√	
15	S15	70	80	√	
16	S16	70	65		√

17	S17	70	80	√	
18	S18	70	80	√	
19	S19	70	75	√	
20	S20	70	65		√
21	S21	70	68		√
22	S22	70	80	√	
23	S23	70	78	√	
24	S24	70	75	√	
Jumlah (\sum_n)			1786	15	9
Presentase				62,5%	37,5%

Tabel 1. dideskripsikan bahwa siswa yang tuntas berdasarkan kriteria ketercapaian sebanyak 15 siswa dengan persentase 62.5% dan yang belum memenuhi atau belum tercapai sebanyak 9 siswa persentase sebesar 37,5%

Tabel 2. Skor Kemampuan Menulis Puisi Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Kriteria ketercapaian	Skor	Ketuntasan	
				T	BT
1	S1	70	80	√	
2	S2	70	86	√	
3	S3	70	85	√	
4	S4	70	84	√	
5	S5	70	68		√
6	S6	70	88	√	
7	S7	70	68		√
8	S8	70	90	√	
9	S9	70	86	√	
10	S10	70	75	√	
11	S11	70	88	√	
12	S12	70	85	√	
13	S13	70	68		√
14	S14	70	86	√	
15	S15	70	88	√	
16	S16	70	68		√
17	S17	70	86	√	
18	S18	70	90	√	
19	S19	70	86	√	
20	S20	70	80	√	
21	S21	70	76	√	
22	S22	70	90	√	
23	S23	70	88	√	
24	S24	70	85	√	
Jumlah (\sum_n)			1974	20	4
Presentase				83,33%	16,66%

Pada tabel 2. Dapat dijelaskan bahwa sebanyak 20 siswa dengan persentase klasikal 83,33% yang telah memenuhi kriteria penskoran sedangkan 4 siswa yang belum memenuhi kriteria ketercapaian dan empat siswa tersebut secara klasikal mendapat persentase sebesar 16,16%.

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Menulis Puisi Siswa

No	Nama Siswa	Kriteria ketercapaian	Skor		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	S1	70	56	60	80
2	S2	70	64	78	86
3	S3	70	69	80	85
4	S4	70	58	65	84
5	S5	70	58	68	68
6	S6	70	80	78	88
7	S7	70	55	68	68
8	S8	70	84	85	90
9	S9	70	75	80	86
10	S10	70	69	68	75
11	S11	70	76	82	88
12	S12	70	56	78	85
13	S13	70	68	68	68
14	S14	70	61	82	86
15	S15	70	79	80	88
16	S16	70	56	65	68
17	S17	70	72	80	86
18	S18	70	85	80	90
19	S18	70	74	75	86
20	S19	70	69	65	80
21	S20	70	68	68	76
22	S21	70	65	80	90
23	S22	70	65	78	88
24	S23	70	53	75	85
Skor yang didapatkan			1615	1786	1974
Presentase		Tercapai	33,33%	62,5%	83,33%
		Belum Tercapai	66,66%	37,5%	16,66%

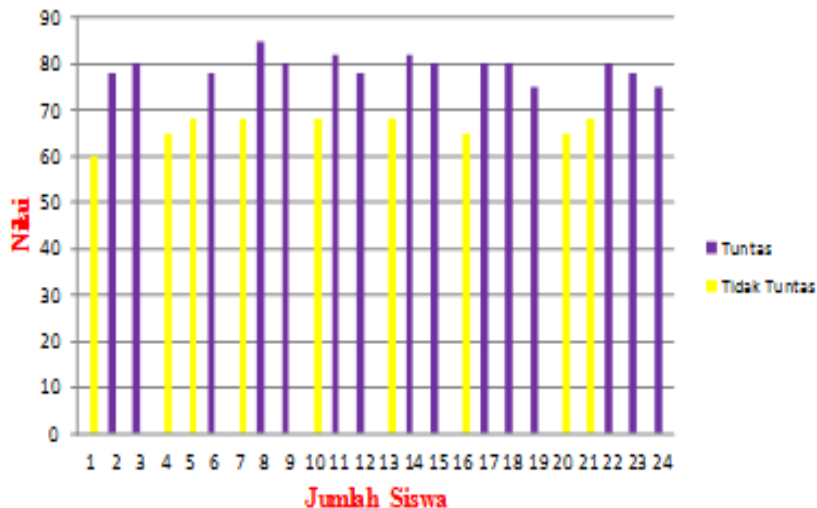
Dari tabel 3 dideskripsikan persentase secara klasikal dari pra siklus sebesar 33,33%, siklus 1 62,5%, dan siklus 2 83,33% untuk siswa yang mencapai kriteria skor. Adapun siswa yang belum mencapai skor kriteria secara klasikal pra siklus sebesar 66,66%, siklus 1 37,5%, dan siklus 2 16,66%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian maka, rumusan masalah dijawab melalui penjelasan pada pembahasan. Adapun pembahasan penelitian ini di bagi menjadi dua siklus yakni, siklus 1, siklus 2, rekapitulasi siklus 1 dan 2, serta persentase peningkatan secara klasikal.

Siklus 1

Pada siklus 1 dapat dideskripsikan dalam gambar 1 sebagai berikut.

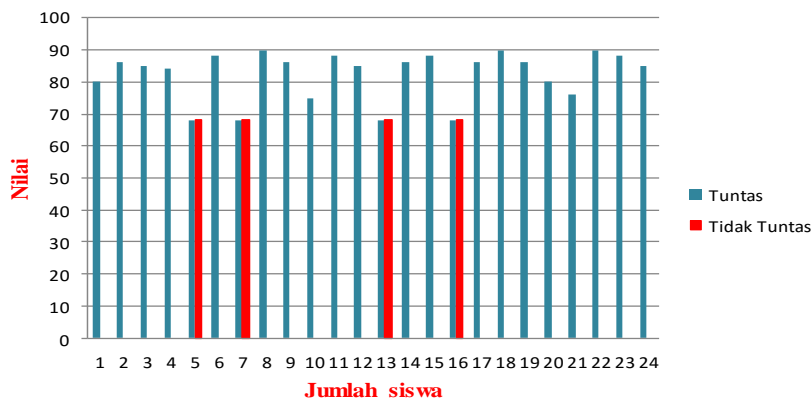


Gambar 1. Hasil Kemampuan Menulis Puisi Siklus I

Berdasarkan Gambar 1 diketahui bahwa pada hasil kemampuan menulis puisi siswa yang mendapatkan skor 60 sebanyak dua orang siswa, skor 68 sebanyak lima orang siswa, skor 75 sebanyak dua orang siswa, skor 78 sebanyak empat orang siswa, skor 80 sebanyak enam orang siswa, 82 orang sebanyak dua orang siswa, serta skor 85 sebanyak satu orang siswa.

Selanjutnya disimpulkan bahwa perbaikan kemampuan menulis puisi pada siklus I sudah mengalami peningkatan tetapi masih kurang karena, diketahui masih terdapat sembilan siswa yang nilainya dibawah skor kriteria ketercapaian dari jumlah keseluruhan 24 orang siswa sehingga yang mendapat skor sama dengan dan atau lebih dari kriteria ketercapaian sebanyak lima belas. Dengan demikian, perlu dilakukan perbaikan supaya secara klasikal sesuai dengan indikator ketercapaian penelitian.

Siklus 2

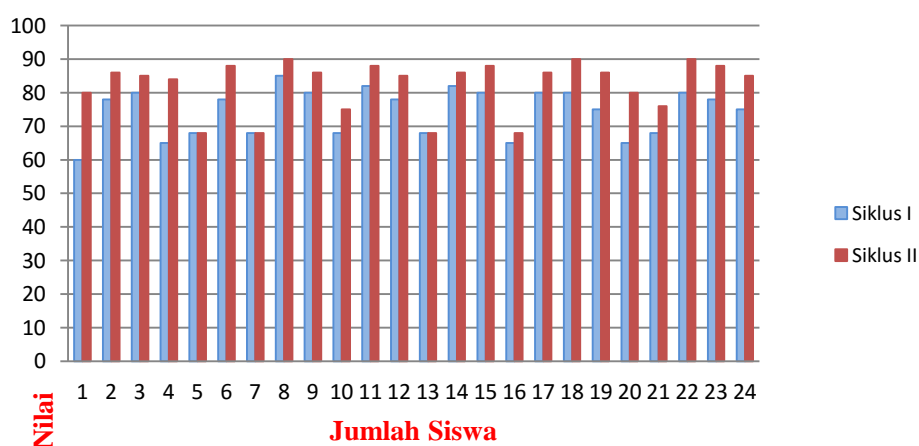


Gambar 2. Hasil Kemampuan Menulis Puisi Siklus II

Gambar 2. menjelaskan skor hasil kemampuan menulis puisi pada siklus 2 adalah, 4 orang siswa mendapat skor 68, 1 orang siswa mendapat skor 75, 1 orang siswa mendapat skor 75, 1 orang siswa mendapat skor 76, dan 1 orang siswa yang mendapat skor 84, 5 orang orang siswa skor 86, sedangkan 4 orang siswa mendapat skor 88. 2 orang siswa mendapat skor 80, 6 orang siswa mendapat skor 85 dan 3 orang siswa mendapat skor 90 dan 3 orang siswa mendapat skor 85.

Dari hasil siklus 2 dapat disimpulkan bahwa skor hasil kemampuan menulis puisi telah menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan pelaksanaan pada siklus I. Selain itu, hasil kemampuan belajar siswa pada siklus II juga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan, dimana siswa yang nilainya dibawah kriteria ketercapaian sebanyak empat siswa dan jumlah siswa yang mencapai skor diatas kriteria ketercapaian sebanyak 20 siswa dari jumlah keseluruhan dari 24 siswa.

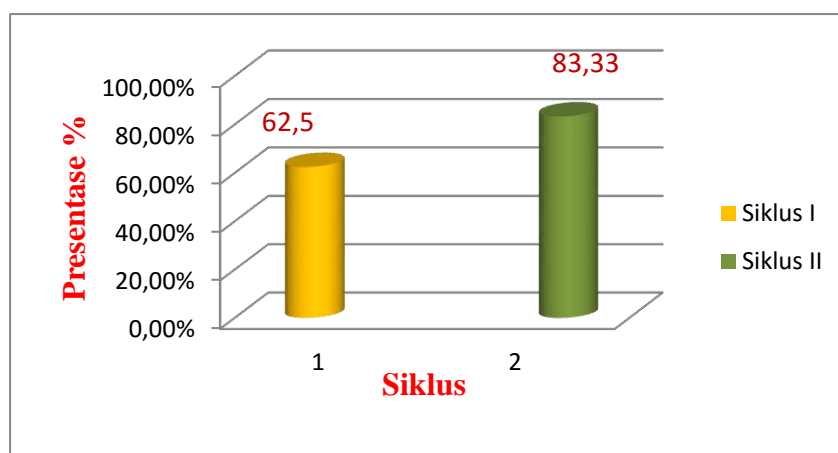
Rekapitulasi Siklus 1 dan Siklus 2



Gambar 3. Rekapitulasi Kemampuan Menulis Puisi siklus 1 dan siklus 2

Berdasarkan gambar 3 pada setiap siklus mengalami peningkatan oleh karena itu, dari hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan metode Lipirtup dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas V SDN Ngino 02 Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban.

Persentase Peningkatan Klasikal



Gambar 4. Persentase peningkatan kemampuan menulis puisi.

Berdasarkan gambar 4 persentase ketercapaian secara klasikal pada siklus I sebesar 62,5% adanya jumlah persentase tersebut belum memenuhi indikator ketercapaian penelitian yang ditetapkan. Pada siklus II persentase yang didapatkan sebesar 83,33%, persentase tersebut telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu sebesar 70%. Adapun peningkatan persentase secara klasikal dari siklus 1 ke siklus 2 adalah sebesar 20,8%. Adanya data peningkatan persentase secara klasikal membuktikan bahwa dengan implementasi metode Lipirtup dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi pada setiap siklus demi siklus, sehingga tingkat keberhasilan yang ditetapkan dapat tercapai.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, bagaimanakah meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas 4 SDN Ngino II Semanding maka dapat disimpulkan bahwa metode Lipirtup dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas 4 SDN Ngino II Semanding. Pada siklus pertama sebanyak 15 orang siswa dari 24 orang siswa mendapat skor di atas kriteria ketercapaian skor yang ditetapkan, pada siklus kedua 20 orang siswa yang mendapat skor di atas kriteria ketercapaian. Persentase klasikal pada siklus 1 sebesar 62,5% dan siklus 2 83,33%, kenaikan yang didapatkan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20,8%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Disampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh warga SDN Ngino 02 atas kerjasama, kritik, saran, ide, gagasan, serta motivasi yang diberikan kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Diana, Fransiska, Irene. 2016. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kusrinawati. 2018. *Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Produktif Siswa Kelas 1 SDN Panyuran 01 Kecamatan Palang*. Tidak dipublikasikan: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
- Mu'minin, M. 2009. Peningkatan Pembelajaran Berbicara Pada Siswa Kelas 1 SMP Di Tuban. *Jurnal Ilmiah Unirow Tuban*. Tuban, 2: 1-10.
- Pradopo, Djoko R. 2014. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Prestasi Pustaka

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENARI BALI SISWA TUNARUNGU DENGAN MEDIA KAMUS TARI REJANG DEWA

Kadek Ferna Sulistianingsih¹, Made Rizky Krisna Desiana²,

Kadek Putri Suartini³, Kadek Suranata⁴

fernastulistianingsih15@gmail.com¹, rizkydesiana20@gmail.com²,

putrisuartini4@gmail.com³, sura@konselor.org⁴

PGSD, FIP, Universitas Pendidikan Ganesha¹²³⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menari pada siswa tunarungu dengan berbantuan media kamus tari Bali untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Bengkala. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui proses dokumentasi, wawancara dan tes yang berupa praktik. Berdasarkan hasil analisis akhir yang telah dilakukan terlihat presentase keterampilan menari kedua siswa tunarungu memiliki perbedaan. Penelitian dengan menggunakan Media Kamus Tari sangat dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan menari pada siswa tunarungu. Hal ini dilihat dari isi kamus tari menyisipkan gambar dan kode-kode tari yang menarik yang membuat siswa lebih mudah mengerti penerapan tari. Pada media kamus tari ini akan berisikan sebuah gambar gerakan-gerakan yang ada pada tari yang akan ditarikan yaitu tari Rejang Dewa. Gambar-gambar gerakan itu akan dibuat dan ditampilkan secara bertahap sesuai dengan alur gerakan yang ada di tari tersebut. Selain gambar-gambar, dalam kamus ini juga akan berisi tulisan seperti kode-kode di masing-masing gerakan tersebut. Bagi anak tunarungu, untuk menguasai unsur gerak, ruang, tenaga, waktu, dan ekspresi, yang didalamnya termasuk posisi, tingkatan, jangkauan, arah, posisi, dan kecepatan gerak serta formasi, tidaklah terlalu sulit. Dengan melihat model (guru tari) mereka secara bertahap dapat mencontoh dengan baik. Salah satu kesulitan utama yang sering dihadapi adalah suatu kenyataan bahwa anak sulit untuk menyesuaikan dengan tepat antara gerakan dengan irama. Melalui media kamus tari diharapkan kemampuan siswa dalam mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya dalam tari teruma pada anak tunarungu, akan tetapi dalam pelaksanaannya, peneliti menemukan perbedaan kemampuan minat dan bakat siswa sangat berbeda pada dua siswa tunarungu. Perbedaan tersebut dilihat dari antusias dan minat siswa tunarungu untuk mengikuti penerapan Tari Rejang Dewa. Jadi, terdapat peningkatan kemampuan menari siswa tunarungu dengan bantuan Kamus Tari Rejang Dewa yang menggunakan kode-kode tangan dan kaki dalam penerapannya.

Kata kunci: tunarungu, keterampilan menari, kamus Tari Bali.

IMPROVE BALI DANCING SKILLS IN DEAF STUDENTS WITH REJANG DEWA'S DANCE DICTIONARY MEDIA

Abstract: This study aims to improve the dancing skills of deaf students with the help of a medium of Balinese dance dictionary for class IV students of SD Negeri 2 Bengkulu. This type of research is qualitative research. Data collection of this research is carried out through a process of documentation, interviews and tests in the form of practice. Based on the results of the final analysis that has been done, it can be seen that the percentage of the dancing skills of the two deaf students is different. Research using the Dictionary of Dance Media can greatly provide a positive influence in improving dancing skills in deaf students. This can be seen from the contents of the dance dictionary inserting interesting images and codes that make it easier for students to understand the application of dance. In the media this dance dictionary will contain an image of the movements that exist in the dance that will be danced, namely the Rejang Dewa dance. The pictures of the movement will be made and displayed in stages in accordance with the flow of movement in the dance. In addition to images, in this dictionary will also contain writing like the codes in each of these movements. For deaf children, to master the elements of motion, space, energy, time, and expression, which includes position, level, range, direction, position, and speed of movement and formation, is not too difficult. By looking at the model (dance teacher) they can gradually imitate well. One of the main difficulties that is often faced is the fact that children find it difficult to adjust precisely between movements and rhythms Through the media the dance dictionary is expected to have the ability of students to develop their interests and talents in teruma dance in deaf children, but in practice, researchers find differences the ability of students' interests and talents is very different in two deaf students. The difference is seen from the enthusiasm and interest of deaf students to take part in the application of the Rejang Dewa Dance. So, there is an increase in the dancing ability of deaf students with the help of the Rejang Dewa Dance Dictionary which uses hand and foot codes in its application.

Keywords: deaf, dance skills, Balinese dance dictionary.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya mendewasakan dan berguna untuk mengubah tingkah laku manusia atau peserta didik yang dilakukan secara sadar melalui upaya pengajaran dan latihan. Pendidikan bukan hanya hak dan kebutuhan warga atau masyarakat tertentu saja, melainkan hak dan kebutuhan semua warga negara. Hal ini juga merupakan anak tunarungu yang tidak dibedakan dalam hal pendidikan. Mereka

Kadek, dkk. Meningkatkan Keterampilan Menari Bali...

pun berhak untuk mendapatkan pendidikan dan suatu pengajaran yang layak di sekolah walaupun mereka memiliki keterbatasan dalam pendengaran.

Anak dengan berkebutuhan khusus adalah anak yang membutuhkan layanan atau perlakuan khusus untuk mencapai perkembangan yang optimal sebagai akibat dari kelainan atau keluarbiasaannya yang disandangnya. Anak tunarungu merupakan anak yang mempunyai hambatan dengan pendengaran dan masalah bicaranya. Pada umumnya anak yang tunarungu juga memiliki minat dan bakat seperti anak normal lainnya yang mempunyai ketertarikan dan kemampuan terhadap sesuatu. Contohnya dalam olahraga, akademik, seni ataupun kegiatan keterampilan. Kegiatan tersebut juga bermanfaat untuk mengasah dan meningkatkan bakat anak.

Dalam percakapan sehari-hari kondisi anak dengan kelainan pendengaran diidentikkan dengan istilah tuli. Hal ini dapat diakui kebenarannya karena tuna pendengaran dapat mengurangi kemampuannya memahami percakapan lewat pemanfaatan fungsi pendengarannya. Oleh karena itu, pada penderita tuna pendengaran berat berarti semakin besar intensitas ketidakmampuannya untuk menyimak pembicaraan yang memanfaatkan ketajaman pendengarannya, baik dengan bantuan alat Bantu dengar maupun tanpa bantuan alat bantu.

Derajat ketunarunguan seseorang biasanya diukur dan dinyatakan dalam satuan *deci-Bell* atau disingkat dB. Dilihat dari tingkat gradasinya secara umum dapat dikategorikan menjadi tunarungu dalam arti tuli (deaf) dan tunarungu dikatakan tuli jika hasil tes pendengaran menunjukkan kehilangan kemampuan mendengarnya 70dB atau lebih menurut ISO (*International Standard Organization*).

Salah satu kegiatan untuk meningkatkan bakat anak tunarungu adalah melalui tari. Menari bukan hanya soal keindahan gerak dalam alunan musik, tetapi juga pendidikan, stimulasi ekspresi dan kreasi. Pendidikan tari untuk anak tunarungu dapat menimbulkan kepercayaan diri, serta mengasah kemampuan anak tunarungu. Apalagi pendidikan tari juga termasuk dalam kurikulum. Sehingga dalam prosesnya anak tunarungu lebih banyak menggunakan gerakan dari tubuhnya. Tujuan pembelajaran seni tari bagi pelajar adalah untuk mengekspresikan kembali pengalaman mereka yang lalu secara kreatif, memupuk dan mengembangkan daya ciptanya dan diekspresikan dalam bentuk seni karya tarian kreatif.

Kadek, dkk. Meningkatkan Keterampilan Menari Bali..

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Upaya yang dilakukan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak dengan penggunaan media pembelajaran yang akan bermanfaat bagi perkembangan keterampilan menari siswa. Oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk berkolaborasi dengan guru kelas dalam meningkatkan keterampilan menari pada siswa tunarungu. Media yang akan dalam meningkatkan keterampilan siswa tersebut adalah menggunakan media kamus tari.

Media kamus tari ini merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk membantu anak tunarungu yang memiliki minat di bidang seni salah satunya adalah menari. Dalam media kamus tari ini akan berisikan sebuah gambar gerakan-gerakan yang ada pada tari yang akan ditarikan yaitu tari Rejang Dewa. Gambar-gambar gerakan itu akan dibuat dan ditampilkan secara bertahap sesuai dengan alur gerakan yang ada di tari tersebut. Selain gambar-gambar, dalam kamus ini juga akan berisi tulisan seperti kode-kode di masing-masing gerakan tersebut.

Dalam kamus tari menyisipkan gambar dan kode –kode tari yang menarik yang membuat siswa lebih mudah mengerti penerapan tari. Pada media kamus tari ini akan berisikan sebuah gambar gerakan-gerakan yang ada pada tari yang akan ditarikan yaitu tari Rejang Dewa. Gambar-gambar gerakan itu akan dibuat dan ditampilkan secara bertahap sesuai dengan alur gerakan yang ada di tari tersebut. Selain gambar-gambar, dalam kamus ini juga akan berisi tulisan seperti kode-kode di masing-masing gerakan tersebut.

Dengan penjelasan di atas menjadikan guru kolaborator menerima dan ingin menerapkan media kamus tari ini dalam meningkatkan keterampilan menari pada siswa tunarungu. Melalui media kamus tari diharapkan kemampuan siswa dalam mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya dapat meningkat. Hal ini dikarenakan media ini akan berisikan sebuah gambar-gambar gerakan tari dan juga kode-kode dalam menarikan sebuah tari.

Menurut Windura (2016) “penggunaan gambar dan ilustrasi dalam belajar akan mengaktifkan otak kanan, dan menyeimbangkan dengan otak kirinya. Motivasi belajar siswa menjadi bertambah, hal ini tercermin dari siswa yang bersemangat dan antusias dalam mengikuti penerapan tari. Dengan menggunakan media kamus tari siswa merasa lebih tertarik untuk belajar dan berlatih tari.

Kadek, dkk. Meningkatkan Keterampilan Menari Bali...

Sebuah tari akan dapat disajikan sesuai konsep garapan, salah satunya berhubungan dengan kematangan teknik tari. Apabila teknik tari tidak dikuasai, maka tari tidak akan dapat mengkomunikasikan konsep garapan kepada penonton. Inti dari permasalahan teknik adalah olah tubuh. Sebab itu, olah tubuh sangat berperan penting dalam membentuk teknik penari (Indrayuda, 2009:23). Menurut Zahrain (2012) tari adalah salah satu jenis gerak selain senam, bela diri, akrobatik, atau pantomime.

Bagi anak tunarungu, untuk menguasai unsur gerak, ruang, tenaga, waktu, dan ekspresi, yang didalamnya termasuk posisi, tingkatan, jangkauan, arah, posisi, dan kecepatan gerak serta formasi, tidaklah terlalu sulit. Dengan melihat model (guru tari) mereka secara bertahap dapat mencontoh dengan baik. Salah satu kesulitan utama yang sering dihadapi adalah suatu kenyataan bahwa anak sulit untuk menyesuaikan dengan tepat antara gerakan dengan irama.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa Tunarungu kelas IV SD Negeri 2 Bengkala tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 2 siswa. Desain penelitian yang digunakan yaitu desain A1-B1-B2-B3-A2. Baseline awal (A1) diukur dengan dengan praktik awal tanpa penggunaan kamus sebanyak 1 kali. Kemudian anak dapat diberikan intervensi (B) berupa penggunaan Kamus Tari Bali Rejang Dewa. Intervensi dilakukan secara kontinu sebanyak tiga kali pertemuan. Setelah itu, peneliti mengukur Baseline kedua (A2) dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Baseline kedua (A2) dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir anak selama melakukan pelatihan tari.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes praktik tari. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas IV terutama pada kemampuan siswa dalam kegiatan seni. Teknik wawancara digunakan untuk menanyakan sesuatu yang telah direncanakan kepada guru maupun siswa kelas IV. Hasil wawancara dicatat sebagai informasi penting dalam penelitian. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden. Instrumen tes yang digunakan untuk

Kadek, dkk. Meningkatkan Keterampilan Menari Bali...

mengukur keterampilan menari siswa dengan melakukan percobaan langsung dengan sendirinya dengan kode-kode gerakan tari yang sudah dibuat.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif yang berupa lembar observasi atau lembar pengamatan. Lembar observasi atau pengamatan ini digunakan untuk merekam data atau keterangan atau informasi tentang diri seseorang yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga, lembar observasi atau pengamatan dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan menari siswa tunarungu berbantuan kamus tari bali dapat mengembangkan minat dan bakat siswa. Dalam menggunakan lembar observasi atau pengamatan ini juga didukung dengan penentuan indikator pencapaian penerapan kamus tari bali dan rubrik penskoran yang berisikan skor-skor dan keterangan dari skor tersebut.

HASIL

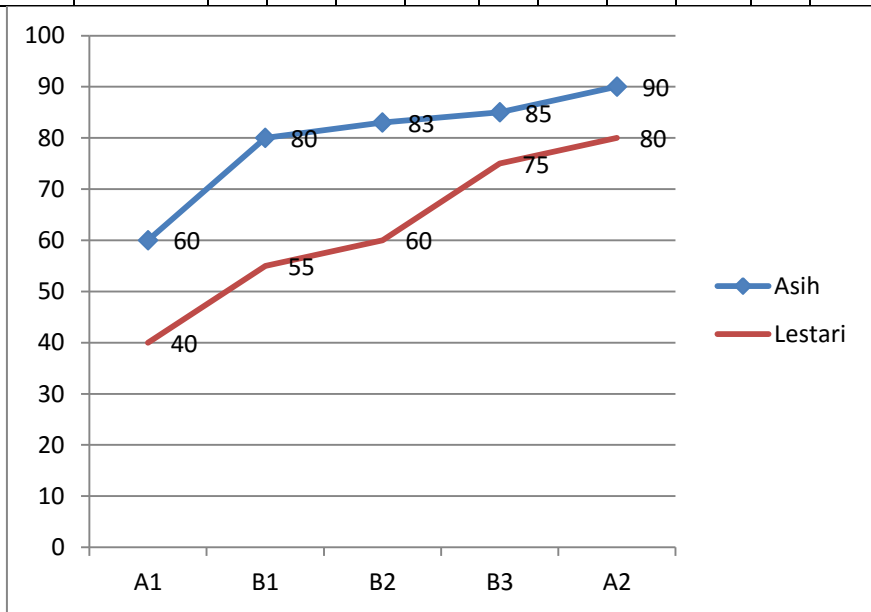
Kemampuan anak tunarungu untuk mengikuti tarian Rejang Dewa sangat bervariasi, tergantung pada minat dan bakat yang dimiliki anak tunarungu. Semakin tinggi minat dan bakat anak tunarungu dalam mengikuti pelatihan Tarian Rejang Dewa, maka hasil yang ditunjukkan akan semakin meningkat. Kemampuan anak tunarungu yang dideskripsikan pada bagian ini adalah anak kelas IV di SD Negeri 2 Bengkala atas nama Nyoman Rastiti Asih dan Komang Mutiara Lestari. Pelaksanaan Pelatihan Tari Rejang Dewa sangat berperan penting dalam melatih aspek psikomotor anak khususnya keterampilan menari pada anak tunarungu.

Kamus tari ini merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk membantu anak tunarungu yang memiliki minat di bidang menari. Dalam media kamus tari ini akan berisikan sebuah gambar gerakan-gerakan yang ada pada tari yang akan ditarikan yaitu tari Rejang Dewa. Selain gambar-gambar, dalam kamus ini juga akan berisi tulisan seperti kode-kode di masing-masing gerakan tersebut.

Deskripsi umum penelitian memaparkan mengenai hasil penerapan Tarian Rejang Dewa pada anak kelas IV di SD Negeri 2 Bengkala atas nama Nyoman Rastiti Asih dan Komang Mutiara Lestari. Rangkuman hasil pengamatan kegiatan kamus Tari Rejang Dewa pada kedua anak tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rangkuman Lembar Pengamatan Kegiatan Kamus Tari Rejang Dewa Siswa Tunarungu Kelas IV SD Negeri 2 Bengkulu

No	Nama Peserta	Hari ke-	Indikator Pencapaian											
			Antusias				Ketertarikan				Kemampuan mengikuti gerakan			
			0-44	45-64	65-84	85-100	0-44	45-64	65-84	85-100	0-44	45-64	65-84	85-100
1.	Nyoman Rastiti Asih	Hari ke-1		60					80				83	
		Hari ke-2			83					85				85
		Hari ke-3				85				90				90
2.	Komang Mutiara Lestari	Hari ke-1	40					55				55		
		Hari ke-2		55				55				60		
		Hari ke-3			75				75				80	



Grafik 1. Pengamatan Kegiatan Kamus Tari Rejang Dewa Siswa Tunarungu Kelas IV SD Negeri 2 Bengkulu

PEMBAHASAN

Pembahasan dilakukan dengan membandingkan kemampuan kedua anak tunarungu yang ada dikelas IV SD Negeri 2 Bengkulu. Pembahasan hasil pengamatan dapat dijabarkan sebagai berikut.

Pada saat melakukan penelitian pada dua anak yang berada dikelas IV SD Negeri 2 Bengkulu, peneliti menemukan perbedaan kemampuan minat dan bakat siswa sangat berbeda pada dua siswa tunarungu. Pada siswa Nyoman Rastiti Asih pada saat pertama menerapkan kamus tari sangat antusias dan sangat berminat untuk mengikuti penerapan Tari Rejang Dewa. Setelah berjalan tiga kali penerapan siswa semakin tertarik dan sudah mulai terlihat bakat yang dimiliki. Namun pada siswa yang bernama

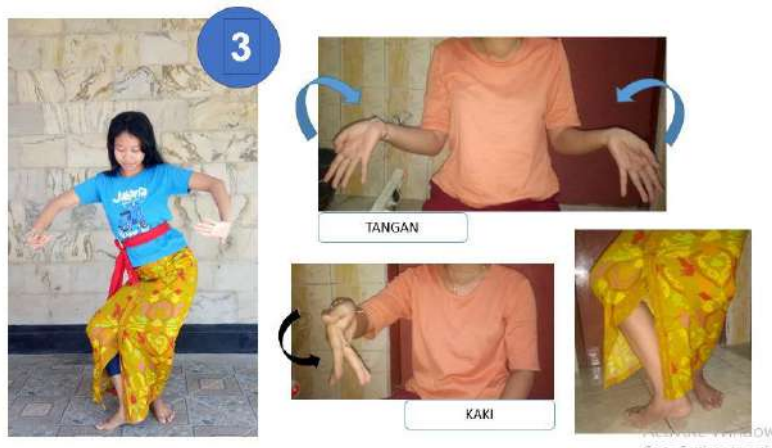
Kadek, dkk. Meningkatkan Keterampilan Menari Bali...

Komang Mutiara Lestari pada saat pertama penerapan anak tersebut terlihat kurang suka dengan tari. Setelah berjalan tiga kali penerapan siswa secara perlahan mulai bisa menari.

Beberapa gerak tari beserta kode tari yang ada pada kamus tari rejang dewa dapat dilihat dibawah ini.



Kadek, dkk. Meningkatkan Keterampilan Menari Bali...



Untuk lebih mendukung, hasil dokumentasi dapat dilihat melalui link ini:

https://osf.io/h6j58/?view_only=a1f215cf03cb4b289c60b65c734fa0d1

No	Hari/tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 25 Maret 2019	Mengirim surat observasi ke sekolah tujuan sekaligus melakukan observasi awal mengenai program yang akan diterapkan
2.	Sabtu, 13 April 2019	Berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru inklusi dalam menerapkan program yang akan dilaksanakan
3.	Senin, 6 Mei 2019	Mengenalkan gerakan-gerakan dan kode-kode tari dengan dibantu oleh guru inklusi dan melakukan praktik awal menari
4.	Selasa, 7 Mei 2019	Melakukan gerakan tari secara bertahap dengan memberikan kode-kode tari sesuai dengan kamus tari
5.	Senin, 13 Mei 2019	Melakukan gerakan tari secara penuh dengan memberikan kode-kode tari
6.	Sabtu, 18 Mei 2019	Kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan kenang-kenangan dan kamus tari Rejang Dewa kepada siswa Tunarungu agar bisa digunakan untuk belajar menari di waktu luangnya.

Setelah dilakukan beberapa pertemuan dan pelatihan, terdapat beberapa pendapat dari kedua anak yang menjadi objek penerapan media kamus tari ini. Dalam mewawancari pendapat anak mengenai media kamus tari ini kita juga memerlukan

Kadek, dkk. Meningkatkan Keterampilan Menari Bali..

bantuan guru khususnya yang menjadi perantara komunikasi kita dengan anak tersebut. Anak yang bernama Nyoman Rastiti Asih berpendapat bahwa penggunaan media kamus tari ini sangat membantunya dalam melatih kemampuannya dalam bidang tari dan dia sangat menyukai medianya, sebab isi kamus tari ini lengkap dengan kode-kode untuk melakukan gerakannya baik itu dari gerakan tangan hingga kaki. Sehingga hal tersebut terlihat jelas dalam melakukan kegiatan praktik dan juga menarik dirinya untuk belajar meningkatkan keterampilannya. Pendapat lain dari anak yang bernama Komang Mutiara Lestari yaitu dia memberikan pendapatnya bahwa media kamus tari ini sangat menarik dan sangat jelas gambarnya, sehingga dapat memudahkan dalam menerapkannya. Akan tetapi basic ataupun bakat yang dimilikinya itu bukan dalam bidang tari tersebut. Sehingga dia merasa kurang puas akan apa yang dilakukannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan tari untuk melatih kemampuan psikomotor anak tunarungu dengan berbantuan media kamus Tari Rejang Dewa memiliki pengaruh yang sangat baik bagi anak tunarungu. Ketertarikan anak akan tari khususnya Tari Rejang Dewa mulai terlihat. Hal ini dikarenakan dalam media kamus tari ini akan berisikan sebuah gambar gerakan-gerakan yang ada pada tari yang akan ditarikan yaitu tari Rejang Dewa. Gambar-gambar gerakan itu akan dibuat dan ditampilkan secara bertahap sesuai dengan alur gerakan yang ada di tari tersebut. Selain gambar-gambar, dalam kamus ini juga akan berisi tulisan seperti kode-kode di masing-masing gerakan tersebut.

Sehingga anak akan merasa senang dan tertarik untuk belajar sehingga pada saat melakukan penelitian pada dua anak yang berada di kelas IV SD Negeri 2 Bengkala, peneliti menemukan terdapat perbedaan kemampuan minat dan bakat siswa sangat berbeda pada dua siswa tunarungu. Pada siswa Nyoman Rastiti Asih pada saat pertama menerapkan kamus tari sangat antusias dan sangat berminat untuk mengikuti penerapan Tari Rejang Dewa. Setelah berjalan tiga kali penerapan siswa semakin tertarik dan sudah mulai terlihat bakat yang dimiliki. Namun pada siswa yang bernama Komang Mutiara Lestari pada saat pertama penerapan anak tersebut terlihat kurang suka dengan tari. Apabila dilatih secara terus menerus, maka anak akan menjadi lebih cepat meningkatkan kemampuannya dalam menari.

SARAN

Sebaiknya guru konsisten mengadakan ekstrakurikuler seperti tari dan ekstra lainnya terutama kepada anak yang memiliki kebutuhan khusus seperti tunarungu agar anak tersebut dapat menyampaikan kegemarannya lewat ekstrakurikuler yang diselenggarakan oleh pihak sekolah dan sebaiknya guru menyediakan sarana prasarana yang mencukupi untuk menunjang kegiatan tersebut agar siswa tunarungu dapat merasa nyaman dalam melaksanakan ekstrakurikuler tersebut.

Untuk pendidik lebih inovatif dalam pembelajaran yang dilakukan terutama pada anak berkebutuhan khusus agar lebih memudahkan dalam pembelajaran anak dan membuat anak lebih nyaman serta tertarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, N. (2013). Mengenal anak berkebutuhan khusus. *Magistra*, 25(86), 1.
- Haryati, T. 2016. Manfaat Belajar Seni Tari pada Anak Tunarungu dan Dampaknya di Bidang Akademik dan Pengembangan Pribadi. *JASSI ANAKKU*, 13(1), 56-61.
- Hendrilianti, Y. 2016. Model Pembelajaran Tari Kreatif Melalui Pengembangan Bisindo Pada Siswa Tuna Rungu Di SmpIb-B Budi Nurani Kota Sukabumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(2).
- Iswari, Mega. 2007. *Kecakapan Hidup Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- M Husna, F., Yunus, N. R., & Gunawan, A. 2019. Hak Mendapatkan Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Dimensi Politik Hukum Pendidikan. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 6(1).
- Nurbayani, S., Yuliasma, Y., & Asriati, A. 2017. Menumbuhkan Kreativitas Anak Tunarungu dalam Kegiatan Pengembangan Diri Seni Tari di SLB Negeri 2 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 6(1), 18-27.
- Ropitasari, Y. A. 2014. Meningkatkan Kemampuan Menari Tari Balanse Madam Melalui Metode Sas Untuk Anak Tunarungu (Single Subject Research Kelas II SMP di SLB Bundo Kandung Padang). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 3(3).
- Rosadi, N. 2018. *Pengembangan Instrumen Identifikasi Jenis Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo).
- Suharmini, Tin. 2007. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Windura, Susanto. 2016. *Brain Management Sreies For Learning Strategy Mind Map Langkah Demi Langkah Cara Paling Mudah & Benar Mengajar dan Membiasakan Anak Menggunakan Mind Map Untuk Meraih Prestasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputido Kelompok Gramedia.

PENGARUH MODUL PEMBELAJARAN IPA TERINTEGRASI NILAI AGAMA TERHADAP PENGEMBANGAN KARAKTER MANDIRI SISWA

Intan Rahma Utami¹, Retno Triwoelandari², M. Kholil Nawawi³

intanrahmau@gmail.com¹, renotriwoelandari@fai-uika.ac.id²,

kholil@fai.uika-bogor.ac.id³

PGMI, FAI, Universitas Ibn Khaldun Bogor¹²³

Abstrak: Pendidikan dalam Islam mengajarkan untuk mendidik anak secara mandiri, karena pada akhirnya nanti masing-masing individu adalah yang dimintai pertanggung jawaban atas apa yang diperbuatnya di dunia. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran di kelas hanya sebatas penyampaian materi tanpa mengintegrasikan nilai-nilai Islam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai agama dalam mengembangkan karakter mandiri siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain eksperimen *pretest-posttest control group design*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 64 siswa kelas 5 sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi serta analisis data menggunakan *software SPSS 20 for window*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata perbedaan *pretest* dan *posttest* sebesar 7,2069 pada kelas eksperimen dan 3,5455 pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai agama berpengaruh dalam pengembangan karakter mandiri.

Kata kunci: Modul, Integrasi agama, Karakter mandiri.

THE INFLUENCE OF SCIENCE LEARNING MODULES INTEGRATED RELIGIOUS VALUES TOWARDS THE INDEPENDENT CHARACTER DEVELOPMENT

Abstract: Education in Islam teaches to educate children independently, because in the end each individual will be held accountable for what he has done in the world. Based on observations, classroom learning activities are limited to the delivery of material without integrating Islamic values. The purpose of this study was to determine the effect of integrated science learning modules on religious values in developing students independent character. The study used the quasi-experimental design of the pretest-posttest control group design. The sample used in this study was 64 students in 5 grade primary school. Data collection techniques are using the observation and data analysis using SPSS 20 for window software. The results showed that the average difference in pretest and posttest was 7.2069 in the experimental class and 3.5455 in the control class.

Intan, Retno, M. Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA...

This shows that the integrated science learning module of religious values influences the development of independent character.

Keywords: Module, Religious integration, Independent character.

PENDAHULUAN

Menurut Gagne dalam Huda (2014: 3) pembelajaran merupakan proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Selama proses ini, seseorang bisa memilih untuk melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang ia lakukan. Ketika pembelajaran diartikan sebagai perubahan dalam perilaku, tindakan, cara dan performa hal itu dapat kita ketahui dengan cara mengobservasi perilaku tersebut.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran yang pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dilihat bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi fokus utama adalah mengenali karakter siswa untuk menentukan sumber belajar atau pun bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Namun pada kenyataannya masih banyak pihak yang belum menyadari akan hal tersebut, sehingga bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya dapat mengembangkan karakter yang dimiliki siswa. Menurut Istanti (2015: 3) proses pembelajaran melibatkan berbagai pihak, tidak hanya melibatkan pendidik dan siswa, namun peran dari bahan ajar juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat berfungsi dalam pembelajaran individual yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses pemerolehan informasi peserta didik.

Salah satu bahan ajar tertulis dan termasuk ke dalam kategori bahan ajar cetak yang disiapkan dalam bentuk kertas yang dapat berfungsi untuk pembelajaran dan penyampaian informasi adalah modul. “Modul merupakan sebuah bahan ajar yang

Intan, Retno, M. Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA...

disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik” (Prastowo, 2014: 106). Seperti yang dijelaskan oleh Ditasari, Peniati, dan Kasmui (2013: 331) salah satu tujuan penyusunan modul adalah menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa.

Sementara itu, dalam realitas pendidikan di lapangan banyak pendidik yang masih menggunakan bahan ajar yang konvensional, yaitu bahan ajar yang dapat langsung digunakan tanpa merencanakan dan menyusun sendiri target atau kompetensi apa yang akan dicapai siswa. Tenaga pendidik juga belum dapat mengimbangi pemberian materi yang disertai dengan penanaman nilai-nilai moral dan agama sehingga hal tersebut kerap kali dilewatkan padahal nilai moral dan agama juga tidak kalah penting untuk terus diberikan kepada siswa agar siswa tidak berperilaku menyimpang terhadap ajaran agama yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunawan, Suyitno, dan Supriyadi (2018: 341) yang mengatakan bahwa seorang anak harus dibekali dengan pendidikan karakter sejak dini, agar bisa ditekankan dalam kehidupan sosial untuk berperilaku baik serta menciptakan seorang yang berpendidikan, berkarakter, kreatif, dan cerdas. Selain itu, anak juga diharapkan mampu mengaplikasikan nilai-nilai luhur dalam bangsa dan agama.

Pendidikan dalam Islam mengajarkan untuk mendidik anak secara mandiri. Rasulullah sangat memperhatikan pertumbuhan potensi anak, beliau membangun sifat percaya diri dan mandiri pada anak agar ia bisa bergaul dengan berbagai unsur masyarakat yang selaras dengan kepribadiannya, karena pada akhirnya nanti masing-masing individu yang dimintai pertanggung jawaban atas apa yang diperbuatnya di dunia.

Firman Allah SWT yang termaktub dalam Al-Qur’an surat Al-Mukminun ayat 62:

وَلَا تَكْلِفْ نَفْسًا أَلْوَسَعَهَا وَلَا دَيْنًا كَتَبَ يَنْطِقُ بِالْحَقِّ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ (٦٢)

Artinya, “Kami tiada membebani seseorang melainkan menurut kesanggupannya, yang pada sisi Kami ada kitab yang berbicara benar, dan mereka telah dianiaya.” (Q.S. Al-Mukminun: 62)

Intan, Retno, M. Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA...

Ayat tersebut menjelaskan bahwa individu tidak akan mendapatkan suatu beban di atas kemampuannya sendiri tetapi Allah Maha Tahu dengan tidak memberi beban individu melebihi batas kemampuan individu itu sendiri, karena itu individu dituntut untuk mandiri dalam menyelesaikan persoalan dan pekerjaannya tanpa banyak tergantung pada orang lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fenti Nurjanah dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (2018: 180) merosotnya karakter religius siswa di lingkungan masyarakat ditunjukkan dengan banyaknya tawuran antar siswa, tindak kekerasan antar siswa, *bully* teman sepele sekolah, dan banyak fakta lain yang berbau negatif terkait karakter anak bangsa zaman sekarang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis melakukan integrasi pada mata pelajaran umum khususnya sains dan nilai-nilai Islam yang dilakukan untuk meningkatkan karakter anak. Pengintegrasian tersebut dilakukan melalui produk yang dikembangkan penulis dalam bentuk modul sebagai suplemen bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Silviana Nur Faizah dalam jurnal at-thulab (2017- 103) menjelaskan bahwa dengan berfikir tentang penciptaan langit dan bumi sebagai sarana menambah Iman dan Taqwa kepada Allah SWT. satu dari ilmu yang mempelajari tentang penciptaan langit dan bumi adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Secara normatif, kedudukan IPA perlu dikawal dengan agama supaya tidak terjadi penyalahgunaan IPA, sehingga IPA dapat mendatangkan kemaslahatan di dunia. Pada dasarnya agama dan IPA tidak dapat berdiri sendiri, inilah yang dikenal sebagai konsep Integrasi Islam dan Sains.

Dari beberapa penjelasan serta masalah yang ditemukan oleh peneliti maka dalam dunia pendidikan diperlukan suatu inovasi produk atau sebuah bahan ajar yang diharapkan dapat memberikan solusi dari masalah-masalah tersebut. Salah satunya adalah bahan ajar berupa modul pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa. Modul pembelajaran tersebut dapat dikembangkan berdasarkan kebutuhan, seperti pada masalah yang ditemukan oleh peneliti terkait dengan karakter kemandirian siswa serta penanaman nilai-nilai agama yang dirasa sangat perlu diberikan untuk siswa.

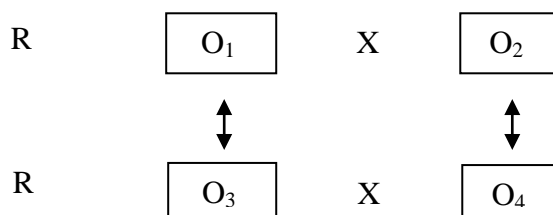
Penulis melakukan suatu penelitian terkait modul pembelajaran yang dapat mengembangkan karakter mandiri individu sekaligus menanamkan nilai-nilai Islam untuk mewujudkan individu yang memiliki akhlakul karimah. Tujuan dari penelitian ini

Intan, Retno, M. Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA...

adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai agama dalam mengembangkan karakter mandiri siswa. Pembelajaran IPA dalam modul dikemas dengan menyajikan ayat-ayat Al-Quran terkait materi serta kisah Islami agar siswa tidak keliru dalam mempelajari teori yang ada di alam semesta yang akan diperkuat dengan ilmu agama, maka dari itu modul pembelajaran ini dibuat dengan mengintegrasikan nilai agama.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design* yaitu menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah (*before-after*) menggunakan modul pembelajaran terintegrasi nilai agama. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2015: 112-113).



Gambar 1. Desain eksperimen dengan kelompok kontrol.

(Pretest-posttest control group desain)

Berdasarkan Gambar 1. dapat dijelaskan bahwa sebelum modul pembelajaran terintegrasi nilai agama dicobakan, maka dipilih terlebih dahulu kelas yang akan diajar menggunakan modul tersebut. Kelompok pertama yang akan diajar dengan menggunakan modul pembelajaran terintegrasi nilai agama disebut kelas eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak menggunakan modul pembelajaran tersebut disebut kelas kontrol. Kedua kelompok tersebut selanjutnya diberikan *pretest* atau melalui pengamatan untuk mengetahui posisi awal (perkembangan karakter mandiri) pada dua kelompok tersebut. Jadi O₁ adalah nilai awal kelas eksperimen, dan O₃ adalah nilai awal kelas kontrol. Setelah itu, kelas eksperimen diberi *treatment* / perlakuan untuk diajar dengan menggunakan modul pembelajaran terintegrasi nilai agama, dan kelas kontrol

Intan, Retno, M. Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA...

diajar tanpa menggunakan modul pembelajaran terintegrasi nilai agama. Dalam pengujian ini, O₂ berarti hasil dari kelompok eksperimen setelah diajar dengan menggunakan modul pembelajaran terintegrasi nilai agama, dan O₄ adalah hasil dari kelompok kontrol yang diajar tanpa menggunakan modul pembelajaran tersebut. Bila nilai O₂ secara signifikan lebih tinggi dari O₄, maka modul pembelajaran terintegrasi nilai agama terbukti berhasil untuk mengembangkan karakter mandiri siswa.

Tabel 1. Pembagian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
SDN Menteng	62	29	33
SDN Semplak 2	70	35	35
Jumlah Total	132	64	68

Jumlah keseluruhan sampel pada penelitian ini sebanyak 132 siswa kelas 5 yang terdiri dari dua sekolah, yaitu SDN Menteng dan SDN Semplak 2 Kota Bogor tahun ajaran 2018/2019. Siswa kelas 5 SDN Menteng berjumlah 62 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen sebanyak 29 siswa dan kelas kontrol sebanyak 33 siswa. Sementara itu siswa dari SDN Semplak 2 berjumlah 70 siswa yang juga terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen sebanyak 35 siswa dan kelas kontrol sebanyak 35 siswa. Dari pembagian kelas tersebut, peneliti menggabungkan kelas eksperimen dan kontrol dari dua sekolah, sehingga jika digabungkan kelas eksperimen berjumlah 64 siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai agama, sedangkan kelas kontrol berjumlah 68 siswa yang tidak diberikan perlakuan atau proses belajar masih konvensional menggunakan buku yang disediakan pemerintah.

Teknik pengumpulan pada penelitian ini yaitu dengan observasi yang bertujuan untuk mendapatkan data mengenai pengaruh modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai agama terhadap karakter mandiri siswa. Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan adalah pengamatan untuk mengamati kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran terintegrasi nilai agama untuk mengembangkan karakter mandiri siswa dan mengamati proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Tabel 2. Karakter Mandiri yang Hendak Dicapai

Karakter yang Dikembangkan	Indikator Pencapaian
Mandiri	1. Berangkat ke sekolah sendiri
	2. Tidak bergantung pada teman
	3. Tidak bergantung pada guru
	4. Menyelesaikan masalahnya sendiri
	5. Mengetahui dan melaksanakan ibadah tanpa harus diinstruksikan oleh guru
	6. Mengerjakan tugas sendiri
	7. Berbagi tugas sesuai dengan perannya dalam kelompok
	8. Melakukan kegiatan praktik sendiri melalui prosedur yang telah disediakan guru
	9. Mengembangkan pengetahuannya sendiri
	10. Menciptakan cara lain untuk menyelesaikan tugasnya sendiri
	11. Membuang sampah pada tempatnya
	12. Menghemat penggunaan air
	13. Merawat tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah

Teknik analisis data menggunakan *software SPSS 20 for window*. Data yang diperoleh akan diolah menggunakan uji *Paired Samples T-Test* untuk data yang dependent dan uji *One Sample Test* untuk data independent guna memperoleh hasil akhir berupa angka yang menunjukkan perubahan pada waktu belajar menggunakan modul dan belajar tidak menggunakan modul.

HASIL

Sebelum menganalisis data hasil observasi terlebih dahulu data tersebut dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dengan taraf α sebesar 0,05. Untuk menguji normalitas dan homogenitas ini dibantu dengan aplikasi *SPSS 20 for windows* uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus *One Sampel Kolmogorov Smirnov*.

Ho : sampel berdistribusi normal.

Ha : sampel tidak berdistribusi normal.

Pengambilan kesimpulan ini didasarkan kepada taraf signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka Ho diterima dan jika taraf signifikan lebih kecil dari 0,05, maka Ha diterima dan tolak Ho. Hasil uji normalitas ini diperoleh dari hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		128
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.89098177
Most Extreme Differences	Absolute	.107
	Positive	.066
	Negative	-.107
Kolmogorov-Smirnov Z		1.210
Asymp. Sig. (2-tailed)		.107

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil pada Tabel 2. mengenai uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh hasil sig (2-tailed) sebesar 0,107. Hasil ini menunjukkan bahwa sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan tolak H_a . Dapat dikatakan bahwa data hasil tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances
KarakterMandiri

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.298	1	126	.586

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 3. diperoleh hasil sig sebesar 0,586. Hal tersebut menunjukkan bahwa sig lebih besar dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan bersifat homogen, selanjutnya dilakukanlah proses analisis data secara keseluruhan dengan mengolah hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dari dua sekolah sebagai berikut:

Tabel 5. Paired Sample T-Test Karakter Mandiri Kelas Eksperimen

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PretestAB - PosttestAB	-6.92188	1.75757	.21970	-7.36090	-6.48285	-31.507	63	.000

Tabel 6. Paired Sample T-Test Karakter Mandiri Kelas Kontrol

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PretestAB - PosttestAB	-3.30882	1.92592	.23355	-3.77500	-2.84265	-14.167	67	.000

Hasil data pada Tabel 5. dan Tabel 6. mengenai perhitungan *paired sampel t-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebesar -6.92188 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh perbedaan rata-rata sebesar -3.30882. Tanda minus (-) berarti hasil *posttest* lebih besar dari pada hasil *pretest*. Hasil perbedaan rata-rata kedua kelas tersebut menunjukkan perbedaan sebelum dan sesudah. Penilaian secara keseluruhan tersebut pun mengalami peningkatan, namun peningkatan yang lebih besar berada pada kelas eksperimen. Artinya ada pengaruh dari penggunaan modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai-nilai agama yang dibuktikan dengan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 3.61306.

Intan, Retno, M. Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA...

Hasil perhitungan nilai “t” pada kelas eksperimen sebesar 31.507 dengan p-value 0,000 sig (2-tailed). Sedangkan pada kelas kontrol nilai “t” sebesar 14.167 dengan p-value 0,000 sig (2-tailed). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan secara statistika adanya perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*. Secara statistika perbedaan terbesar terjadi pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai agama.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada perhitungan *paired sampel t-test* mengenai nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dapat dilakukan analisis dengan menggunakan *independent sampel t-test* untuk mengetahui hasil perhitungan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, berikut hasil data *independent sampel t-test* :

Tabel 7. Independent Sampel T-Test Karakter Mandiri Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
KarakterMandiri	.548	.461	9.459	130	.000	4.86213	.51404	3.84516	5.87911
			9.493	129.578	.000	4.86213	.51220	3.84878	5.87549

Hasil perhitungan pada Tabel 5. pada data *independent sampel t-test* diperoleh perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan sebesar 4.86213. Hasil tersebut diperoleh dari responden kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan p-value sig (2-tailed) sebesar 0,000. Maka H_a diterima dan terdapat perbedaan yang signifikan antara *posttest* kelas eksperimen dan hasil *posttest* kelas kontrol yang berarti bahwa terdapat peningkatan karakter mandiri pada siswa. Hasil yang diperoleh pada Tabel 3. mengenai *paired sampel t-test* kelas eksperimen terdapat peningkatan karakter mandiri yang signifikan dengan p-value sig (2-tailed) 0,000. Hal tersebut

Intan, Retno, M. Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA...

menunjukkan bahwa penggunaan modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai-nilai agama berpengaruh dalam mengembangkan karakter mandiri siswa.

PEMBAHASAN

Modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai-nilai agama sesuai dengan konsep Islamisasi sains yaitu dengan menggabungkan pengetahuan umum dengan nilai-nilai Islam. Penyampaian materi yang diiringi dengan penyampaian dalil dalam Al-Quran akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dari konsep penjelasan tersebut peneliti dapat mengembangkan sebuah modul pembelajaran yang mengintegrasikan antara nilai-nilai agama dengan salah satu ilmu umum yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sebab kebenaran sesungguhnya hanya terdapat pada Al-Qur'an sehingga sangat penting mengintegrasikan nilai-nilai agama ke dalam ilmu pengetahuan umum lainnya. Menurut Mukaromah (2018: 198) walaupun sains modern telah banyak memberikan manfaat dan kemajuan dalam berbagai bidang bagi manusia, namun hal tersebut juga tidak terlepas dari dampak negatifnya, yaitu jauhnya nilai-nilai agama dalam kehidupan manusia. Modul pembelajaran IPA yang diintegrasikan dengan nilai-nilai agama ini memiliki tujuan agar siswa tidak hanya memiliki pengetahuan dari teori-teori ilmiah saja akan tetapi untuk menanamkan keyakinan pada siswa bahwa ilmu pengetahuan alam sangat berkaitan dengan nilai-nilai agama serta dapat membentuk karakter siswa.

Berdasarkan hasil pemaparan mengenai pengaruh dari modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai agama terhadap karakter mandiri siswa menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil rata-rata setelah menggunakan modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai agama. Pada Tabel 5. yaitu tabel mengenai hasil perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 6.92188, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh perbedaan rata-rata sebesar 3.30882. Artinya ada pengaruh dari penggunaan modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai-nilai agama yang dibuktikan dengan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 3.61306. Sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Rahayu, Pratikto, dan Rahayu (2016: 226) bahwa konsep modul kontekstual bermuatan karakter yaitu untuk menambah semangat belajar siswa yang dilengkapi dengan contoh-contoh yang terjadi langsung dalam dunia nyata serta lingkungan sekitar siswa agar siswa cepat memahami materi serta adanya

Intan, Retno, M. Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA...

tambahan tugas dan refleksi diri dalam modul agar siswa dapat mempelajari sekaligus menerapkan karakter secara sistematis dan berkesinambungan. Selain itu, menurut Octaviani (2017: 94) kegiatan pembelajaran akan bermakna jika peserta didik memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengalaman yang dipelajarinya, kemudian menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Hal tersebut menunjukkan bahwa modul pembelajaran memberikan pengaruh serta manfaat untuk siswa hal ini sesuai dengan pernyataan Basri (2015 : 145-147) bahwa, “manfaat modul pembelajaran bagi siswa diantaranya adalah memiliki kesempatan untuk menguji kemampuan diri sendiri dengan mengerjakan latihan yang disajikan dalam modul, mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya”. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh N. Izzati, N. Hindarto, dan S. D. Pamelasari (2013: 187) peningkatan karakter mandiri terjadi karena responden sudah mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan mandiri sesuai dengan fungsi modul sebagai sarana untuk membelajarkan siswa secara mandiri. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Trimantoto (2016: 222) pembelajaran dengan menggunakan modul juga mendapatkan respon yang baik dari siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dikarenakan dalam modul siswa diajak untuk dapat belajar mandiri maupun kelompok dan dapat mengukur kemampuan belajarnya sendiri melalui soal-soal yang terdapat pada modul, serta materi yang ada pada modul dikemas dengan menarik dan memperhatikan karakteristik siswa.

SIMPULAN

Modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai agama berpengaruh dalam meningkatkan karakter mandiri siswa. Peneliti membuktikan hal tersebut melalui perolehan data hasil observasi nilai *posttest* karakter mandiri siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji menggunakan *One Sample T-Test* menunjukkan angka t hitung antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 31.507 kelas eksperimen dan 14.167 kelas kontrol. Dengan demikian terjadi perbedaan hasil sebesar 17,34 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai agama terhadap karakter mandiri yang nyata pada siswa kelas eksperimen yaitu kelas

Intan, Retno, M. Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA...

yang diberikan perlakuan dengan belajar menggunakan modul sehingga Ha dapat diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kepala SDN Semplak 2 Kota Bogor dan Kepala SDN Menteng Kota Bogor yang telah bersedia membantu menyediakan tempat penelitian serta kepada beberapa pihak yang telah terlibat serta berkontribusi secara langsung dalam proses penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Basri, Hasan. 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ditasari, Peniati, dan Kasmui. 2013. Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Terpadu Berpendekatan Keterampilan Proses pada Tema Dampak Limbah Rumah Tangga Terhadap Lingkungan untuk SMP Kelas VIII. *Unnes Sciences Education Journal*, 2: 331.
- Faizah, Silvia Nur. 2017. Pengembangan Modul IPA Berbasis Integrasi Islam dan Sains dengan Pendekatan Inkuiri di MI Salafiyah Kutukan Blora. *AT-THULAB*, 1: 103.
- Gunawan, Suyitno, dan Supriyadi. 2018. Nilai Pendidikan Karakter Religius dan Cinta Tanah Air Novel Rantu 1 Muara Karya Ahmad Fuadi. *Jurnal AKADEMIKA*, 23: 341.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istanti, Vanti. 2015. Pengembangan Modul Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Artikel Teknologi Pendidikan.
- Izzati, Hindarto, dan Pamelasari. 2013. Pengembangan Modul Tematik dan Inovatif Berkarakter pada Tema Pencemaran Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2: 187.
- Maman. 2012. *Pola Berpikir Sains: Membangkitkan Kembali Tradisi Keilmuan Islam*. Bogor: QMM Publishing.
- Mukaromah, Siti Maulidatul. 2018. Pengembangan Modul IPA Braille Berbasis Integrasi Islam dan Sains. *INKLUSI: Journal of Disability Studies*, 5: 198.

Intan, Retno, M. Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA...

Nurjanah, Fenti. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terintegrasi Nilai-Nilai Islam dan Sains untuk Meningkatkan Karakter Religius Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3: 185.

Octaviani, Srikandi. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: EduHumaniora*, 9: 94.

Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.

Rahayu, Pratikto, dan Rahayu. 2016. Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Karakter pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Cendika Bangsa Kepajen. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 2: 226.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trimantoto, Achmad Subekti. 2016. Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Tema 7 untuk Siswa Kelas 2 SD. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 5: 222.

PENGARUH IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN KOVARIABEL KEMAMPUAN NUMERIK DAN KEMAMPUAN VERBAL

Nyoman Ayu Putri Lestari

ayuputri.2772@yahoo.com

Universitas Triatma Mulya

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar Matematika dengan kovariabel kemampuan numerik dan kemampuan verbal. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan *singlefactor independent groups design with use ofcovariate*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Gugus I Kecamatan Negara sampel pada penelitian ini berjumlah 67 siswa yang ditentukan dengan teknik *random sampling*. Data dikumpulkan dengan tes hasil belajar Matematika, kemampuan numerik dan kemampuan verbal. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional serta terdapat kontribusi kemampuan numerik dan kemampuan verbal terhadap hasil belajar Matematika.

Kata kunci: kontekstual, numerik, verbal.

THE EFFECT OF CONTEXTUAL LEARNING IMPLEMENTATION ON MATHEMATICAL LEARNING RESULTS WITH NUMERICAL ABILITY AND VERBAL ABILITY

Abstract: This study aims to determine the effect of contextual learning on mathematics learning outcomes with covariable numerical ability and verbal ability. This research is a quasi experimental research with single factor design of group design with use of covariate. The population in this study were Grade VI students of Elementary School Cluster I District of Negara. Sample in this study amounted to 67 students determined by random sampling technique. Data were collected with mathematics learning outcomes, numerical abilities and verbal skills. The results showed that there were differences in learning outcomes of Mathematics between students who followed contextual learning with students who followed conventional learning and there is contribution of numerical ability and ability verbal of Mathematics learning outcomes.

Keywords: contextual, numerical, verbal.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah sistem Dewasa ini, pendidikan yang hanya melihat hasil akhir siswa atau melihat secara kuantitatif dapat menimbulkan paradigma peserta didik bahwa pendidikan hanyalah sesuatu yang dapat diukur dengan nilai. Nilai yang tinggi belum tentu seseorang dapat menerapkan makna pembelajaran. Padahal nilai secara kuantitatif bukanlah tujuan utama dalam proses pendidikan. Dalam pendidikan, sesuatu yang sangat bernilai itu bukanlah kuantitatifnya tetapi proses yang bermakna. Hal ini dipertegas oleh Dantes (2014) bahwa era globalisasi menuntut peningkatan daya saing dan kompetisi yang terbuka, sehingga pendidikan sebagai media transformasi pengembangan sumber daya manusia, harus diorientasikan dan ditekankan pada terselenggaranya pendidikan yang bermakna, karena dengan pendidikan yang bermakna akan memberi kontribusi yang positif pada kehidupan dan akan dapat memenuhi tuntutan kehidupan masa depan.

Terselenggaranya pendidikan yang bermakna dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pemerintah telah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai kebijakan seperti pelaksanaan sertifikasi guru, lomba guru dan siswa berprestasi, pelatihan-pelatihan, pemberian bantuan operasional sekolah, serta penyediaan sarana prasarana pendidikan dan perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menjadi Kurikulum 2013 sudah mulai diberlakukan pada bulan Juli 2013. Kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum yang sebelumnya. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa “Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Tujuan pendidikan di capai melalui proses pembelajaran, proses pembelajaran merupakan upaya untuk mencapai Kompetensi Dasar yang dirumuskan dalam kurikulum. Oleh sebab itu kurikulum yang baik dan proses pembelajaran yang benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok, mata pelajaran yang wajib ada di jenjang pendidikan dasar. Matematika juga menjadi salah satu mata pelajaran dari tiga mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional. Bidang studi Matematika merupakan bidang studi yang berguna dalam membantu menyelesaikan

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitung menghitung atau yang berkaitan dengan urusan angka-angka, yang memerlukan suatu keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya. Melalui pelajaran Matematika diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan-kemampuan yang lebih bermanfaat untuk mengatasi masalah-masalah yang diperkirakan akan dihadapi peserta didik di masa depan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Namun pada kenyataannya, pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru belum melibatkan siswa secara aktif dan guru masih menerapkan pembelajaran *teacher-centered* dimana guru yang menjelaskan materi sedangkan siswa memerhatikan saja. Sehingga mereka tidak dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka, baik secara lisan maupun secara tulisan. Mereka juga tidak maksimal dalam menganalisis soal atau masalah yang ada. Ini dibuktikan dari rendahnya hasil *TIMSS* (*Trend in International Mathematics and Science Study*) yang telah diikuti Indonesia sejak tahun 1995. Pada tahun 2015 pengumpulan data (*main survey*) yang dilakukan hanya untuk kelas IV SD (4th Grade). *TIMSS* diselenggarakan setiap 4 tahun sekali dan dikoordinasikan oleh *IEA* (*the International Association for the Evaluation of Educational Achievement*) dengan karakteristik soal-soal level kognitif tinggi, hasil *TIMSS* menunjukkan bahwa siswa-siswa Indonesia secara konsisten terpuruk di peringkat bawah dimana hasil *TIMSS* pada tahun 2015 pada mata pelajaran Matematika Indonesiaberdada pada peringkat 45 dari 50 negara dengan skor 397 sedangkan rata-rata skor dari semua negara peserta adalah 500 dengan simpangan baku 100. Selain itu dari hasil observasi dan wawancara dibeberapa SD Gugus I Kecamatan Negara menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar Matematika yang diperoleh masih belum optimal.

Dari hasil *TIMSS*, observasi dan wawancara dibeberapa SD Gugus I Kecamatan Negaratersebut jelas diperlukan suatu perubahan dalam pendidikan di Indonesia dengan menerapkan suatu pendekatan pembelajaran. Adapun dalam penelitian ini pendekatan

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa adalah pendekatan pembelajaran kontekstual, karena dalam pembelajarannya lebih menekankan dan menghubungkan pada kehidupan nyata siswa disertai penggunaan media nyata atau konkrit yang sesuai dengan karakteristi siswa sekolah dasar khususnya pada muatan pelajaran Matematika. CTL adalah strategi pembelajaran yang menghubungkan antara konten pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, dan mendorong peserta didik mengaitkan antara pengetahuan dan pengalaman yang didapatnya di sekolah dengan kehidupannya sebagai anggota keluarga, warganegara, dan dunia kerja (Marhaeni, 2013). Selain itu *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah pendekatan yang cocok dengan kinerja otak, untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna, dengan cara menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan melibatkan tujuh prinsip pendekatan pembelajaran kontekstual, yakni pemodelan (*modeling*), bertanya (*questioning*), inkuiri (*inquiry*), konstruktivis (*constructivism*), masyarakat belajar (*learning community*), penilaian autentik (*authentic assesment*), dan refleksi (*reflection*), diharapkan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami sendiri, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Dengan penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dapat memberikan peluang kepada siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari mereka secara lebih tajam sehingga siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat membentuk pemahaman yang maksimal dan otomatis dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Matematika.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Matematika selain mempertimbangkan faktor pendekatan pembelajaran, guru juga perlu memperhatikan faktor internal siswa. Faktor internal adalah faktor yang tumbuh dari dalam diri individu itu sendiri. Beberapa faktor internal antara lain yaitu kemampuan numerik dan kemampuan verbal. Kemampuan numerik adalah kemampuan untuk bekerja dalam angka-angka untuk memahami konsep yang berkaitan dengan angka-angka (numerik). Kemampuan ini dapat menunjang kemampuan berpikir yang cepat, tepat dan cermat yang sangat mendukung keterampilan siswa dalam memahami simbol-simbol dalam matematika. Kemampuan numerik siswa perlu diperhatikan mengingat pembelajaran

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

matematika berkaitan dengan pengerjaan operasi hitung baik itu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Siswa yang memiliki kemampuan numerik dapat memecahkan masalah, mengklasifikasikan dan mengkatagorikan informasi, bekerja dengan konsep-konsep abstrak serta melakukan perhitungan matematika kompleks. Dengan demikian semakin tinggi kemampuan numerik yang dimiliki oleh seorang siswa, hasil belajar Matematika siswa akan semakin tinggi. Jika yang terjadi sebaliknya, kemampuan numerik yang dimiliki oleh seorang siswa itu semakin rendah, hasil belajar Matematika siswa juga akan semakin rendah.

Sedangkan kemampuan verbal berkaitan dengan kemampuan kebahasaan, baik mengubah bahasa sehari-hari ke dalam bahasa matematika atau sebaliknya. Oleh karena nya kemampuan verbal juga mencakup kemampuan membaca, kemampuan memahami bacaan yang selanjutnya diharapkan mampu menyusun kembali ke dalam bahasanya sendiri sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya. Permasalahan matematika dapat disajikan dalam berbagai bentuk soal, salah satu-nya soal cerita. Untuk dapat menyelesaikan soal cerita, siswa harus memahami makna yang ada dalam soal. Apabila siswa salah dalam memahami soal akan membuat siswa tidak benar dalam menentukan strategi penyelesaiannya sehingga hasil yang diperoleh juga salah. Kemampuan verbal dan kemampuan numerik merupakan salah satu karakteristik yang dimiliki siswa sebagai potensi yang turut mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Karena itu, aspek ini juga perlu mendapat perhatian guru dalam pembelajaran.

Pemilihan solusi ini juga didukung dari beberapa hasil jurnal penelitian antara lain penelitian yang berjudul Peranan Kemampuan Verbal dan Numerik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika oleh Gita Kencanawaty pada tahun 2016 dan Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 5 Bunutan oleh Ni Made Suartini pada tahun 2015. Hasil penelitian pertama menunjukkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan antara kemampuan verbal terhadap kemampuan pemecahan masalah sehingga menghasilkan nilai yang tinggi dan hasil penelitian kedua menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional sehingga menghasilkan nilai yang tinggi. Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan pembuktian melalui eksperimen mengenai pengaruh implementasi

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...
 pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar Matematika dengan kovariabel kemampuan numerik dan kemampuan verbal pada siswa kelas VI SD Gugus I Kecamatan Negara.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah kemampuan verbal, kemampuan numerik dikendalikan, serta mengetahui kontribusi kemampuan numerik dan kemampuan verbal terhadap hasil belajar matematika.

METODE

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VI Sekolah Dasar di Gugus I Kecamatan Negara yang terdiri dari 8 Sekolah Dasar dengan jumlah siswa sebanyak 267 siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Sebelum pengambilan sampel dilakukan uji kesetaraan terhadap seluruh kelas dengan menggunakan ANAVA satu jalur dan dilanjutkan dengan melakukan pengundian. Dari hasil pengundian diperoleh dua kelas untuk dijadikan sampel, yaitu kelas VI SDN 1 Baler Bale Agung sebagai kelas eksperimen dan SDN 3 Banjar Tengah sebagai kelas kontrol dengan total 67 siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Eksperimen dilakukan pada kelompok belajar (kelas) yang sudah ada karena peneliti tidak mungkin mengubah struktur kelas yang sudah ada. Dengan demikian, penelitian ini dikategorikan sebagai eksperimen semu (quasi eksperimen). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh implementasi pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar Matematika setelah kemampuan numerik dan kemampuan verbal dikendalikan. Dengan demikian rancangan analisis data penelitian yang digunakan adalah *single factor independent groups design with use ofcovariate* (Dantes,2017:174). Matriks rancangan analisis data penelitian ini dapat disajikan seperti itabel 1.1.

Tabel 1.1 Matriks Rancangan Analisis Data dengan *Single Factor Independent Group Design with Use of Covariate*

	A1		A2		
X ¹	A1Y ¹	A1Y ²	X ²	A2Y ¹	A2Y ²

Sumber :(diadaptasi dari Dantes, 2017:174)

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

Keterangan:

A1 = implementasi pembelajaran kontekstual

A2 = pembelajaran konvensional

X¹ = hasil belajar matematika kelas eksperimen

X² = hasil belajar matematika kelas kontrol

A1Y¹ = kemampuan numerik pada kelas eksperimen

A2Y¹ = kemampuan numerik pada kelas kontrol

A1Y² = kemampuan verbal pada kelas eksperimen

A2Y² = kemampuan verbal pada kelas kontrol

Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan, yaitu (1) orientasi dan observasi awal, (2) merancang instrumen penelitian (membuat RPP dan LKS), (3) observasi awal, (4) uji coba instrumen penelitian, (5) revisi instrumen, (6) merancang perangkat pembelajaran, (7) memberikan perlakuan (8) mengadakan test akhir (*post-test*), (9) melakukan analisis data, (10) penyelesaian. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan adalah data mengenai kemampuan numerik, kemampuan verbal dan hasil belajar matematika siswa. Untuk mengumpulkan data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan metode tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes obyektif bentuk pilihan ganda. Tes obyektif bentuk pilihan ganda adalah salah satu bentuk tes obyektif yang terdiri atas pertanyaan atau pernyataan yang sifatnya belum selesai, dan untuk menyelesaikannya harus dipilih salah satu (atau lebih) dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan pada tiap-tiap butir soal yang bersangkutan (Sudijono, 2014:118).

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata yang berjumlah 30 soal untuk tes kemampuan verbal dan 25 soal untuk tes hasil belajar matematika dan tes kemampuan numerik, tes berbentuk objektif (pilihan ganda). Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas, satu variabel terikat dan dua kovariabel. Sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kovarians (ANAKOVA SATU JALUR). Dari kelompok-kelompok data tersebut akan dicari mean (\bar{X}), median (Me), modus (Mo), standar deviasi (SD), varians, jangkauan, skor maksimum, dan skor minimum. Analisis tersebut didasarkan pada skor rerata ideal (M_i) dan simpangan baku ideal (SD_i). Setelah M_i dan SD_i diketahui, langkah selanjutnya adalah mensubstitusikan nilai M_i dan SD_i kedalam table konversi berdasarkan penilaian acuan patokan. Teknik analisis statistik inferensial yang digunakan adalah untuk pengujian ketujuh hipotesis yang meliputi uji perbedaan ANAVA satu jalur, uji ANAKOVA satu jalur, *product*

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

moment dan analisis regresi ganda. Sebelum melakukan ketiga uji hipotesis tersebut, terlebih dahulu dilakukan analisis uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, uji linieritas regresi.

HASIL

Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika sebagai hasil perlakuan antara pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dan pendekatan konvensional dengan kovariabel kemampuan numerik dan kemampuan verbal. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian semu dengan rancangan analisis data penelitian yang digunakan adalah *single factor independent groups design with use of covariate* dan menggunakan ANAKOVA sebagai analisis datanya. Selanjutnya dilakukan perhitungan sentral dari masing-masing data untuk mencari mean, median, modus, serta standar deviasi dari tiap-tiap kelompok data tersebut. Perhitungan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Hasil Belajar Matematika, Kemampuan Numerik dan Kemampuan Verbal

Data / Statistik	A1	A2	A1X	A2X	A1Y	A2Y
N	35	32	35	32	35	32
Mean	18,766	15,313	17,143	14,469	15,114	12,656
Median	19	16	17	15	15	12,5
Modus	19	16	17	15	15	12,5
Standar Deviasi (SD)	3,3107	3,559	3,200	3,573	3,817	3,327
Varians	10,961	12,673	10,244	12,773	14,575	11,072
Skor Minimum	10	7	9	7	8	6
Skor Maksimum	25	23	24	22	24	21
Jangkauan/Rentangan	15	16	15	15	16	15

Keterangan:

- A1 :Hasil belajar matematika kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan kontekstual.
- A2 :Hasil belajar matematika siswa kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan konvensional.
- A1X :Kemampuan numerik siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual
- A2X :Kemampuan numerik siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

A1Y :Kemampuan verbal siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual

A2Y :Kemampuan verbal siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual

Hasil Pengujian Hipotesis

Berdasarkan tabel 2.2 hasil uji ANAVA satu jalur hipotesis pertama dapat dilihat F sebesar 16,702, dengan db = 1, dan nilai signifikansi < 0,05 ini menunjukkan signifikansi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Kontekstual* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VI SD Gugus I Kecamatan Negara.

Tabel 2.2 Hasil Uji ANAVA Satu Jalur Hipotesis Pertama

Sumber Variasi	Jk	Db	Rjk	F	Sig
Antar	196,708	1	196,708	16,702	<0,05
Dalam	765,561	65	11,778		
Total	962,269	66			

Pada tabel 2.3 di bawah, diketahui bahwa nilai $F_{hit} = 18,005$. Selanjutnya, apabila ditetapkan taraf signifikansi $\alpha=0,05$, maka nilai sig. (<0,05) lebih kecil dari taraf signifikansi. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional setelah kemampuan numerik dikendalikan pada siswa kelas VI SD Gugus I Kecamatan Negara.

Tabel 2.3 Hasil Uji ANAKOVA Satu Jalur Hipotesis Kedua

Sumber Variasi	Jk	Db	Rjk	F	Sig.
Model	931,679 ^a	2	465,840	974,636	<0,05
Kovariabel	4,975	1	4,975	10,409	<0,05
Antar	734,971	1	734,971	1,538e3	<0,05
X	8,606	1	8,606	18,005	<0,05
Dalam	30,590	64	,478		
Total	20564,000	67			

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

Untuk mengetahui apakah hipotesis nol ditolak atau diterima pada hipotesis ketiga, yang perlu diperhatikan adalah pada harga F_{hit} . Pada tabel 2.4 di bawah, diketahui bahwa nilai $F_{hit} = 13,872$. Selanjutnya, apabila ditetapkan taraf signifikansi $\alpha=0,05$, maka nilai sig. ($<0,05$) lebih kecil dari taraf signifikansi. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional setelah kemampuan verbal dikendalikan pada siswa kelas VI SD Gugus I Kecamatan Negara.

Tabel 2.4 Hasil Uji ANAKOVA Satu Jalur Hipotesis Ketiga

Sumber Variasi	Jk	Db	Rjk	F	Sig.
Model	853,934 ^a	2	426,967	252,236	<0,05
Kovariabel	91,638	1	91,638	54,136	<0,05
Antar	657,226	1	657,226	388,264	<0,05
X	23,481	1	23,481	13,872	<0,05
Dalam	108,335	64	1,693		
Total	20564,000	67			

Pada tabel 2.5 di bawah, diketahui bahwa nilai $F_{hit} = 24,537$. Apabila ditetapkan taraf signifikansi $\alpha=0,05$, maka nilai sig. ($<0,05$) lebih kecil dari taraf signifikansi. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional setelah kemampuan numerik dan kemampuan verbal dikendalikan pada siswa kelas VI SD Gugus I Kecamatan Negara.

Tabel 2.5 Hasil Uji ANAKOVA Satu Jalur Hipotesis Keempat

Sumber Variasi	Jk	Db	Rjk	F	Sig.
Model	938,872 ^a	3	312,957	842,704	<0,05
Kovariabel	7,042	1	7,042	18,963	<0,05
Antar	84,938	1	84,938	228,714	<0,05
X	7,193	1	7,193	19,369	<0,05
Dalam	9,112	1	9,112	24,537	<0,05
Total	23,397	63	,371		
Model	20564,000	67			

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

Tabel 2.6 di bawah menunjukkan koefisien korelasi R besarnya 0,979 dan koefisien determinasi atau R^2 besarnya 0,959. Koefisien korelasi tersebut signifikan karena uji-F memperoleh koefisien F sebesar 1530,784 dengan signifikansi α yang ditetapkan, yakni 0,05. Jadi, kontribusi variabel Kemampuan Numerik terhadap Hasil Belajar Matematika besarnya adalah 95,9%. Untuk keterangan lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran.

Tabel 2.6 Hasil Uji Korelasi *Product-Moment* Hipotesis Kelima

Variabel	Kemampuan Numerik	Hasil Belajar Matematika
Kemampuan Numerik	1,00	0,959
Hasil Belajar	0,959	1,00

Pada Tabel 2.7 di bawah diperoleh koefisien korelasi R besarnya 0,929 dan koefisien determinasi atau R^2 besarnya 0,861. Koefisien korelasi tersebut signifikan karena uji-F memperoleh koefisien F sebesar 409,506 dengan signifikansi α yang ditetapkan, yakni 0,05. Jadi, kontribusi variabel Kemampuan Verbal terhadap Hasil Belajar Matematika besarnya adalah 86,1%. Untuk keterangan lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran.

Tabel 2.7 Hasil Uji Korelasi *Product-Moment* Hipotesis Keenam

Variabel	Kemampuan Numerik	Hasil Belajar Matematika
Kemampuan Numerik	1,00	0,861
Hasil Belajar	0,861	1,00

Tabel 2.8 Hasil Uji Analisis Regresi Ganda Hipotesis Ketujuh menunjukkan hasil koefisien korelasi R besarnya 0,983 dan koefisien determinasi atau R^2 besarnya 0,965. Koefisien korelasi tersebut signifikan karena uji-F memperoleh koefisien F sebesar 915,206 dengan signifikansi α yang ditetapkan, yakni 0,05. Jadi, kontribusi variabel Kemampuan Verbal terhadap Hasil Belajar Matematika besarnya adalah 96,5%. Untuk keterangan lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran.

Tabel 2.8 Hasil Uji Analisis Regresi Ganda Hipotesis Ketujuh

Model	R	r^2	r^2 diseuaikan n	Se	Statistic				
					r^2 di ubah	F	df1	df2	sig, f e
1	,983 ^a	,966	,965	,71271	,966	915,206	2	64	<0,05

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara deskriptif hasil belajar Matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik dari kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional, khususnya pada materi bangun datar, pecahan dan bangun ruang. Pendekatan kontekstual tidak dapat diterapkan pada semua materi pelajaran Matematika, contohnya pada materi linier, sebab guru akan mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa dan tidak dapat menampilkan media pembelajaran yang konkret guna memudahkan pemahan siswa, seperti yang sudah kita ketahui bahwa pendekatan kontekstual merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan hubungan materi yang dipelajari dengan realitas kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, Johnson (dalam susanto, 2013:81). Karakteristik dan keunggulan pendekatan kontekstual dapat tampak khususnya pada materi bangun datar, pecahan dan bangun ruang, karena materi tersebut jika dipadukan dengan pendekatan kontekstual dapat memudahkan guru dalam menyiapkan media pembelajaran konkret dan menghubungkan materi ajar dengan situasi kehidupan nyata siswa, sehingga dapat memotivasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena salah satu karakteristik pendekatan kontekstual adalah *learning by doing*, maksudnya yaitu pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna pada siswa, proses pembelajaran dengan pendekatan kontekstual pada dasarnya mendorong agar siswa dapat mengkontruksi pengetahuannya melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Sebab pengalaman hanya akan berfungsi apabila dibangun oleh individu itu sendiri. Pengetahuan yang hanya diberikan oleh orang lain tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna atas dasar asumsi itulah maka penerapan asas konstruktivisme dalam pendekatan kontekstual mendorong siswa untuk mampu mengkontruksi pengetahuan sendiri melalui pengalaman nyata. Pembelajaran menjadi lebih bermakana atau riil karena siswa dituntut untuk menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan pengalaman nyata.

Pendekatan Pembelajaran kontekstual merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan akhir-akhir ini. Pembelajaran ini juga merupakan salah

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

satu jenis pembelajaran *student-centered*. Seperti pendekatan yang lain, pendekatan pembelajaran kontekstual juga memerlukan persiapan dan perencanaan yang baik untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Dalam pembelajaran Matematika, konteks yang dimaksud adalah materi pelajaran Matematika yang dikaitkan dengan situasi keadaan nyata siswa yang dekat dengan lingkungan mereka sehari-hari. CTL adalah strategi pembelajaran yang menghubungkan antara konten pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata, dan mendorong peserta didik mengaitkan antara pengetahuan dan pengalaman yang didapatnya di sekolah dengan kehidupannya sebagai anggota keluarga, warganegara, dan dunia kerja (Marhaeni, 2013 :107). Selain itu pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang didasarkan kegiatan manusia yang berasumsi bahwa kelas matematika bukan tempat memindahkan matematika dari guru kepada siswa, melainkan tempat siswa menemukan kembali ide dan konsep matematika melalui eksplorasi masalah-masalah nyata. Pendekatan kontekstual menggunakan dunia nyata sebagai titik awal untuk pengembangan ide dan konsep matematika sehingga matematika dipandang oleh siswa sebagai kegiatan sehari-hari dan siswa menjadi sadar dan merasa perlu untuk memecahkan masalah yang dihadapi atau dialami dalam pelajaran matematika tersebut.

Dengan kebiasaan untuk memecahkan masalah yang disajikan melalui masalah-masalah realistik dalam pembelajaran matematika, secara berkesinambungan dapat membentuk siswa menjadi tangkas dalam memecahkan masalah bila dibandingkan dengan siswa yang kurang terlatih dalam memecahkan masalah. Di dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, kelas matematika dijadikan tempat siswa menemukan kembali ide dan konsep matematika melalui eksplorasi masalah-masalah nyata. Siswa dapat belajar secara bermakna dengan terlibat aktif baik secara fisik dan mental, karena pembelajaran dengan pendekatan kontekstual memberikan kesempatan kepada siswa mengeksplorasi dan melakukan elaborasi melalui model untuk menemukan kembali ide dan konsep matematika dengan bimbingan guru. Dapat dikatakan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuannya sehingga siswa tidak mudah lupa dengan pengetahuannya. Akibatnya, pembelajaran dengan pendekatan kontekstual bukan hanya menjadikan siswa tidak mudah lupa dengan pengetahuannya, tetapi juga meningkatkan minat belajar dan interaksi dalam pembelajaran matematika pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

Pendekatan konvensional adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru di sekolah. Segala bentuk pola pembelajaran yang diterapkan, baik penggunaan metode pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, dan teknik pembelajaran yang dilakukan di sekolah pada saat ini merupakan pandangan terhadap pendekatan pembelajaran ini. Pembelajaran dengan pendekatan konvensional memiliki beberapa karakteristik, yaitu segala sesuatu yang dipelajari tidak dihubungkan dengan kebutuhan dan kebermaknaan pembelajaran untuk kehidupan nyata siswa, tidak menantang bagi siswa untuk memecahkan masalah nyata, pasif karena tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir kritis dalam menyusun makna terhadap sesuatu yang dipelajari, dan bahan pembelajarannya tidak didiskusikan dengan siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton. Pengajaran lebih banyak memberikan informasi. Bahan ajar yang disajikan tidak didiskusikan dengan siswa terlebih dahulu agar disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa. Akibatnya, pembelajaran dengan pendekatan konvensional bukan hanya menyebabkan siswa menjadi pasif tetapi juga menurunkan minat belajar dan interaksi dalam pembelajaran matematika pada akhirnya prestasi belajar siswa menjadi kurang optimal.

Meningkatnya hasil belajar Matematika siswa dapat terlihat dari rerata hasil belajar Matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih tinggi dari siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Begitupula dengan rata-rata skor kemampuan numerik dan kemampuan verbal siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik dari rata-rata kemampuan numerik dan kemampuan verbal siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Hal ini terlihat dari rerata kemampuan numerik dan kemampuan verbal siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih tinggi dari siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Temuan dalam penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suarniti (2015) dengan judul Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 5 Bunutan, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Nyoman, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual...

Berdasarkan uraian di atas, dapat dibuktikan pengaruh dari pembelajaran dengan pendekatan kontekstual akan lebih baik dari pada pembelajaran dengan pendekatan konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi bangun datar, pecahan dan bangun ruang. Sehingga dalam penelitian ini, terbukti juga bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional serta terdapat kontribusi kemampuan numerik, kemampuan verbal terhadap hasil belajar matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah kemampuan numerik, kemampuan verbal dikendalikan, serta terdapat kontribusi kemampuan numerik dan kemampuan verbal terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas VI SD Gugus I Kecamatan Negara.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Kovariabel Kemampuan Numerik dan Kemampuan Verbal.

Dalam penelitian ini penulis banyak memperoleh bimbingan maupun bantuan baik secara moril maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada Orang tua, Keluarga, Universitas Triatma Mulya, Guru serta Siswa Gugus I Kecamatan Negara, dan seluruh rekan sejawat atas segala kerjasamanya dan bantuannya. Semoga semua bantuan yang telah mereka taburkan dalam perjalanan studi penulis, terhargakan dengan sepiantasnya oleh Tuhan Yang Maha Esa, sehingga mereka diberi jalan, rejeki, dan keharmonisan dalam menjalani setiap langkah kehidupan. Mudah-mudahan karya yang sederhana ini memberikan makna untuk peningkatan kualitas pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Dantes, N. 2017. *Kerangka Dasar Rancangan Kurikulum Tahun 2013 Terkait Dengan Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran TEMATIK*. Makalah disampaikan pada Seminar Akademik Prodi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Undiksha.
- Dantes, N. 2014. *Analisis dan Desain Eksperimen*. Singaraja: Program Pasca Sarjana Undiksha Singaraja.
- Marhaeni, A.A.I.N. 2013. *LANDASAN DAN INOVASIPEMBELAJARAN*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suarniti, A. A. S., N. Dantes., & K. Wiratama. 2015. Pengaruh Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Prestasi Belajar Matematika Dengan Kovariabel Kemampuan Numerik Pada Siswa Kelas VI SDN di Gugus Sukawati I. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* , 5 (1) : 1-11, Tersedia pada <https://media.neliti.com>. Diakses 27 Maret 2019.
- Suartini, M., A. A. I. N. Marhaeni., & N. Dantes. 2015. Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 5 Bunutan. *E- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar*, 5, Tersedia pada <https://www.neliti.com>. Diakses 27 Maret 2019.
- Sudijono, A. 2014. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- TIMSS 2015. Science Student Achievement Infographic Grade 4. Tersedia pada <http://timss2015.org/download-center/> (diakses pada tanggal 27 Maret 2019).
- UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

PROBLEMATIKA GURU DALAM IMPLEMENTASI PENILAIAN AUTENTIK PADA KURIKULUM 2013 DI SD AL-MUSLIM WARU SIDOARJO

Ma'ruf

makrufrijal@gmail.com

Sekolah Tinggi Agama Islam Yayasan Pendidikan Bhakti Wanita Indonesia
(YPBWI) Surabaya

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) pemahaman guru SD AL-Muslim Waru Sidoarjo tentang penilaian autentik; (2) problem yang dialami guru SD AL-Muslim Waru Sidoarjo dalam mengimplementasikan penilaian autentik; (3) upaya yang dilakukan guru SD AL-Muslim Waru Sidoarjo dalam mengatasi problem yang dihadapi dalam mengimplementasikan penilaian autentik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) guru telah menguasai konsep penilaian dan konsep penilaian autentik, (2) Problematika yang dihadapi guru dalam implementasi penilaian autentik yaitu banyak aspek yang dinilai dan teknik yang digunakan, ketersediaan waktu, karakteristik siswa, jumlah siswa, dan individu guru, (3) Guru melakukan beberapa upaya untuk mengatasi problem yang dihadapi dalam mengimplementasikan penilaian autentik, diantaranya berdiskusi dengan teman sejawat dan menambah referensi tentang penilaian autentik.

Kata kunci: problematika, guru, Penilaian Autentik, Kurikulum 2013.

TEACHER PROBLEMATICS IN AUTHENTIC ASSESSMENT IMPLEMENTATION IN 2013 CURRICULUM AT AL-MUSLIM ELEMENTARY SCHOOL WARU SIDOARJO

Abstract: The purpose of this study is to describe: (1) the understanding of the AL-Muslim elementary school teacher Waru Sidoarjo about authentic assessment; (2) the problems experienced by AL-Muslim elementary school teacher Waru Sidoarjo in implementing authentic assessments; (3) efforts made by AL-Muslim elementary school teacher Waru Sidoarjo in overcoming the problems faced in implementing authentic assessments. This study uses a qualitative approach type of case study. Data collection techniques using observation, interview, and documentation techniques. The results of the study show that; (1) the teacher has mastered the concept of assessment and the concept of authentic assessment, (2) the problems faced by the teacher in the

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

implementation of authentic assessments are many aspects assessed and techniques used, time availability, student characteristics, number of students, and individual teachers, (3) The teacher makes several efforts to overcome the problems faced in implementing authentic assessments, including discussing with colleagues and adding references to authentic assessment.

Keywords: problematics, teachers, Authentic Assessment, 2013 Curriculum.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan wujud penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Perubahan kurikulum selalu mengarah pada perbaikan sistem pendidikan dan perubahan tersebut dilakukan dengan didasari pada permasalahan pelaksanaan kurikulum sebelumnya yang dianggap kurang maksimal baik secara materi maupun sistem pembelajarannya.

Salah satu penilaian yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah penilaian autentik. Penilaian autentik merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran, yang mencerminkan dunia nyata (pembelajaran kontekstual), menggunakan banyak metode/ukuran dan bersifat komprehensif, holistik yang melibatkan berbagai ranah kompetensi (pengetahuan, keterampilan dan sikap). Penilaian autentik merupakan penilaian yang mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa secara nyata sesuai kondisi dan kompetensi siswa, serta cenderung memfokuskan pada tugas-tugas kontekstual (Muslich; 2011:3). Hal ini sejalan dengan pendapat Johnson (dalam Muchtar, 2010:72) yang mengatakan bahwa “penilaian autentik memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari dan apa yang telah dikuasai selama proses pembelajaran. Penilaian autentik berfokus pada tujuan, melibatkan pembelajaran secara langsung, membangun kerja sama, dan menanamkan tingkat berfikir yang lebih tinggi.”

Penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai proses hingga keluaran (*output*) pembelajaran. Penilaian autentik mencakup ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Lampiran Permendikbud RI No. 23 Tahun 2016). Penilaian autentik berbeda dengan penilaian pada umumnya. Dalam penilaian pada umumnya siswa cenderung memilih yang tersedia, sedangkan dalam penilaian autentik siswa menampilkan atau mengerjakan suatu tugas atau proyek

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

(Kunandar, 2014:37). Pemeran utama dalam penilaian autentik adalah siswa bukan guru. Penilaian pada umumnya cenderung pada tingkat memahami, sedangkan dalam penilaian autentik kemampuan berfikir yang dinilai adalah konstruksi dan aplikasi.

Dalam melaksanakan penilaian autentik guru berperan penting karena perencanaan dan pelaksanaan penilaian merupakan salah satu tugas pokok guru. Sebab, tugas pokok guru dalam pembelajaran meliputi: menyusun dan melaksanakan program pembelajaran, melaksanakan penilaian hasil belajar dan menganalisis hasil belajar, serta melakukan program tindak lanjut (Kunandar, 2014:2). Sebaik apapun konsep dan tujuan dari penilaian autentik, jika perencanaan dan pelaksanaannya tidak dapat dilakukan dengan baik, maka tujuan penilaian autentik dalam kurikulum 2013 tidak akan bisa tercapai.

SD Al-Muslim Waru Sidoarjo memiliki keunikan-keunikan dibandingkan SD swasta di sekitarnya, antara lain rasio guru:siswa sudah sangat bagus dibandingkan SD swasta di sekitarnya, yaitu 1: 22, artinya seorang guru berkewajiban mendidik 22 siswa. Jumlah guru ada 31 orang dan jumlah siswa 690 anak. Kekhususan lainnya, meskipun untuk dapat belajar di SD Al-Muslim orang tua siswa dikenakan berbagai biaya namun dari tahun ke tahun jumlah siswa semakin meningkat. Hal ini berbeda dengan SD swasta di sekitarnya, bahkan berbeda dengan SD Negeri di sekitarnya dimana kebanyakan jumlah siswa baru yang mendaftar semakin menurun.

Salah satu kunci sukses implementasi kurikulum 2013 adalah kreativitas guru. Guru memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, guru sangat menentukan berhasil dan tidaknya siswa dalam belajar. Mulyasa (2015:44) menyebutkan bahwa beberapa hal yang perlu dimiliki guru dalam implementasi kurikulum 2013 adalah guru harus memahami siswa, pengalaman, kemampuan dan prestasinya. Dalam pembelajaran guru harus menggunakan metode dan media yang bervariasi dan membentuk kompetensi siswa.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilakukan dengan berpijak pada beberapa teori pembelajaran, diantaranya teori pembelajaran saintifik. Dalam teori ini pembelajaran dilakukan agar siswa dapat melakukan proses ilmiah, menanamkan nilai karakter, serta menumbuhkan daya keterampilan dan kreativitas siswa. Selain teori saintifik juga dapat digunakan teori perkembangan kognitif Jean Peaget, teori belajar Bruner, teori belajar authentic David Ausubel, teori John Dewey, dan teori Vigostky.

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

Ada beberapa istilah yang sering di salahartikan dan disalahgunakan dalam praktik evaluasi, yaitu tes, pengukuran, penilaian, dan evaluasi. Secara konseptual istilah-istilah tersebut berbeda satu sama lain, namun mempunyai hubungan yang sangat erat. Istilah penilaian merupakan alih bahasa dari *assessment*, bukan dari istilah *evaluation*. Dalam pasal 1 ayat 2 Permendikbud RI No. 23 Tahun 2016 dijelaskan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa.

Arifin (2013:2) menjelaskan bahwa konsep evaluasi lebih luas ruang lingkungnya daripada penilaian, sedangkan penilaian lebih terfokus pada aspek tertentu saja yang merupakan bagian dari ruang lingkup tersebut. Jika hal yang ingin dinilai adalah sistem pembelajaran, maka ruang lingkungnya adalah semua komponen pembelajaran, dan istilah untuk menilai sistem pembelajaran adalah evaluasi, bukan penilaian. Jika hal yang ingin dinilai satu atau beberapa bagian komponen pembelajaran, misalnya hasil belajar, maka istilah yang tepat digunakan adalah penilaian.

Fungsi penilaian menurut Arikunto (2013:18-19) adalah: (1) selektif; (2) diagnostic; (3) placement service (layanan penempatan); pengukuran keberhasilan suatu program. Perubahan kurikulum berimplikasi pada perubahan sistem penilaiannya, demikian perubahan KTSP ke Kurikulum 2013. Terdapat empat elemen perubahan dalam kurikulum 2013, yaitu Standar Kompetensi Kelulusan (SKL), Standar Proses, Standar Isi, dan Standar Penilaian. Standar penilaian untuk pendidikan dasar dan menengah pada kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud RI No. 104 Tahun 2014 pasal 2 ayat 2 yang berisi bahwa penilaian autentik merupakan pendekatan utama dalam penilaian hasil belajar siswa oleh pendidik. Oleh karena itu penilaian yang ditekankan dalam kurikulum 2013 adalah penilaian autentik.

Penilaian autentik adalah bentuk penilaian yang menghendaki siswa menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam melakukan tugas pada situasi yang sesungguhnya (Permendikbud RI No. 104 Tahun 2014). Sejalan dengan itu menurut Sunarti (2014:3) bila pada KTSP penilaian lebih ditekankan pada aspek kognitif, maka kurikulum 2013 menekankan pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik secara proposional sesuai dengan karakteristik siswa.

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

Kunandar (2014:35) menjelaskan bahwa penilaian autentik adalah kegiatan menilai siswa yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Beberapa pendapat di atas memperjelas bahwa penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan dengan berbagai macam teknik dan kriteria penilaian. Penilaian ini dirancang sesuai dengan situasi sesungguhnya sehingga memperoleh informasi dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang benar-benar dimiliki siswa. Siswa dinilai tidak hanya dari hasil ulangan tertulis dan menilai apa yang diketahui saja, tapi juga menilai apa yang dapat dilakukan siswa.

Dalam Permendikbud RI No. 104 Tahun 2014 pasal 5 ayat 1, ruang lingkup penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Sejalan dengan itu Kunandar (2014:52) menyebutkan penilaian hasil belajar tersebut dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap siswa terhadap standar yang telah ditetapkan. Cakupan penilaian merujuk pada ruang lingkup materi, kompetensi mata pelajaran/kompetensi muatan/kompetensi program, dan proses.

Penilaian sikap meliputi sikap sosial dan sikap spiritual. Dalam ranah sikap itu terdapat lima jenjang proses berpikir, yaitu: (1) menerima, menanggapi, menghargai, menghayati, dan mengamalkan nilai spiritual dan nilai sosial; (2) Menerima, peserta didik mampu menerima dan memberikan perhatian terhadap nilai; (3) Menanggapi, peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera beraksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian; (4) Menghargai, peserta didik menyukai dan komitmen terhadap nilai; (5) Menghayati, peserta didik memasukkan nilai sebagai bagian dari sistem nilai dirinya; dan (6) Mengamalkan, peserta didik mengembangkan nilai menjadi ciri dirinya dalam berpikir, berkomunikasi, dan bertindak (karakter).

Penilaian pengetahuan meliputi enam jenjang proses berpikir, yaitu: (1) Mengingat, peserta didik mampu menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan; (2) Memahami, peserta didik mampu memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

lisan, tertulis, maupun grafik/diagram; (3) Menerapkan, peserta didik mampu melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu; (4) Menganalisis, peserta didik mampu memisahkan konsep dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh; (5) Mengevaluasi, peserta didik mampu menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma kriteria atau patokan tertentu; dan (6) Mencipta, peserta didik mampu membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya.

Penilaian keterampilan ada lima jenjang, yaitu: (1) Mengamati, peserta didik mampu mengamati suatu objek, membaca suatu tulisan, dan mendengar suatu penjelasan; (2) Menanya, peserta didik mampu membuat dan mengajukan pertanyaan (faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik); (3) Mengumpulkan informasi atau mencoba, peserta didik mampu mengumpulkan informasi dengan memperhatikan jumlah sumber, kualitas sumber, kelengkapan informasi, dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data; (4) Menalar atau mengasosiasi, peserta didik mampu mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep; (5) Mengomunikasikan, peserta didik mampu menyajikan hasil kajian dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multimedia, dan lain-lain yang mereka dapat dari mengamati dan menalar.

Meskipun penilaian autentik ini sangat ideal bagi upaya memahami kemajuan belajar siswa secara aktual, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa, namun hasil studi menunjukkan bahwa guru pada umumnya menghadapi kesulitan. Ruslan et al (2016:147-157) menemukan bahwa kendala yang dialami guru-guru dalam penilaian autentik: *pertama*, banyaknya aspek yang harus dinilai dalam penilaian kurikulum 2013. *Kedua*, penilaian dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran, sehingga membuat proses belajar-mengajar menjadi kurang efektif. *Ketiga*, guru merasa terbebani karena harus menjumlahkan setiap nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan lalu mendeskripsikan nilai yang didapat tersebut per mata pelajaran. Apakah guru-guru Al-Muslim Waru Sidoarjo juga menjumpai kendala-kendala tersebut dalam implementasi penilaian autentik? Untuk itu studi ini dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) pemahaman guru tentang penilaian autentik; (2) problem yang dihadapi guru dalam mengimplementasi penilaian autentik;

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

dan (3) upaya guru mengatasi problem yang dihadapi dalam mengimplementasi penilaian autentik.

Penelitian tentang problematika implementasi penilaian autentik juga telah dilakukan oleh beberapa peneliti di antaranya Ruslan, et al (2016:147-157) menemukan: *pertama*, kendala yang dialami oleh guru-guru dalam penilaian autentik di SD Kabupaten Pidie adalah banyaknya aspek yang harus dinilai dalam penilaian kurikulum 2013. *Kedua*, penilaian dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran, sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. *Ketiga*, guru merasa terbebani karena harus menjumlahkan setiap nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan lalu mendeskripsikan nilai yang didapat tersebut per mata pelajaran.

I Made Enra et al (2015:abstrak) menemukan: (1) perencanaan penilaian autentik di kelas IV SD No. 4 Banyuasri memperoleh nilai 87,50 berada pada kategori baik, (2) pelaksanaan penilaian autentik di kelas IV SD No. 4 Banyuasri memperoleh nilai 93,75 berada pada kategori amat baik, dan (3) hambatan guru dalam pelaksanaan penilaian autentik adalah banyaknya jumlah peserta didik, banyaknya penilaian yang harus dilakukan, dan terbatasnya waktu dalam melakukan penilaian. Berdasarkan hasil penelitian, penilaian autentik menurut kurikulum 2013 pada kelas IV SD No. 4 Banyuasri berjalan dengan baik namun masih mengalami hambatan dalam pelaksanaannya.

Cahyadi et al (2014:abstrak) menemukan bahwa instrumen penilaian otentik pada mata pelajaran matematika disiapkan oleh guru kelas empat dari lima Sekolah Dasar di Semarang (85.2%) sesuai dengan karakteristik penilaian kurikulum 2013, dimana instrumen penilaian autentik meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa guru telah mampu membuat instrumen penilaian autentik berdasarkan karakteristik kurikulum 2013.

Mulyasa (2015:68) mengemukakan bahwa kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pada pengembangan karakter dan kemampuan melakukan tugas-tugas dengan standar performansi tertentu, sehingga hasilnya dapat dirasakan oleh siswa, berupa penguasaan terhadap seperangkat kompetensi tertentu. Kurikulum 2013 menggantikan KTSP, merupakan kurikulum yang mengedepankan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter. Dalam hal ini siswa

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

dituntut untuk menguasai materi, aktif berdiskusi, serta sopan santun dan disiplin dalam pembelajaran.

Macam-macam teknik penilaian yang digunakan dalam penilaian autentik, baik untuk menilai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan Permendikbud RI No. 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan meliputi: (1) Penilaian kompetensi sikap dilakukan dengan observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) oleh peserta didik dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antar peserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik; (2) Penilaian kompetensi pengetahuan menggunakan teknik-teknik penilaian seperti, tes tulis, observasi terhadap diskusi, tanya jawab, dan percakapan, serta penugasan; (3) Penilaian kompetensi keterampilan menggunakan teknik-teknik penilaian seperti, unjuk kerja, proyek, produk, portofolio, dan tertulis.

METODE

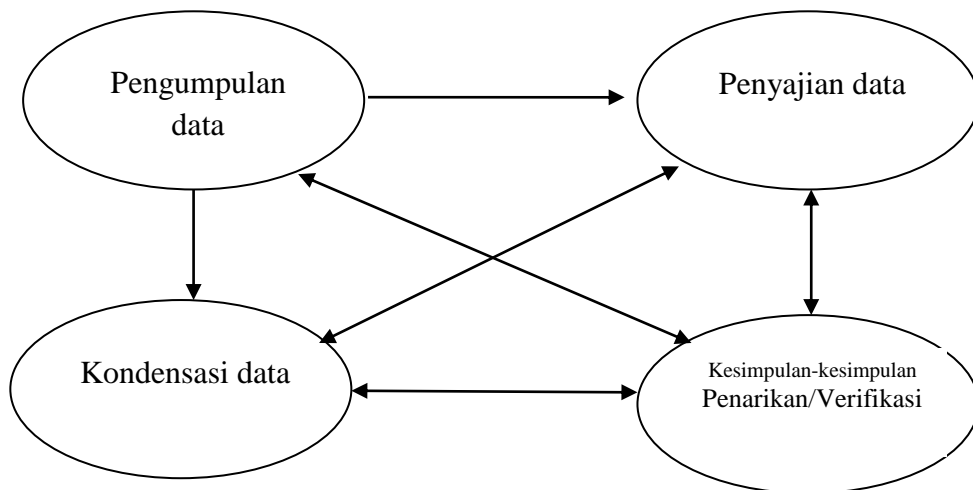
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Studi kasus digunakan ketika terdapat suatu fenomena yang menarik untuk diangkat menjadi penelitian. Menurut Syaodih (2011:65) studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan terhadap suatu kesatuan sistem berupa program, kegiatan, peristiwa atau sekelompok individu yang terikat oleh tempat, waktu atau ikatan tertentu. Penelitian ini diarahkan untuk menghimpun data, mengambil makna, dan memperoleh pemahaman dari kasus penilaian autentik di SD al Muslim Waru Sidoarjo.

Sebagai informan 10 orang guru yang ditetapkan secara *purposive*, terdiri kepala sekolah, 3 guru, dan 6 siswa. Penelitian dilakukan di SD al-Muslim Waru Sidoarjo, yang beralamatkan di Jl. Raya Wadung Asri, 39 Waru Sidoarjo pada bulan September 2018. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data dianalisis menggunakan interactive model Miles, Huberman dan Saldana (2014) dengan tiga langkah: Pertama, kondensasi data (*data condensation*), kedua, menyajikan data (*data display*), dan ketiga, menarik simpulan atau verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan (*selecting*), pengerucutan (*focusing*), penyederhanaan (*simplifying*), peringkasan

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

(*abstracting*), dan transformasi data (*transforming*). Langkah-langkah analisis data dapat digambarkan ke dalam bagan berikut:



Bagan 1: Komponen-komponen analisis data interaktif Mile dan Huberman

Sumber: Miles dan Huberman (Miles, Huberman dan Saldana, 2014: 14)

Kondensasi data (*Data condensation*)

Miles dan Huberman (2014: 10) “Data condensation refers to the process of selecting data, focusing, simplifying, abstracting, and transforming the data that appear in written-up field notes or transcriptions”. Dalam kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

Selecting

Menurut Miles dan Huberman (2014:18) peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dan dianalisis.

Focusing

Miles dan Huberman (2014: 19) menyatakan bahwa memfokuskan data merupakan bentuk praanalisis. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan data yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap seleksi data. Peneliti hanya membatasi data yang berdasarkan rumusan masalah.

Abstracting

Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Pada tahap ini, data yang telah terkumpul dievaluasi, khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan kecukupan data.

Simplifying dan Transforming

Data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara, yakni melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

Penyajian data (Data display)

Peneliti menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, tabel, dan bagan jika diperlukan untuk menggambarkan kesulitan guru dalam implementasi penilaian autentik.

Kesimpulan, penarikan/verifikasi (Conclusion, drawing/verification).

Penelitian menyimpulkan data sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan. Data-data yang sudah dideskripsikan disimpulkan secara umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman guru tentang Penilaian Autentik

Temuan penelitian menunjukkan bahwa secara umum ketiga guru telah menguasai konsep penilaian, konsep penilaian autentik, serta hubungan antara kurikulum 2013 dengan penilaian autentik. Jenis penilaian yang dilaksanakan guru dalam implementasi kurikulum 2013 meliputi penilaian autentik, penilaian diri, portofolio, Ulangan Harian (UH), Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS), dan ujian kompetensi. Penilaian autentik menurut guru adalah penilaian yang dilakukan secara langsung atau nyata, yang mana disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Penilaian tersebut menggunakan beberapa teknik. Ranah penilaian meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara proporsional. Hal tersebut sejalan dengan pengertian penilain autentik menurut Sunarti (2014:43) jika dalam implementasi KTSP penilaian lebih ditekankan pada aspek kognitif maka pada

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

kurikulum 2013 ditekankan pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik secara proposional sesuai dengan karakteristik siswa.

Kunandar (2014:35) menjelaskan bahwa penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Informan guru ke-3 belum memahami secara utuh konsep penilaian autentik. Ia cenderung masih memahami penilaian pembelajaran, hal itu terlihat pada pemahaman penilaian autentik yang menurut beliau adalah penilaian yang dilakukan secara asli, valid, dan nyata. Hal tersebut sejalan dengan pengertian penilaian menurut Sani (2016:15) yang menyatakan bahwa penilaian adalah upaya sistematis yang dilakukan melalui pengumpulan data atau informasi yang sah (valid) dan reliabel. Meskipun informan guru 3 kurang memahami secara utuh pengertian penilaian autentik, tetapi ia mengerti teknik-teknik yang digunakan dalam melakukan penilaian autentik.

Pemahaman penilaian hasil belajar pada umumnya dan penilaian autentik khususnya sangat penting karena hal ini merupakan salah satu indikator pencapaian kompetensi guru. Masalah pemahaman ini menjadi salah satu penghambat terlaksananya penilaian autentik di sekolah sebagaimana temuan Aiman (2016:115) bahwa faktor penghambat pelaksanaan penilaian autentik adalah kekurangpahaman guru tentang proses penilaian autentik dan instrumen yang digunakan dalam penilaian autentik.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI nomor 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, menyelenggarakan penilaian hasil belajar merupakan salah satu bagian dalam kompetensi pedagogik guru yang harus dikuasai dalam proses pembelajaran. Menyelenggarakan penilaian hasil belajar terdiri dari: (1) memahami prinsip-prinsip penilaian hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu, (2) menentukan aspek-aspek penilaian hasil belajar, (3) menentukan prosedur penilaian hasil belajar, (4) mengembangkan instrumen penilaian hasil belajar, (5) melaksanakan penilaian hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen, (6) menganalisis hasil penilaian hasil belajar, dan (7) melakukan evaluasi hasil belajar. Pemahaman guru yang tinggi terhadap penilaian hasil

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

belajar merupakan salah satu keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ketika guru sudah memahami dan melaksanakan penilaian hasil belajar dengan baik dan terencana, hal ini dapat diartikan bahwa guru sudah dapat meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik dalam pencapaian kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Dilihat dari pengalaman pelatihan penilaian autentik, secara khusus informan belum pernah mengikuti pelatihan penilaian autentik, namun pernah mengikuti pelatihan Kurikulum 2013. Informan guru 1 telah empat kali mengikuti, sedangkan guru 2 dan guru 3 tiga kali. Materi penilaian autentik merupakan bagian integral dari materi pelatihan Kurikulum 2013, tetapi dalam pelatihan Kurikulum 2013 yang mereka ikuti materi yang disampaikan hanya sekedar teori saja tidak diiringi dengan praktek. Dalam pelatihan, guru mendapatkan buku panduan beserta *soft file* tentang penilaian dalam Kurikulum 2013. Adanya hal tersebut selayaknya guru dapat memahami penilaian autentik secara utuh, dan akan lebih maksimal apabila guru mau menambah ilmunya dengan mencari referensi atau sumber lain.

Jika ditinjau pada tiap teknik penilaian autentik, ketiga informan guru juga menunjukkan pemahaman yang cukup baik, mereka telah memahami masing-masing teknik penilaian autentik sehingga mereka dapat menyusun format penilaiannya dan menggunakannya sesuai ketentuan kurikulum 2013. Teknik-teknik yang telah mereka pahami dan mereka implementasikan antara lain teknik: (1) observasi; (2) penilaian diri; (3) penilaian teman sebaya; (4) jurnal; (5) tes tulis; (6) penugasan; (7) unjuk kerja; (8) penilaian proyek; (9) penilaian produk; dan (10) penilaian portofolio.

Problematika guru dalam Implementasi Penilaian Autentik

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan mengukur tiga aspek yang mampu mengungkap kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara proporsional karena aspek yang harus diukur cukup banyak. Temuan tersebut sejalan dengan temuan Ruslan dkk. bahwa salah satu kendala guru dalam melakukan penilaian adalah banyaknya aspek yang harus dinilai dalam penilaian Kurikulum 2013 (Ruslan et al, 2016: 147-157).

Masalah lain adalah masalah yang bersumber dari siswa. Masalah tersebut tercermin dengan masih banyaknya siswa yang kurang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas. Hal tersebut ditandai dengan keterlambatan dalam mengumpulkan

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

tugas-tugas penilaian autentik yang diberikan guru. Selain kurang bertanggung jawab, siswa juga bermasalah dalam kemandirian mengerjakan tugas, terutama dalam mengerjakan soal-soal ulangan dan ujian untuk mengukur aspek kognitif siswa. Siswa masih sering menyontek atau bertanya kepada teman-temannya dengan menggunakan berbagai cara. Lain dari pada itu, ketika mengerjakan tugas siswa juga mengalami masalah dalam kejujuran. Beberapa instrumen penilaian autentik menuntut untuk siswa melakukannya dengan jujur, seperti penilaian diri dan penilaian teman sebaya. Dalam melaksanakan penilaian tersebut, terdapat beberapa siswa yang melakukannya tidak secara jujur sesuai dengan apa yang terjadi sebenarnya.

Masalah lainnya berkenaan dengan siswa adalah jumlah siswa yang masih terlalu banyak tiap rombongan belajarnya. Hal ini jelas menyulitkan guru untuk dapat melaksanakan penilaian autentik karena banyaknya siswa yang harus diawasi. Temuan tersebut sejalan dengan temuan I Made Enra et al (2015:abstrak) yang menemukan bahwa hambatan guru dalam pelaksanaan penilaian autentik adalah banyaknya jumlah peserta didik yang tidak sebanding dengan jumlah guru. Permendikbud Nomor 23 Tahun 2013 menjelaskan bahwa jumlah peserta didik dalam setiap rombongan belajar untuk SD/MI tidak lebih dari 32 orang. Dengan maksimal jumlah yang disebutkan dalam Permendikbud tersebut, dirasa guru masih kesulitan dalam melakukan penilaian. Masalah yang berkaitan dengan siswa ini dapat terselesaikan apabila rasio guru dan siswa seimbang, yakni 1:20.

Untuk mengatasi problem tersebut diperlukan dukungan pimpinan sekolah. Dalam penelitian ini dukungan yang dimaksud adalah memperkecil rasio guru: siswa, misalnya 1 guru: 20 siswa dari 1 guru: 23 siswa. Rasio tersebut lebih memungkinkan bagi guru untuk melaksanakan penilaian autentik. Dukungan lain adalah perlunya asisten guru yang bertugas khusus melakukan penilaian autentik ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian kegiatan pembelajaran guru tidak terganggu oleh aktivitas penilaian autentik.

Kesulitan guru dalam mengimplementasikan penilaian autentik juga disebabkan karena waktu yang tidak mencukupi. Temuan tersebut sejalan dengan temuan I Made Enra et al (2015:abstrak) bahwa diantara hambatan guru dalam pelaksanaan penilaian autentik adalah ketersediaan waktu dalam melakukan penilaian. Guru memiliki ketersediaan waktu yang tidak mencukupi dalam melakukan perencanaan dan

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

pelaksanaan penilaian autentik. Contohnya, ketika guru akan melakukan penilaian terhadap sikap siswa. Guru harus membuat perencanaan menyediakan rubrik penilaian agar dapat melakukan penilaian secara tuntas. Ketika melaksanakan penilaian aspek sikap juga guru dituntut untuk mengawasi setiap siswa. Tugas guru di dalam kelas tidak hanya untuk melakukan penilaian saja, tetapi guru juga dituntut untuk mengajarkan materi pelajaran kepada para siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2014:265) yang menjelaskan bahwa salah satu kelemahan penilaian unjuk kerja adalah waktu yang terbatas untuk mengadakan penilaian kepada seluruh peserta didik.

Selain waktu pembelajaran, masalah waktu lainnya adalah waktu yang dimiliki guru. SD Al-Muslim Waru Sidoarjo memberlakukan system *full-day*, memulai pembelajaran pukul 06.30 dan berakhir pada 15.00. Hal tersebut menjadikan guru terkadang tidak sempat membuat perencanaan tertulis sebelum melakukan penilaian. Selain itu guru juga memiliki kegiatan lain diluar mengajar di sekolah, seperti memberi pelajaran tambahan kepada siswa (*lest*), mengurus keluarga di rumah, dan kepentingan lainnya.

Masalah yang terkait dari faktor internal guru yaitu masalah kemauan dan kemampuan guru. Faktor usia tidak membatasi guru untuk melakukan penilaian autentik dengan tuntas dan benar. Dalam melaksanakan penilaian autentik dibutuhkan kemauan dan kemampuan guru.

Ditinjau beberapa teknik yang digunakan guru, kendala yang dijumpai guru diantaranya sebagai berikut.

- 1) Masalah yang dijumpai dalam penggunaan teknik observasi, masalah yang dihadapi guru adalah ada siswa yang tidak aktif, terus waktu yang dibutuhkan untuk observasi kurang, dan terlalu banyaknya jumlah siswa. Temuan tersebut sejalan dengan temuan Maghfirah (2015:abstrak) bahwa kendala yang dihadapi oleh guru diantaranya: (1) Guru belum mampu mengelola waktu untuk melakukan penilaian sesuai dengan tuntutan kurikulum; (2) kurang lengkapnya jenis instrument penilaian yang dimiliki guru; dan (3) guru belum terbiasa menyusun rubrik penilaian.
- 2) Masalah yang dijumpai dalam penggunaan teknik penilaian diri masalah yang dijumpai adalah masih banyak siswa yang kurang jujur dalam menggunakan teknik penilaian diri. Hal ini senada dengan pendapat Kunandar (2014:134) yang

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

- mengemukakan bahwa salah satu kelemahan teknik penilaian diri ini adalah sulitnya mengontrol kemungkinan terjadi adanya ketidakjujuran siswa dalam mengisi data.
- 3) Masalah yang dijumpai dalam penggunaan teknik teman sebaya masalah yang dijumpai adalah adanya rasa ketakutan siswa menilai temannya kurang baik. Siswa takut akan diancam temannya sendiri, sehingga ia menilai tidak sebenarnya (kurang jujur). Berdasarkan deskripsi jawaban ketiga informan tersebut dapat dikemukakan bahwa kendala utama penggunaan teknik penilaian teman sebaya adalah masalah kejujuran siswa, siswa sering tidak jujur karena takut diancam temannya jika dinilai kurang baik. Hal ini senada dengan pendapat Kunandar (2014:144) yang mengemukakan bahwa salah satu kelemahan teknik penilaian teman sebaya adalah siswa merasa tidak enak ketika menilai temannya sendiri
 - 4) Masalah yang dijumpai dalam penggunaan teknik jurnal masalah yang dijumpai guru adalah masalah kecermatan guru yang kurang karena waktu terbatas dan jumlah siswa yang banyak, selain itu guru belum dapat melakukan aktivitas tindak lanjut karena waktu. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2014:152) bahwa problem penggunaan jurnal adalah menambah beban guru, membutuhkan kecermatan guru dan guru harus menentukan tindak lanjut dari hasil catatan tersebut.
 - 5) Masalah yang dijumpai dalam penggunaan teknik observasi terhadap proses diskusi, tanya jawab, dan percakapan masalah yang dijumpai guru adalah banyaknya siswa sehingga guru kurang fokus dalam mengamati siswa, membutuhkan waktu yang cukup. Sementara jam pelajaran sangat terbatas, dan masih banyak siswa yang malas dalam berpartisipasi aktif dalam kegiatan-kegiatan tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan Maghfirah (2015:abstrak) bahwa kendala yang dihadapi oleh guru diantaranya: (1) belum mampu mengelola waktu untuk melakukan penilaian sesuai dengan tuntutan kurikulum; (2) kurang lengkap jenis penilaian yang digunakan; dan (3) belum terbiasa menyusun rubrik penilaian.
 - 6) Masalah yang dijumpai dalam penggunaan teknik penilaian penugasan adalah masih banyak siswa yang tidak tepat waktu untuk mengumpulkan tugas, selain itu masalah kemampuan siswa yang kadang-kadang sulit untuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan alokasi waktu yang kurang mencukupi. Temuan ini sejalan dengan temuan I Made Enra et al (2015:abstrak) yang menemukan bahwa meskipun perencanaan dan pelaksanaan penilaian autentik berjalan dengan baik, tetapi masih ada hambatan yang

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

dialami guru, yaitu banyaknya jumlah peserta didik, banyaknya penilaian yang harus dilakukan, dan ketersediaan waktu dalam melakukan penilaian.

- 7) Masalah yang dijumpai dalam penggunaan teknik penilaian unjuk kerja hampir sama dengan teknik lain, yaitu keterbatasan guru dalam mengamati unjuk kerja siswa karena jumlah siswa cukup banyak. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kunandar (2014:265) jika jumlah peserta didiknya banyak guru kesulitan menggunakan teknik penilaian unjuk kerja. Selain itu peserta didik yang kurang mampu merasa rendah diri.
- 8) Masalah yang dijumpai dalam penggunaan teknik penilaian portofolio adalah kemampuan siswa dan alokasi waktu yang kurang memadai. Selain itu siswa sering mengumpulkan portofolio yang belum sempurna hasilnya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kunandar (2014:299) yang mengemukakan bahwa penggunaan penilaian portofolio membutuhkan waktu yang banyak untuk melakukan penilaian, tidak semua guru mampu melakukannya karena jumlah siswa terlalu banyak.

Upaya Guru dalam Mengatasi Problem Penilaian Autentik

Temuan penelitian menunjukkan bahwa masalah-masalah yang dihadapi guru dalam penilaian autentik hampir semuanya dapat diatasi sendiri oleh guru, kecuali yang bersumber dari dukungan pimpinan sekolah. Masalah yang bermula dari karakteristik siswa yang kurang jujur, kurang mandiri dalam mengerjakan tugas-tugas. Permasalahan tersebut diselesaikan oleh guru dengan memberikan bimbingan atau nasehat akan pentingnya berbuat jujur dan mandiri dalam mengerjakan tugas-tugas tersebut.

Selain itu sentilan religi juga ditanamkan oleh guru kepada siswa agar siswa dalam mengerjakan tugas penilaian benar-benar merasa demi keperluan dirinya bukan keperluan orang lain, selain itu Allah Swt selalu mengawasi perbuatan hamba-Nya. Masalah-masalah yang bersumber dari kemampuan guru, diatasi dengan berdiskusi dengan sesama guru, dengan membaca referensi tambahan dan *browsing* internet, serta meningkatkan kecermatan dalam penilaian autentik, mengikuti pengembangan dan workshop yang diadakan oleh Dinas, selain itu ada pelatihan-pelatihan yang dilakukan KKG. Agar lebih lancar dalam menggunakan komputer diperlukan latihan menggunakan komputer, guru yang senior melatih kemampuannya menggunakan komputer, baik dengan bantuan teman sejawat maupun dengan keluarga saat dirumah, agar lebih ahli lagi dalam penggunaan komputer.

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

Adapun upaya kepala sekolah dalam mengatasi problematika guru dalam menerapkan penilaian autentik di SD Al-Muslim Waru Sidoarjo adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami kesulitan guru, setelah itu kepala sekolah bersama guru berdiskusi mengenai masalah yang paling memang butuh penyelesaian, yaitu penilaian autentik.
- 2) Mencarikan contoh aplikasi penilaian, untuk aplikasi penilaian ini kepala sekolah meminta langsung kepada pihak LPMP. Setelah mendapatkan aplikasi kepala sekolah menunjuk beberapa teman untuk membantu menjelaskan aplikasi tersebut dan membantu untuk mengerjakan pengarsipan dan pengolahan nilai.
- 3) Memberikan buku pedoman penilaian terbaru dari Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar Kurikulum 2013. Pada panduan tersebut tersebut terdapat contoh-contoh penilaian yang harus digunakan oleh guru dan cara pengolahan nilai bentuk raport.
- 4) Memberikan supervisi kepada guru. Supervisi dilakukan oleh kepala sekolah sebelum proses pembelajaran, proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran.
- 5) Memberikan evaluasi kepada guru tentang penilaian yang telah dilakukan dan memberikan motivasi dengan cara penilaian yang baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa :

1. Guru secara umum telah memahami konsep penilaian dan konsep penilaian autentik, serta hubungan antara kurikulum 2013 dengan penilaian autentik. Penilaian autentik merupakan bagian utama dalam sistem penilaian dalam kurikulum 2013 yang menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa selama proses pembelajaran berlangsung secara proporsional.
2. Problematika yang dihadapi guru dalam implementasi penilaian autentik diantaranya guru merasa aspek atau ranah yang dinilai terlalu banyak meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga menyulitkan dalam mengembangkan instrument penilaian. Selain itu terlalu banyaknya teknik yang harus digunakan juga menjadi kesulitan tersendiri bagi guru, juga ketersediaan alokasi waktu yang kurang, karakteristik siswa yang ogah-ogahan dalam penilaian, jumlah siswa yang terlalu banyak, dan keterbatasan kemampuan guru untuk merealisasikan seluruh teknik-teknik penilaian autentik.

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

3. Guru melakukan beberapa upaya untuk mengatasi problem yang dihadapi dalam mengimplementasikan penilaian autentik, diantaranya dengan memberikan pengertian dan nasehat akan pentingnya penilaian autentik bagi diri siswa dan keberhasilan pelaksanaan penilaian autentik tersebut sangat tergantung pada kerjasama yang baik antara guru dan siswa. Melalui penjelasan ini diharapkan siswa dapat memperbaiki karakteristik dirinyasebagaimana yang diharapkan dalam penilaian autentik Sedangkan untuk problem yang berkaitan dengan kemampuan, diatasi guru dengan *sharing* dengan sesama guru, membaca referensi tambahan, browsing di internet, serta meningkatkan kecermatan dalam penilaian autentik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Allah Swt saya ucapkan atas rahmat dan hidayah-Nya penelitian ini dapat terselesaikan tanpa menghadapi permasalahan yang berarti. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penulisan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ir. Herlina, M.Pd. sebagai Ketua Yayasan Al Muslim Waru Sidoarjo yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini di SD Al Muslim Waru Sidoarjo.
2. Ibu Fatimatuz Zahro, S.Pd. sebagai Kepala SD Al Muslim Waru Sidoarjo yang telah membantu penelitian dalam mengumpulkan data.
3. Beberapa guru SD dan siswa Al Muslim Waru Sidoarjo yang telah bersedia menjadi informan penelitian ini.

Terima kasih atas perkenannya membantu penulisan ini semoga segala pengorbanan semua pihak mendapat balasan yang setimpal dari Allah Swt. Amin.

DAFTAR RUJUKAN

- Aiman, Ummu. 2016. "Evaluasi Pelaksanaan Penilaian Autentik Kurikulum 2013; Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel Sleman Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Volume 1, Nomor 1, Mei 2016
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

Cahyadi, Fajar, Apriliana Purwandi. 2014. "Penilaian Autentik Mata Pelajaran Matematika Kurikulum 2013 Guru Kelas IV Kota Semarang." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidika Guru Sekolah Dasar FIP Universitas PGRI Semarang* Volume 4 Nomor 2 tahun 2014.

I Made Enra, Danu Merta, Saurjana, dan Mahadewi, Luh Putu Putrini. 2015. "Analisis Penilaian Autentik Menurut Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Kelas IV SD No. 4 Banyuasari". *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* Vol: 3 No: 1

Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Maghfirah, Siti. 2015. "Kendala Guru Pada Penerapan Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Eksponen dan Logaritma Di Kelas X SMA NEGERI 1 Banda Aceh Tahun Pembelajaran 2014/2015". *Jurnal Pendidikan*.

Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.

Muchtar, Hartati. 2010. "Penerapan Penilaian Autentik dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Penabur* , No.14. Tahun ke-9, Juni 2010.

Mulyasa, E. 2015. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muslich, Masnur. 2011. *Autentik Assessment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*, Bandung: Refika Aditama

Permendikbud RI No. 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar

Permendikbud RI No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan

Permendikbud RI No. 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Permendiknas RI No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

Ruslan, Tati Fauziah, Tuti Alawiyah. 2016. "Kendala Guru Dalam Menerapkan Penilaian Autentik Di Sd Kabupaten Pidie." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah* Volume 1 Nomor 1 tahun 2016 halaman 147-157.

Ma'ruf, Problematika Guru dalam Implementasi...

Sani, Ridwan. 2016. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sunarti, Rahmawati Selly. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta:
Penerbit Andi

Syaodih, Nana. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

PEMAHAMAN NILAI PHI (π) TERHADAP RUMUS KELILING LINGKARAN PADA MAHASISWA PGSD 2018 UNIROW TUBAN

Saeful Mizan

miz_zhan@yahoo.com

PGSD, FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Abstrak: Sebagai calon pendidik, khususnya mahasiswa Unirow Tuban diharapkan memiliki kompetensi yang memadai. Kompetensi yang dimaksud adalah terutama penguasaan materi pembelajaran matematika yang akan diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Salah satu materi yang sering dianggap mudah namun kenyataannya banyak pendidik bahkan mahasiswa juga kesulitan dalam mengajar adalah memahami nilai phi (π) dalam rumus keliling lingkaran. Hasil wawancara dengan salah mahasiswa angkatan 2018 mengemukakan bahwa mahasiswa tersebut tidak tahu asal nilai phi (π) pada rumus keliling lingkaran, yang diingat mahasiswa ketika pembelajaran materi lingkaran terkadang dimulai dengan memberikan rumus keliling lingkaran, kemudian dilanjutkan dengan menyelesaikan contoh soal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pemahaman mahasiswa terhadap bilangan phi (π) pada rumus keliling lingkaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah 70 mahasiswa. Teknik pengambilan data menggunakan random sampling sejumlah 75 mahasiswa. Guna mengukur kemampuan mahasiswa dilakukan tes. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa mahasiswa PGSD Unirow Tuban 2018 memiliki pemahaman yang tergolong masih sangat rendah dengan nilai rata-rata yang diperoleh 58,7 dalam kategori kurang baik dengan konversi nilai D. Sebagian besar mahasiswa kesulitan dalam memahami, terutama pada soal Poin C dan poin D yang terkait dengan asal mula nilai phi (π) dan bagaimana mencari nilai phi (π) itu sendiri. Jika diprosentasikan pada soal C, mahasiswa mampu menjawab makna nilai phi (π) sebanyak 18,66 % (14) mahasiswa. Sedangkan pada soal D, mahasiswa mampu menjawab cara menemukan nilai phi (π) sebanyak 16 % (12) mahasiswa

Kata kunci: phi (π), lingkaran, mahasiswa

UNDERSTANDING VALUE PHI (Π) ON CIRCUMFERENCE OF CIRCLES AT PGSD 2018 UNIROW STUDENTS

Abstract: As a prospective educator, especially Unirow Tuban students are expected to have adequate competition. The competence in question is primarily the mastery of mathematics learning material that will be taught to elementary school students. One of the material that is often considered easy but in fact many educators and even students also have difficulty in teaching is to understand the value of phi (π) in the formula around the circle. An interview with one of the 2018 students revealed that the student did not know the origin of the phi (π) value in the circle circumference formula, which students remembered when learning circle material sometimes began by giving a formula around the circle, then continued by completing the example problems. This study aims to analyze and describe students' understanding of the phi (π) numbers in the formula around the circle. This type of research is descriptive with a qualitative approach. The research subjects were 70 students. The data collection technique used a random sampling of 75 students. In order to measure the ability of students to do the test. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the 2018 PGSD Unirow Tuban students have an understanding that is still very low with an average score of 58.7 in the poor category with a conversion of D scores. Most students have difficulty understanding, especially in point C questions. and point D related to the origin of the phi (π) value and how to find the phi (π) value itself. If it is tested on question C, students are able to answer the meaning of the phi (π) value as much as 18.66% (14) students. While in question D, students are able to answer how to find the value of phi (π) by 16% (12) students

Keywords: phi (π), circle, student

PENDAHULUAN

Realitas perkembangan matematika di Indonesia menunjukkan masih belum mantapnya keluaran berbagai jenjang persekolahan dalam hal pengetahuan serta penguasaan matematika (Suyitno, 2005:4). Dengan kata lain, di Indonesia kemampuan keluaran dalam hal matematika masih rendah. Hal ini juga tidak terlepas dari peran pendidik khususnya guru kelas. Kenyataan tersebut tolok ukur keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada pendidik.

Sebagai calon pendidik, khususnya mahasiswa Unirow Tuban angkatan 2018 diharapkan memiliki kompetensi yang memadai. Kompetensi yang dimaksud adalah terutama penguasaan materi pembelajaran matematika yang akan diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Menurut Ruseffendi (1989:39) Ilmu matematika bermanfaat dalam

Saeful, Analisis Pemahaman Bilangan Phi (Π)...

pendidikan di masyarakat baik sebagai objek langsung (fakta, kemampuan, konsep, prinsip) maupun tak langsung (berfikir kritis, logia, tekun, maupun memecahkan masah lainnya). Sehingga Ilmu matematika adalah bekal bagi siswa yang sudah lulus sekolah dasar mampu menerapkan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi yang sering dianggap mudah namun kenyataannya banyak pendidik bahkan mahasiswa juga kesulitan dalam mengajar adalah memahami nilai phi (π) dalam rumus keliling lingkaran. Hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa mahasiswa kesulitan menjelaskan asal mula nilai phi (π) pada rumus keliling lingkaran dan jawaban yang diberikan cukup nilai phi adalah $22/7$. Hal tersebut merupakan gambaran dari hasil pembelajaran yang diperoleh ketika masih duduk di bangku sekolah dasar. Mahasiswa tersebut juga mengungkapkan pembelajaran biasanya dimulai dengan memberikan rumus keliling lingkaran, kemudian dilanjutkan dengan menyelesaikan contoh soal.

Kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap cara memperoleh pengetahuan itu sendiri mengakibatkan mahasiswa cenderung meniru gaya mengajar guru mereka ketika sewaktu masih di bangku sekolah dasar dan juga pengetahuan yang tidak diperbaharui sehingga selalu terjadi siklus kesalahan yang berulang-ulang yang dilakukan. Mahasiswa menerangkan apa yang sudah diterangkan oleh gurunya ketika masih di bangku sekolah dasar. Guna memahami materi dengan baik, mahasiswa harus menemukan sendiri prinsip-prinsip dasar yang mampu mengembangkan pengetahuan bagi dirinya sendiri. Schunk (2012:324) menjelaskan bahwa pendidik diharapkan mampu membangun situasi-situasi sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat terlibat aktif dengan materi pembelajaran melalui pengolahan-pengolahan materi dan interaksi sosial. Jadi pebelajar perlu diarahkan untuk mampu mengatur diri sendiri dan berperan aktif dalam mencari fakta-fakta khususnya yang terkait dengan keliling lingkaran. sehingga mampu melakukan generalisasi dan kesimpulan.

Sebelum menemukan rumus keliling lingkaran, tentunya pebelajar harus mengetahui dulu nilai phi (π). Menurut Soemartono dkk (1972: 157) menjelaskan bilangan bahwa 3,14 adalah bilangan pendekatan, tetapi bilangan 3,14 adalah bilangan yang cukup dipahami untuk di sekolah dasar, bilangan yang lebih teliti yaitu 3,14159265358979323. Pendekatan lain yang biasa digunakan ialah $22/7$. Sehingga dalam hal ini perlu diketahui pemahaman nilai phi (π) dalam rumus keliling lingkaran terhadap mahasiswa PGSD unirow tuban angkatan 2018

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2007:4) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati. Penelitian dilakukan pada bulan April 2019. Subjek penelitian adalah mahasiswa PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban angkatan 2018 Kelas A sejumlah 26 mahasiswa, kelas B sejumlah 32 mahasiswa, kelas C sejumlah 37 mahasiswa. Penentuan jumlah sampel dari jumlah populasi didasarkan dengan taraf kesalahan mencapai 5% (Sugiyono, 2010 :87). Teknik pengambilan data menggunakan random sampling sejumlah 75 mahasiswa. Guna mengukur kemampuan mahasiswa dilakukan tes. Soal tes berbentuk pilihan ganda. Soal berisi tentang pemahaman mahasiswa terhadap keliling lingkaran dan phi (π) sejumlah empat soal evaluasi.

Untuk selanjutnya, nilai dihitung dengan menggunakan pedoman penskoran sebagai berikut.

$$\text{Skor yang dicari (S)} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar (B)}}{\text{Jumlah Soal (N)}} \times 100$$

(Arifin, 2014:229)

Setelah diperoleh nilai, kemudian nilai tersebut diberi makna ke dalam bentuk kualitatif yang dimasukkan dalam rentangan hubungan antara skala angka dengan skala huruf yang mengacu pada pendapat Arikunto (2010: 245).

Tabel 1. Hubungan antara Skala Angka dan Skala Huruf

Rentang Angka	Huruf	Keterangan
80 – 100	A	Sangat Baik
70 – 79	B	Baik
60 – 69	C	Cukup Baik
50 – 59	D	Kurang Baik
0 – 49	E	Tidak baik

HASIL

Pemahaman mahasiswa terhadap nilai phi (π) pada mahasiswa PGSD unirow tuban kelas angkatan 2018 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Pemahaman Mahasiswa terhadap Nilai Phi (π)

NO	NAMA	SOAL A	SOAL B	SOAL C	SOAL D	JML SKOR	NILAI
1	AS	1	1	0	0	2	50
2	ASY	1	1	0	0	2	50
3	CR	1	1	0	0	2	50
4	DPB	1	1	0	0	2	50
5	DAM	1	1	1	0	3	75
6	FAF	1	1	1	0	3	75
7	HSN	1	1	0	1	3	75
8	IRT	1	1	0	1	3	75
9	IRP	1	1	0	1	3	75
10	LI	1	1	0	1	3	75
11	MI	1	1	0	1	3	75
12	MH	1	1	0	1	3	75
13	ML	1	1	0	0	2	50
14	Mu.L	1	1	0	0	2	50
15	NOS	1	1	0	0	2	50
16	SAN	1	1	0	0	2	50
17	SLL	1	1	1	0	3	75
18	S	1	1	1	0	3	75
19	VL	1	1	1	0	3	75
20	VA	1	1	1	0	3	75
21	WAM	1	1	0	0	2	50
22	YW	1	1	0	0	2	50
23	YPS	1	1	0	0	2	50
24	YF	1	1	0	0	2	50
25	EDK	1	1	0	0	2	50
26	RDT	1	1	0	0	2	50
27	N	1	1	0	0	2	50
28	AR	1	1	0	0	2	50
29	AI	1	1	0	0	2	50
30	AAN	1	1	0	0	2	50
31	ANNN	1	1	1	0	3	75
32	CM	1	1	1	0	3	75
33	DEIH	1	1	0	1	3	75
34	DEE	1	1	0	1	3	75
35	FNQ	1	1	0	1	3	75
36	IRT	1	1	0	1	3	75
37	MMAM	1	1	0	1	3	75
38	MKK	1	1	0	1	3	75
39	VK	1	1	0	0	2	50
40	DRI	1	1	0	0	2	50
41	IP	1	1	0	0	2	50
42	LNJ	1	1	0	0	2	50
43	MC	1	1	1	0	3	75
44	NTM	1	1	1	0	3	75
45	RFS	1	1	1	0	3	75
46	SN	1	1	1	0	3	75
47	SW	1	1	0	0	2	50
48	SHSU	1	1	0	0	2	50
49	SR	1	1	0	0	2	50
50	FKZ	1	1	0	0	2	50
51	MIA	1	1	0	0	2	50

Saeful, Analisis Pemahaman Bilangan Phi (Π)...

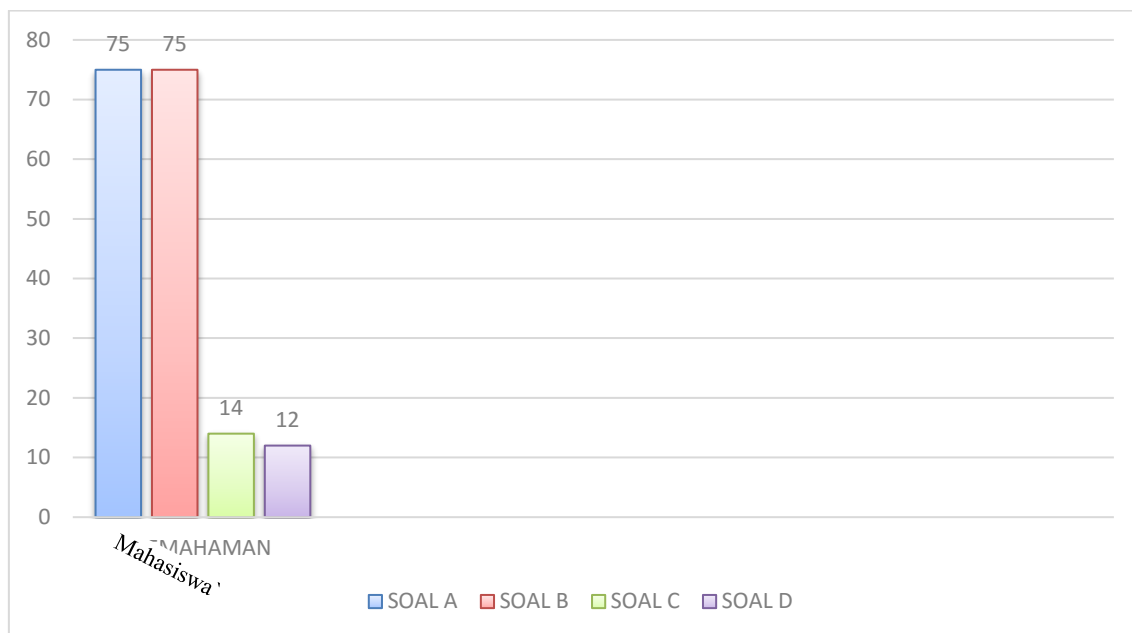
NO	NAMA	SOAL A	SOAL B	SOAL C	SOAL D	JML SKOR	NILAI
52	MS	1	1	0	0	2	50
53	NCI	1	1	1	0	3	75
54	NN	1	1	1	0	3	75
55	PPS	1	1	0	0	2	50
56	KSSGT	1	1	0	0	2	50
57	VSA	1	1	0	0	2	50
58	IDA	1	1	0	0	2	50
59	AS	1	1	0	0	2	50
60	AIN	1	1	0	0	2	50
61	CDR	1	1	0	0	2	50
62	DFM	1	1	0	0	2	50
63	DN	1	1	0	0	2	50
64	EGA	1	1	0	0	2	50
65	EMA	1	1	0	0	2	50
66	FNI	1	1	0	0	2	50
67	FI	1	1	0	0	2	50
68	HAH	1	1	0	0	2	50
69	HR	1	1	0	0	2	50
70	IF	1	1	0	0	2	50
71	KRB	1	1	0	0	2	50
72	LK	1	1	0	0	2	50
73	LN	1	1	0	0	2	50
74	LKh	1	1	0	0	2	50
75	MRF	1	1	0	0	2	50
JUMLAH							4400
RATA-RATA							58,7

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada soal A bertujuan mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mengetahui asal mula phi (π) dalam rumus keliling lingkaran mahasiswa seluruh mahasiswa menjawab soal tersebut dengan benar. Selanjutnya pada soal b bertujuan mendeskripsikan ingatan mahasiswa terhadap rumus keliling lingkaran, semua mahasiswa juga menjawab soal tersebut dengan benar. Pada soal c bertujuan mengetahui kemampuan mahasiswa dalam membedakan nilai phi (π) dalam rumus keliling lingkaran hanya 14 mahasiswa. Pada soal d bertujuan mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mencari nilai phi (π) pada lingkaran, dengan jawaban mahasiswa yang berhasil menjawab sebanyak 12 mahasiswa

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 2 Hasil tes pemahaman mahasiswa terhadap nilai phi (π) dapat diperoleh gambaran sebagai berikut.

Saeful, Analisis Pemahaman Bilangan Phi (π)...
Perbandingan Hasil Pemahaman Tes Mahasiswa



Gambar 1 Perbandingan Hasil Pemahaman Tes Mahasiswa

Sumber : tabel 2 Hasil tes pemahaman mahasiswa terhadap nilai phi (π),2019

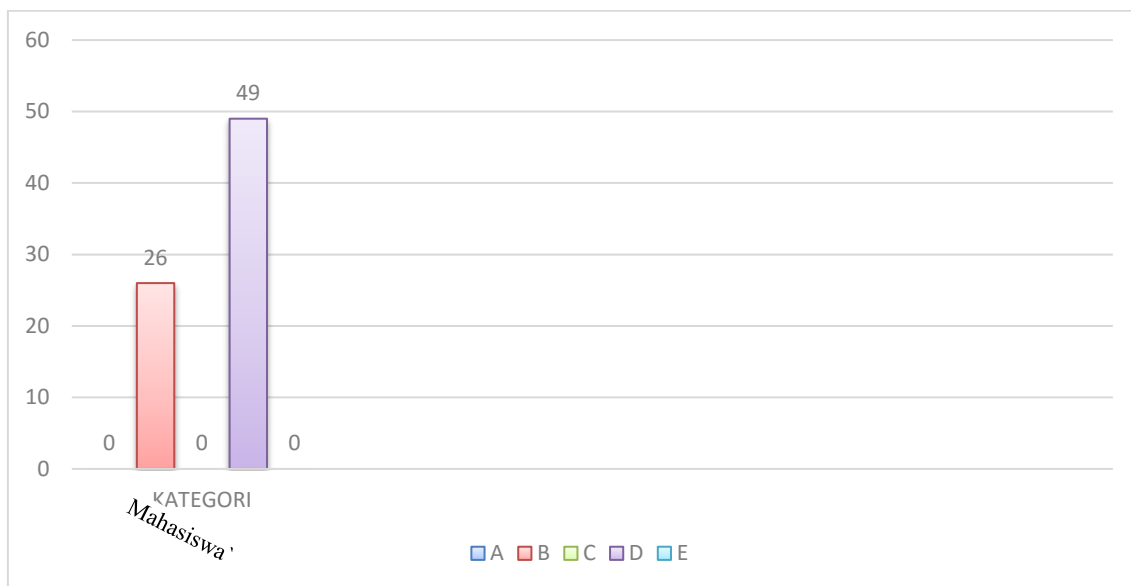
Gambar 1 Secara keseluruhan pemahaman mahasiswa dapat dilihat dari 4 pertanyaan yang dijawab oleh mahasiswa. Sebanyak 75 mahasiswa menjawab soal A secara benar. Soal A terkait dengan pengetahuan mahasiswa makna dari phi (π). Selanjutnya pada soal B seluruh mahasiswa mampu menjawab pertanyaan tersebut. Sebanyak 75 mahasiswa mampu mengetahui rumus keliling lingkaran dengan baik Pada soal C hanya 14 mahasiswa saja yang mampu menjawab dengan benar hal ini berarti mahasiswa kesulitan memahami asal-usul nilai phi (π) dalam rumus lingkaran. Sebanyak 61 mahasiswa masih belum memahami makna nilai phi (π) dalam rumus lingkaran. Pada soal D sebanyak 12 mahasiswa yang mampu memahami cara mencari nilai phi (π) dalam rumus lingkaran dan sebanyak 63 masih belum memahami cara mencari nilai phi (π).

Berdasarkan paparan data di atas dapat diketahui bahwa pada soal A dan Soal B mahasiswa mampu memahami dengan menjawab benar dengan sebanyak 100% mahasiswa menjawab dengan benar. Selanjutnya mahasiswa kesulitan memahami terutama pada soal Poin C dan poin D yang terkait dengan asal mula nilai phi (π) dan bagaimana mencari nilai phi (π) itu sendiri. Jika diprosentasekan pada soal C, mahasiswa mampu menjawab makna nilai phi (π) sebanyak 18,66 % saja dari jumlah sampel mahasiswa. Sedangkan pada soal D, mahasiswa mampu menjawab cara menemukan nilai

Saeful, Analisis Pemahaman Bilangan Phi (Π)...

phi (π) sebanyak 16 % mahasiswa. Hal tersebut terjadi karena mahasiswa selama ini hanya memahami bahwa nilai phi (π) adalah 3,14 dan 22/7 tanpa mengetahui proses terjadinya. Mahasiswa hanya menghafal rumus saja. Karena pada pemahaman soal A dan B kebanyakan mahasiswa mampu menjawab dengan benar.

Perbandingan Nilai Mahasiswa



Gambar 2 Perbandingan Hasil Nilai Mahasiswa

Sumber : tabel 2 Hasil tes pemahaman mahasiswa terhadap nilai phi (π) (2019)

Pada gambar 2 dijabarkan bahwa sebanyak 26 mahasiswa memiliki kategori baik dengan nilai rata-rata 75, dengan konversi huruf B. Selanjutnya sebanyak 49 mahasiswa memiliki kategori kurang baik dengan nilai rata-rata 50 dengan konversi nilai D. Sedangkan nilai rata-rata semua mahasiswa diperoleh 58,7. Hal tersebut berarti secara keseluruhan mahasiswa dalam kategori kurang baik dengan konversi nilai D. Dengan demikian mahasiswa memiliki pemahaman yang tergolong masih sangat rendah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa mahasiswa PGSD Unirow Tuban 2018 memiliki pemahaman yang tergolong masih sangat rendah terhadap nilai phi (π), dengan nilai rata-rata yang diperoleh 58,7 dalam kategori kurang baik dengan konversi nilai D. Hal tersebut dikarenakan kognisi yang dimiliki mahasiswa masih sama dengan yang diperoleh ketika di Sekolah Dasar hal ini dapat dilihat dari hasil

Saeful, Analisis Pemahaman Bilangan Phi (Π)...

tes pada soal A dan B sebanyak 100% mahasiswa menjawab dengan benar. Kurangnya konstruksi pengetahuan yang dimiliki mahasiswa dalam melakukan perubahan diri mengakibatkan mahasiswa kesulitan dalam mengungkapkan pengetahuan khususnya rumus lingkaran yang telah mereka dapat sebelumnya. Hal tersebut terlihat dari sebagian besar mahasiswa kesulitan dalam memahami, terutama pada soal Poin C dan poin D yang terkait dengan asal mula nilai phi (π) dan bagaimana mencari nilai phi (π) itu sendiri. Jika diprosentasekan pada soal C, mahasiswa mampu menjawab makna nilai phi (π) sebanyak 18,66 %. Sedangkan pada soal D, mahasiswa mampu menjawab cara menemukan nilai phi (π) sebanyak 16 % mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Zaenal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya Negeri Semarang.
- Ruseffendi, E.T. 1989. *Dasar-dasar matematika Modern dan Komputer untuk Guru*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Suyitno, Amin. 2005. *Pendidikan Matematika I*. Semarang: FMIPA Universitas

PENGEMBANGAN *E-LEARNING* MENGGUNAKAN PORTAL PEMBELAJARAN MAHASISWA PADA MATA KULIAH KONSEP DASAR IPA 2 DI ERA *DISRUPTION*

Kharisma Eka Putri¹ dan Susi Damayanti².

kharismaputri@unpkediri.ac.id¹, susidamayanti@unpkediri.ac.id²

PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri^{1,2}

Abstrak: Dalam dunia pendidikan saat ini juga harus dirubah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi misalnya dalam bentuk pembelajaran *E-learning*. Karena dengan *E-learning* penyampaian muatan informasi tidak hanya menjadi tujuan pendidikan, akan tetapi dengan media *E-learning* kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimanapun kapan pun tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Namun kenyataan di lapangan, pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 mahasiswa melakukan kegiatan belajar hanya di dalam ruang kelas dengan waktu yang cukup lama dan dengan aktivitas yang sama. Sehingga mahasiswa cenderung bosan. Berdasarkan paparan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *E-learning* yang valid, praktis dan efektif menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption*. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah modifikasi model Borg & Gall dan Lee & Owen dengan tahapan penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Berdasarkan hasil uji coba produk, media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* menurut ahli materi memperoleh skor prosentase validitas sebesar 88%, ahli media 89%, dan ahli bahasa 86% dengan kategori valid. Berdasarkan respon kepraktisan mahasiswa, produk ini memperoleh skor 80% berdasarkan respon kepraktisan pengguna memperoleh skor 90% dengan kategori praktis. Sedangkan untuk keefektifan produk ini mencapai 80% dengan kategori efektif. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *E-learning* valid, praktis, dan efektif. Sehingga media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* layak untuk digunakan.

Kata kunci: *e-learning*, portal pembelajaran mahasiswa, konsep dasar IPA 2, *disruption*

DEVELOPMENT OF E-LEARNING USING STUDENT LEARNING PORTAL ON COURSES OF SCIENCE BASIC CONCEPT 2 IN THE DISRUPTION ERA

Abstract: In the world of education today must also be changed according to the development of science and technology for example in the E-learning education. Because with E-learning the delivery of information content is not only an educational goal, but with media E-learning, learning activities can be done anywhere at any time without being limited by space and time. But in the reality, on the courses of science basic concept 2, students conduct learning activities only in classrooms with considerable time and with the same activities. So that students tend to be bored. Based on these explanations, the purpose of this study was to develop E-learning (valid, practice and effective) using student learning portals in the science basic concepts 2 in the disruption era. The type model of development research in this development research is the modification of the Borg & Gall and Lee & Owen models with the stages of research and data collection, planning, product development, design validation, design revision, product testing, product revision, and usage testing . Based on the results of product testing, E-learning media using student learning portals on the courses of science basic konsep 2 in the disruption era according to substance experts obtained a percentage validity score of 88%, 89% media experts, and 86% linguists with valid categories. Based on students' practicality response, this product obtained a score of 80% based on the user's practicality score of 90%. While the effectiveness of this product reaches 80% in the effective category. Based on these data it can be concluded that E-learning media is valid, practical, and effective. So that E-learning media using the student learning portal in the courses science basic concept 2 in the disruption era is feasible to use.

Keywords: e-learning, student learning portal, science basic concept 2, disruption

PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang menghadapi fenomena *disruption* (disrupsi), dimana pergerakan dunia industri atau persaingan kerja tidak lagi linear. Perubahan yang terjadi sangat cepat, fundamental dengan merubah pola tatanan lama untuk menciptakan tatanan baru. Perubahan yang sangat luas mulai dari dunia bisnis, perbankan, transportasi, sosial masyarakat, hingga pendidikan. (Kasali, 2017), menjelaskan di era ini akan menuntut kita untuk berubah atau punah. Pendidikan harus juga dirubah misalnya dengan hadir dalam bentuk *E-learning*. Karena dengan *E-learning* penyampaian muatan informasi tidak hanya menjadi tujuan pendidikan, akan tetapi lebih memperhatikan bagaimana cara

Kharisma, Susi, Pengembangan *E-learning* Menggunakan Portal...

membangun karakter peserta didik, bahkan termasuk cara-cara berpikir kreatif. Serta dengan media *E-learning* kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimanapun kapan pun tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Namun pada kenyataannya hasil observasi diperoleh pembelajaran yang dilakukan terutama pembelajaran pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* masih dilakukan secara konvensional dan ada pula yang menggunakan media tetapi media yang digunakan hanya media power point saja. Dari hasil survei lapangan 31% menggunakan metode ceramah tanpa media, 51% menggunakan media power point, dan 18% menggunakan media lainnya. Padahal dari hasil wawancara dengan mahasiswa, jika pembelajaran menggunakan metode ceramah ataupun penggunaan media power point pembelajaran dirasa kurang efektif, karena mahasiswa cenderung bosan dan melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran, selain itu sebab lainnya adalah mahasiswa dituntut untuk melakukan kegiatan belajar di dalam ruang kelas dengan waktu yang cukup lama hanya dengan aktivitas yang sama.

Dari paparan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang membuat mahasiswa lebih tertarik untuk melakukan proses pembelajaran pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* agar mahasiswa tidak merasa bosan, dengan melakukan aktivitas yang tidak monoton, kegiatan pembelajaran juga bisa dilakukan diluar kelas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang ada adalah media pembelajaran *E-learning*. Menurut (Khan, 2005) *E-learning* menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi. Media *E-learning* merupakan bentuk pendidikan jarak jauh yang menggunakan media elektronik sebagai media penyampaian materi dan komunikasi antara pengajar dengan pelajarnya. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang interaktif, di dalam sistem ini bisa dilakukan diskusi secara online, melakukan pembelajaran secara online, mengerjakan soal beserta pembahasan, melihat nilai secara langsung dan masih banyak lagi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengambil judul “pengembangan *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption*.”

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan yaitu modifikasi model Borg & Gall dan Lee & Owen (2004). Kedua model tersebut dimodifikasi untuk saling melengkapi keterbatasan dan mengoptimalkan kelebihan dari masing-masing model. Di mana Model Borg & Gall fokus kepada kegiatan penelitian, sedangkan untuk model Lee & Owen fokus kepada kegiatan pengembangan medianya. Dengan langkah utama yaitu :

1. Tahapan penelitian dan pengumpulan informasi, adalah tahapan yang berisi analisis kebutuhan dan *Front-end analysis*.
2. Perencanaan yaitu berisi mengenai pembuatan jadwal, kerja tim, spesifikasi media, struktur isi, dan control konfigurasi.
3. Pengembangan produk yaitu berisi penyusunan kerangka kerja dan membuat media yang sudah direncanakan sebelumnya.
4. Validasi desain yaitu melakukan validasi media *E-learning* oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
5. Revisi desain yaitu dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli diperoleh masukan, saran atau kritik kemudian direvisi.
6. Uji coba produk yaitu dilakukan uji coba terbatas terhadap 6 mahasiswa.
7. Revisi produk yaitu melakukan revisi dari hasil uji coba terbatas berdasarkan angket yang sudah diberikan kepada 6 mahasiswa.
8. Uji coba pemakaian yaitu bisa disebut uji lapangan yang diberikan kepada 20 mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan sebagai mengolah data yang berasal dari angket dan lembar tes sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan sebagai pengolah data berupa respon berupa saran, tanggapan, atau kritik. Kemudian untuk data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif dapat diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Sehingga media dikatakan layak digunakan jika media dinyatakan valid, praktis dan efektif. Media dikatakan valid apabila hasil validasi berupa lembar validasi dari ketiga validator (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) menyatakan valid dan media dapat digunakan. Kisi-kisi lembar validasi untuk ahli media terdiri dari kecepatan dan kelancaran sistem, dapat diakses di semua

Kharisma, Susi, Pengembangan E-learning Menggunakan Portal...

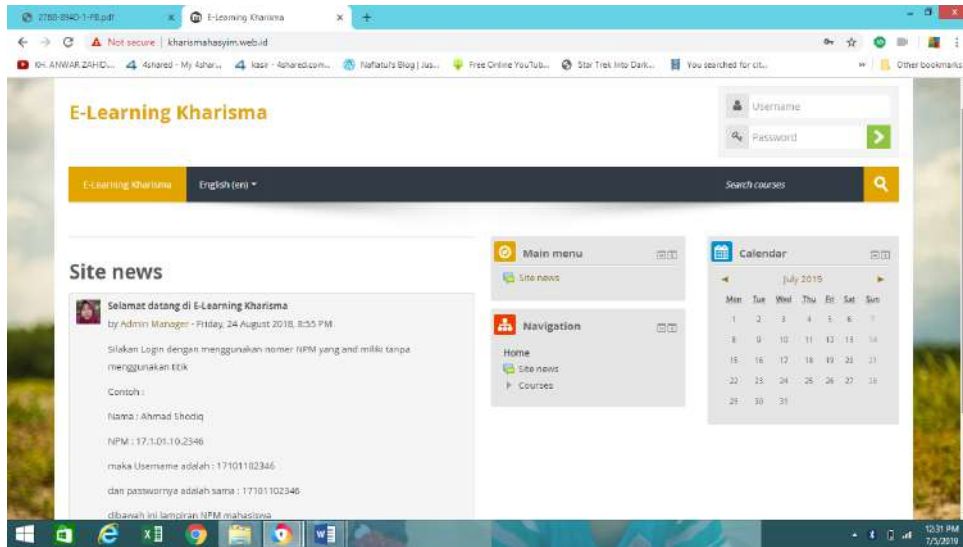
jenis *operating system* dan berbagai spesifikasi hardware, alur penggunaan mudah, interaksi dengan media, kreatifitas, dan tampilan. Kisi-kisi lembar validasi untuk ahli materi terdiri dari kelengkapan materi, penyajian materi, kejelasan materi, kemenarikan materi, kesesuaian konsep dan teori, bahasa yang digunakan dalam materi, ketepatan istilah dan pernyataan yang digunakan. Serta kisi-kisi lembar validasi untuk ahli bahasa terdiri dari penggunaan bahasa, kalimat dalam sistem, ketepatan penulisan tanda baca, ketepatan istilah asing yang digunakan, dan ketepatan penggunaan ejakan dan istilah dalam system. Media dikatakan praktis apabila respon pengguna (dosen) dan mahasiswa merespon positif terhadap kegiatan perkuliahan, mengetahui respon pengguna (dosen) dan mahasiswa menggunakan angket. Dan media dikatakan efektif apabila dalam kegiatan perkuliahan hasil belajar yang diperoleh mahasiswa telah mencapai di atas kriteria ketuntasan minimal dan ketuntasan klasikal.

HASIL

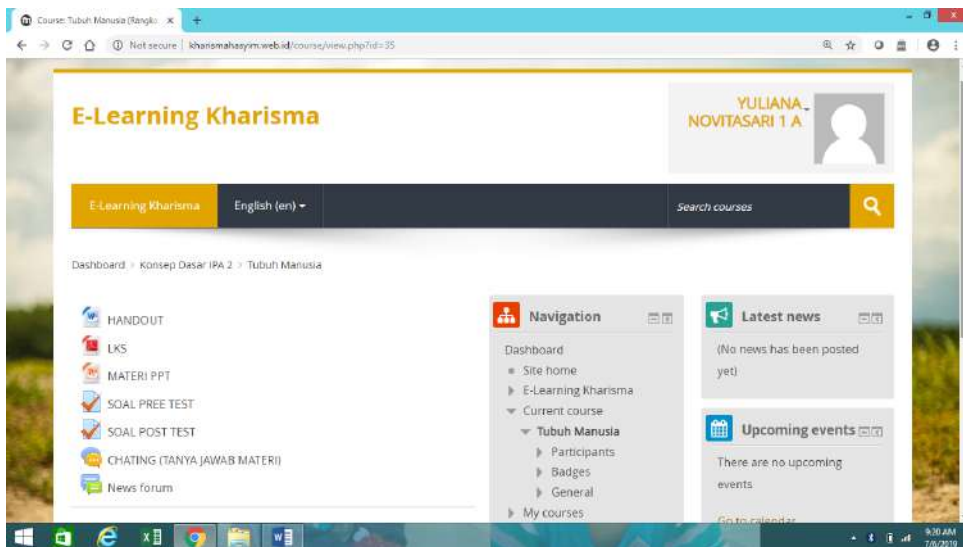
Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Luaran hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* ini dapat di lihat di laman kharismahasyim.web.id dan selanjutnya diujicobakan pada beberapa subjek yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, pengguna (dosen pengguna media) dan mahasiswa yang menempuh mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption*. Spesifik media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran ini terdiri dari laman depan yang menyajikan username dan password, dan mahasiswa mempunyai akun masing-masing yang terhubung dengan dosen dan mahasiswa lain sehingga akun bersifat privasi, kemudian setelah login mahasiswa dapat memilih mata kuliah yang disajikan “konsep dasar IPA 2”, selanjutnya mahasiswa memilih materi yang telah ditentukan dosen yaitu “Tubuh Manusia (Rangka, Sendi, dan Jenis Penyakit Tulang)”, dan di dalam menu tersebut terdapat berbagai menu-menu lagi yang terdiri dari *Handout* (berisi materi), LKM (Lembar Kegiatan Mahasiswa) , power point (materi dari dosen), soal (*pre test* dan *post test*), vasilitas *chating* untuk tanya jawab dengan dosen serta mahasiswa lain sehingga perkuliahan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tidak terbatas oleh waktu dan ruang.

Gambar 1. Tampilan Pembuka Produk



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Hasil Validasi Media

Untuk mengetahui hasil validasi media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* yang dikembangkan, dilakukan validasi oleh 3 validator, yakni validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi yang pertama kali dilakukan oleh ahli media yaitu bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. Adapun hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada Table 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	X	Y
1	Media <i>e-learning</i> tidak berjalan lambat.	4	5
2	Media <i>e-learning</i> tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoprasian.	4	5
3	Media <i>e-learning</i> dapat dijalankan di semua jenis operating sistem.	5	5
4	Media <i>e-learning</i> dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i> .	5	5
5	System mudah dijalankan.	5	5
6	Memiliki alur penggunaan media yang jelas.	4	5
7	Pengoprasian media yang sederhana.	4	5
8	Pengguna dapat berinteraksi dengan media.	5	5
9	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan.	4	5
10	Tampilan menarik.	4	5
11	Tulisan dapat dibaca dengan baik.	5	5
JUMLAH		49	55

Dengan : X = Skor yang diperoleh, Y = Skor maksimum

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah skor hasil validasi ahli media pengembangan *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* adalah sebesar 49 atau 89%. Skor tersebut berarti bahwa bahan media tersebut memenuhi kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi, sehingga dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, validasi ahli materi mengenai konsep dasar IPA 2 dilakukan oleh Faridha Nurlaila unaidah, M.Pd. Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	X	Y
1	Materi yang dibahas dalam media lengkap.	5	5
2	Materi yang disajikan sistematis.	5	5
3	Materi yang disajikan jelas.	5	5
4	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik.	4	5
5	Soal dirumuskan dengan jelas.	4	5
6	Soal di dalam media lengkap.	4	5
7	Soal sesuai dengan konsep dan teori.	4	5
8	Kunci jawaban sesuai dengan soal.	5	5
9	Bahasa yang digunakan komunikatif.	4	5
10	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai.	4	5
JUMLAH		44	50

Dengan : X = Skor yang diperoleh, Y = Skor maksimum

Kharisma, Susi, Pengembangan E-learning Menggunakan Portal...

Tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah skor hasil validasi ahli materi konsep dasar IPA 2 adalah sebesar 44 atau 88%. Hal ini berarti bahwa materi pada pengembangan *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* sudah memenuhi kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi. Kemudian media tersebut akan digunakan untuk uji coba skala terbatas.

Sedangkan validasi ahli bahasa untuk pengembangan *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* dilakukan oleh Rian Damariswara M.Pd. Adapun hasil validasi ahli bahasa sebagaimana Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	X	Y
1	Bahasa yang digunakan dalam system <i>e-learning</i> mudah difahami.	4	5
2	Kalimat dalam sistem <i>e-learning</i> ringkas tapi padat.	4	5
3	Tidak ada penafsiran ganda yang digunakan.	5	5
4	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa mahasiswa.	5	5
5	Bahasa yang digunakan mudah difahami oleh mahasiswa.	5	5
6	Ketepatan penulisan tanda baca	4	5
7	Istilah asing digunakan secara tepat.	4	5
8	Ketepatan penggunaan bahasa yang baik dan tepat.	4	5
9	Ketepatan menggunakan bahasa yang baik dan benar.	4	5
10	Ketepatan penggunaan ejakan dan istilah.	4	5
JUMLAH		43	50

Dari Tabel 3 terlihat bahwa jumlah skor hasil validasi ahli bahasa untuk pengembangan *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* adalah sebesar 43 atau 86%. Hal ini berarti bahwa bahan ajar yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dan perlu sedikit revisi dari aspek bahasa. Validator memberikan saran agar kata dan kalimat yang digunakan harus mengacu pada aturan dan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Hasil Uji Kepraktisan Media

Kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan dinilai berdasarkan respon mahasiswa dan penilaian pengguna terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption*. Adapun data hasil respon mahasiswa dan

Kharisma, Susi, Pengembangan E-learning Menggunakan Portal...

penilaian pengguna terhadap penggunaan media *E-learning* tersebut adalah sebagai berikut:

Uji Coba Produk Terbatas (Kelompok Kecil)

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan setelah media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* selesai divalidasi dan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji coba kelompok kecil ini akan dilihat kepraktisan awal dalam penggunaan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption*. Instrumen yang digunakan untuk mengambil data kelayakan media ini berupa angket yang diberikan pada subjek kelompok kecil. Subjek kelompok kecil yang digunakan adalah 6 Mahasiswa PGSD Tingkat 1 yang menempuh mata kuliah konsep dasar IPA 2 semester genap tahun ajaran 2018/2019.

Tahap kepraktisan pada uji coba terbatas ini berdasarkan respon mahasiswa yang menilai aspek grafis dan aspek isi. Hasil angket uji coba terbatas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Produk

No	Nama Mahasiswa	Skor
1	UBAIDILLAH CANDRA PUTRA	48
2	NURMA FITRI HANDAYANI	41
3	ENDAH PURWATI	45
4	TERA NOVIANTININGTYAS R S	41
5	SITI NUR AISYAH	44
6	RENI OKTAFIANA	47
Rata-rata		44

Berdasarkan Tabel 4 terlihat bahwa skor rata-rata respon mahasiswa terhadap penggunaan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* pada tahap uji coba kelompok kecil adalah sebesar 44 atau 80%. Skor tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media tersebut praktis digunakan dalam proses perkuliahan.

Data Uji Coba Produk (Lapangan)

Uji coba selanjutnya yaitu uji coba lapangan yang dilakukan dengan meminta tanggapan responden dari pengguna dan 20 mahasiswa. Pengujian ini merupakan pengujian tahap akhir kategori kepraktisan media yang dikembangkan. Berikut paparan

respon pengguna dan mahasiswa terhadap penggunaan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption*.

Respon pengguna terhadap penggunaan media

Adapun data hasil angket respon pengguna terhadap penggunaan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* adalah sebagaimana Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Respon Pengguna Terkait Kepraktisan Produk

No	Indikator	X	Y
1	Media <i>e-learning</i> tidak berjalan lambat.	4	5
2	Media <i>e-learning</i> tidak berhenti (<i>hang</i>) saat pengoprasian.	4	5
3	Media <i>e-learning</i> dapat dijalankan di semua jenis operating sistem.	4	5
4	Media <i>e-learning</i> dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i> .	4	5
5	Media mudah dijalankan.	5	5
6	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas.	4	5
7	Pengoprasian aplikasi yang sederhana.	5	5
8	Pengguna dapat berinteraksi dengan media.	5	5
9	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan.	5	5
10	Tulisan dapat dibaca dengan baik.	5	5
11	Pemilihan warna sudah tepat.	4	5
12	Materi yang disajikan jelas.	5	5
13	Pembahasan contoh dalam materi jelas	4	5
14	Soal dirumuskan dengan jelas.	5	5
15	Soal benar secara teori dan konsep.	5	5
16	Kunci jawaban sesuai dengan soal.	5	5
17	Bahasa yang digunakan komunikatif.	4	5
18	Materi yang disajikan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar.	4	5
19	Tampilan yang digunakan menarik.	5	5
20	Tulisan dapat dibaca dengan baik.	4	5
JUMLAH		90	100

Dengan : X = Skor yang diperoleh, Y = Skor maksimum

Dari Tabel 5 terlihat bahwa jumlah skor angket respon pengguna sebesar 90 atau 90%. Hal ini berarti bahwa tingkat kepraktisan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* berdasarkan respon pengguna mencapai 90% dengan kategori sangat praktis.

Respon mahasiswa terhadap penggunaan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption*

Data kepraktisan angket mahasiswa disusun berdasarkan 11 indikator, yaitu (1) kemudahan akses, (2) kejelasan petunjuk, (3) kelancaran saat pengoprasian, (4)

Kharisma, Susi, Pengembangan E-learning Menggunakan Portal...

kelancaran dalam akses *handphon*, (5) kejelasan materi, (6) keruntutan materi, (7) bahasa yang komunikatif, (8) media dapat menumbuhkan motivasi, (9) kemudahan soal, (10) tampilan media, (11) ukuran dan tampilan huruf. Berikut hasil respon mahasiswa terhadap kepraktisan media dapat dilihat pada Table 6.

Tabel 6. Hasil Respon Mahasiswa Terkait Kepraktisan Produk

No	Nama Mahasiswa	Skor
1	DWI NOVIA RACHMAWATI	51
2	YULIANA NOVITASARI	47
3	BELLA MEGA SANTOSO PUTRI	43
4	FAHRI ANA LATIFAH	49
5	VIRA NUR'AINI	44
6	ROOSTAFA EKA NUR S	34
7	WINDA RAHAYUNINGTIYAS	44
8	WAHYU CIPTANINGTYAS	39
9	CINDY ERIA LUBIS	50
10	YUNI ELLYAS ASMARA	55
11	ALFIAN EKA PERWIN	37
12	VALENTINA ROSSI WIBOWO	42
13	SEPTIANA ROFIKA SARI	43
14	DYAH AYU RETNO PALUPI	42
15	INA MURNI RAHAYU	36
16	KARISNA FITRIAWATI	44
17	SITI NUR KHOFIFA	38
18	SHEILLA OCTAVIRA PUTRI P	44
19	SHERINA AGUSTIN	53
20	MUNIKA SEPTI PERMATASARI	40
Rata-rata		44

Berdasarkan Tabel 6 terlihat bahwa skor rata-rata respon mahasiswa terhadap penggunaan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* adalah sebesar 44 atau 80%. Hal ini berarti bahwa tingkat kepraktisan media tersebut berdasarkan respon mahasiswa mencapai 80% dengan kategori sangat praktis.

Hasil Uji Keefetivan Produk

Keefektifan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* diperoleh dari hasil belajar mahasiswa dengan mengerjakan soal evaluasi yang ada di dalam media *E-learning* dalam bentuk menu soal evaluasi. Soal ini dikerjakan setelah selesai kegiatan pembelajaran menggunakan media *E-learning*, mahasiswa mengerjakan dengan durasi waktu yang

Kharisma, Susi, Pengembangan E-learning Menggunakan Portal...

sudah dikerjakan, kemudian hasil penilaian bisa langsung diketahui mahasiswa saat selesai pengerjaan, setelah tau nilai yang diperoleh kemudian mahasiswa bisa melihat pembahasan soal. Soal evaluasi berisi soal-soal yang berkaitan dengan mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* pada materi Tubuh Manusia (Rangka, Sendi, dan Jenis Penyakit Tulang). Adapun data hasil belajar mahasiswa menggunakan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* adalah sebagaimana Tabel 7.

Tabel 7. Data Hasil Keefektifan

No	Nama Mahasiswa	Nilai	Keterangan
1	DWI NOVIA RACHMAWATI	100	Tuntas
2	YULIANA NOVITASARI	100	Tuntas
3	BELLA MEGA SANTOSO PUTRI	94	Tuntas
4	FAHRI ANA LATIFAH	94	Tuntas
5	VIRA NUR'AINI	100	Tuntas
6	ROOSTAFA EKA NUR S	87	Tuntas
7	WINDA RAHAYUNINGTIYAS	100	Tuntas
8	WAHYU CIPTANINGTYAS	87	Tuntas
9	CINDY ERIA LUBIS	81	Tuntas
10	YUNI ELLYAS ASMARA	100	Tuntas
11	ALFIAN EKA PERWIN	87	Tuntas
12	VALENTINA ROSSI WIBOWO	74	Tidak Tuntas
13	SEPTIANA ROFIKA SARI	74	Tidak Tuntas
14	DYAH AYU RETNO PALUPI	81	Tuntas
15	INA MURNI RAHAYU	94	Tuntas
16	KARISNA FITRIAWATI	81	Tuntas
17	SITI NUR KHOFIFA	81	Tuntas
18	SHEILLA OCTAVIRA PUTRI P	94	Tuntas
19	SHERINA AGUSTIN	74	Tidak Tuntas
20	MUNIKA SEPTI PERMATASARI	67	Tidak Tuntas
Rata-rata		87	
Mahasiswa yang tuntas			16
Mahasiswa yang tidak tuntas			4

Tabel 7 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa sebesar 87 dengan jumlah yang tuntas sebanyak 16 mahasiswa dan mahasiswa yang belum tuntas sebanyak 4 mahasiswa. Hal ini berarti bahwa prosentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa mencapai 80% dengan kategori sangat efektif. Keefektifan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* sudah mencapai di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM). KKM yang ditentukan untuk siswa yaitu 75 untuk setiap individu dan ketuntasan klasikal adalah

Kharisma, Susi, Pengembangan *E-learning* Menggunakan Portal...

75%. Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar, media *E-learning* yang dikembangkan efektif untuk digunakan.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption*. Produk media dapat diakses di laman kharismahasyim.web.id . Setiap mahasiswa akan memperoleh akun sehingga dapat masuk dengan menggunakan username dan password yang sudah diberikan oleh dosen. Akun ini bersifat pribadi tetapi dapat saling terhubung baik dengan dosen maupun mahasiswa. Kapan pun dan dimanapun mahasiswa dapat mengakses akun ini sehingga mahasiswa dapat belajar dan melakukan pembelajaran tanpa terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga dengan adanya media *E-learning* sebenarnya perkuliahan dapat dilakukan tanpa bertatap muka di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat (Daryanto, 2013) bahwa media diartikan sebagai pengantar atau perantara, yang berarti media sebagai pengantar pesan dari pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan). Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, pun demikian bahwa media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis validitas produk dalam penggunaan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* yang ditinjau dari validasi ahli materi, validasi ahli vamedia, dan validasi ahli bahasa dapat diperoleh bahwa analisis validasi dari ahli materi diperoleh hasil 88% dengan kategori valid dan tanpa revisi. Untuk analisis validitas dari ahli media diperoleh hasil 89% dengan kategori valid dan tanpa revisi. Sedangkan untuk analisis validitas dari ahli bahasa diperoleh hasil 86% dengan kategori valid dengan sedikit revisi. Perlu sedikit revisi dari aspek bahasa yaitu validator memberikan saran agar kata dan kalimat yang digunakan dalam sistem *E-learning* harus mengacu pada aturan dan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dapat dinyatakan bahwa media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* valid untuk digunakan dalam pembelajaran mahasiswa PGSD yang

Kharisma, Susi, Pengembangan E-learning Menggunakan Portal...

menempuh mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption*. Hal ini didukung oleh pendapat (Sujana, 2005) bahwa *E-learning* mempunyai kelebihan yaitu memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media.

Produk ini dikatakan praktis berdasarkan hasil uji coba lapangan berdasarkan respon pengguna dan mahasiswa yang menempuh mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption*. Dari hasil respon mahasiswa saat uji coba terbatas didapatkan hasil rata-rata sebesar 80% dan tahap uji coba lapangan skor kepraktisan dari 20 mahasiswa yaitu 80% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan berdasarkan respon pengguna mendapatkan hasil sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, dalam hal ini praktis berarti mudah untuk digunakan bagi pengguna atau dosen dan mahasiswa. Hal ini sesuai dengan (Nieveen, 2010) menyatakan bahwa produk yang dikembangkan dikatakan praktis jika pengguna (dosen dan mahasiswa) menyatakan produk mudah digunakan.

Produk media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* yang telah dikembangkan ini juga dinyatakan efektif karna memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Keefektifan produk tersebut dibuktikan dengan prosentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa yang mencapai 80% dengan kategori sangat efektif. Keefektifan media *E-learning* sudah mencapai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Berdasarkan data analisis keefektifan mahasiswa diketahui dari 20 mahasiswa 16 mahasiswa telah memperoleh nilai diatas KKM yang telah ditentukan. KKM yang ditentukan untuk mahasiswa yaitu 75 untuk setiap individu dan ketuntasan klasikal adalah 75%. Hal ini senada dengan hasil penelitian eksperimen yang dilakukan oleh (Surjono & Nurkhamid, 2008) dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang melakukan kegiatan perkuliahan dengan menggunakan *E-learning* adaptif jauh lebih maksimal dari hasil belajar mahasiswa yang tidak menggunakan *E-learning* non-adaptif. (Triantafillou, et.al 2004) melakukan penelitian eksperimen untuk melakukan evaluasi mengenai efektivitas sistem *E-learning* AES-CS. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang menggunakan sistem *E-learning* adaptif jauh lebih maksimal dari hasil belajar mahasiswa yang tidak menggunakan sistem *E-learning* non-adaptif.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan:

1) Validitas produk media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* memenuhi kriteria valid berdasarkan ahli materi 88%, ahli media 89%, ahli bahasa 86%, serta dapat digunakan dalam pembelajaran mahasiswa PGSD yang menempuh mata kuliah konsep dasar IPA 2. 2) Kepraktisan produk media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* berdasarkan respon mahasiswa mencapai 80% dan respon pengguna sebesar 90%. 3) Keefektifan dilihat berdasarkan ketuntasan hasil belajar mahasiswa mencapai 80% dengan kategori sangat efektif. Keefektifan media sudah mencapai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *E-learning* yang telah dikembangkan sudah terbukti valid, praktis, dan efektif. Sehingga media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* layak untuk digunakan. Sesuai dengan simpulan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan adalah: 1) media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 di era *disruption* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran mahasiswa. 2) perguruan tinggi hendaknya mensosialisasikan media *E-learning* menggunakan portal pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPA 2 kepada semua dosen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu sehingga terselesaikan nya penelitian ini. Peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberi dukungan untuk kegiatan penelitian ini, serta pada khususnya kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah mendukung penelitian ini melalui dana hibah Penelitian Dosen Pemula.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg, W. R. & Gall, M.D. (1987). *Educational Research. An Introduction (4th ed.)*. New York: Longman Inc.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kasali, Renald. 2017. *Disruption*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Khan, Badrul. (2005). *Managing E-learning: Design, Delivery, Implementation and Evaluation*. Hershey, PA: Information Science Publishing.
- Lee, W. W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer
- Nieveen, N., Mc Kenney, S., & Akker, J.V.D. (2006). *Educational Design Research: The Value of Variety*. Dalam Akker, J.V.D., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N (Eds.), *Educational Design Research* (hlm. 144-184). Enchede: Axis Media-ontwerpen.
- Sujana, Janti Gristinawati dan Yuyu Yulia. 2005. *Perkembangan di Indonesia*. Bogor: IPB Press.
- Surjono, H.D., & Nurkhamid. (2008). *Pengembangan Model E-learning Adapif terhadap Keragaman Gaya Belajar Mahasiswa untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*. Laporan Penelitian Hibah Bersaing. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Triantafillou, E., et al. (2004). "The Value Of Adaptivity Based On Cognitive Stiyw: An Empirical Study". *British Journal of Educational Technolpgy*, 35,(1), 95-106.

TINGKAT KEEFEKTIFAN MEDIA *PAPERCRAFT* STRUKTUR BUMI DAN MATAHARI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN GEDONGOMBO III KECAMATAN SEMANDING KABUPATEN TUBAN

Wendri Wiratsiwi

wendriwiratsiwi3489@gmail.com

PGSD, FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Gedongombo III diperoleh data bahwa dari 27 siswa, yang mencapai ketuntasan belajar pada materi struktur bumi dan matahari ada 17 siswa. Salah satu penyebabnya adalah pemilihan media yang kurang tepat ketika pembelajaran berlangsung. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang siswa untuk bersemangat dalam belajar, sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas media *papercraft* struktur bumi dan matahari terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Gedongombo III Semanding Tuban. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian kuasi eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Gedongombo III yang berjumlah 27 siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar tes hasil belajar siswa kelas V materi struktur bumi dan matahari. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa SD sebelum dan sesudah menggunakan media *papercraft* struktur bumi dan matahari dengan nilai $t = -9,144$ dan $p = 0,000$. Rata-rata hasil belajar siswa SD setelah menggunakan media *papercraft* struktur bumi dan matahari lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *papercraft* struktur bumi dan matahari. Penelitian ini juga membuktikan bahwa media *papercraft* struktur bumi dan matahari memiliki tingkat keefektifan sedang untuk siswa kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban

Kata kunci: Efektivitas, *Media Papercraft* Struktur Bumi dan Matahari, Hasil Belajar

THE EFFECTIVENESS OF THE EARTH AND SUN STRUCTURAL *PAPERCRAFT* MEDIA TOWARDS SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE STUDENTS OF GEDONGOMBO III ELEMENTARY SCHOOL SEMANDING TUBAN

Abstract : Based on the results of preliminary observations at SDN Gedongombo III obtained data that from twenty-seven of students, who achieved mastery learning on the material structure of the earth and the sun there were seventeen of students. One reason is the selection of media that is not appropriate when learning takes place. The selection of the right learning media can stimulate students to be enthusiastic in learning, so that learning outcomes can increase. The purpose of this study was to determine the level of effectiveness of earth and sun structure *papercraft* media on science learning outcomes of fifth grade students of Gedongombo III Elementary School Semanding Tuban. The research method used was an experimental method with quasi-experimental research. The design used in this study is *One-Group Pretest-Posttest Design*. This research was conducted on the fifth grade students of Gedongombo III elementary

Wendri, Efektivitas Media Papercraft Struktur...

school, amounting to 27 students. The instrument in this study is a test sheet of student learning outcomes of fifth grade students material on earth and sun structure. The results showed that there were differences in the average learning outcomes of elementary school students before and after using the paper and earth structure media of the sun with a value of $t = -9.144$ and $p = 0,000$. The average learning outcomes of elementary school students after using paper and earth structure media papercraft is higher than the average student learning outcomes before using paper and earth structure media suncraft. This study also proves that the media papercraft of the earth and sun structures have a moderate level of effectiveness for fifth grade students of Gedongombo III Elementary School in Semanding Tuban.

Keywords: Effectiveness, Papercraft, Media Earth and Sun Structures, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain: penyelidikan, penyusunan dan pengujian dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada peserta didik serta mencintai dan menghargai Tuhan Yang Maha Esa.

Begitu pentingnya peranan terhadap masa depan bangsa, maka pemerintah telah berusaha untuk meningkatkan mutu pelajaran IPA dengan berbagai upaya misalnya dengan pemberian alat peraga, buku paket, olimpiade IPA serta penyempurnaan kurikulum. Siswa sebagai individu yang potensial tidak dapat berkembang banyak tanpa bantuan guru sebagai pembimbing. Berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan maka perlu adanya perbaikan, pembaharuan, serta perubahan dalam segala aspek diantaranya kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa serta metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 27 Februari 2018 di SDN Gedongombo III di kelas V, nilai hasil belajar IPA Pada materi struktur bumi dan matahari belum maksimal, masih banyak nilai siswa yang rendah dan di bawah KKM, yaitu dari 27 orang siswa, yang mencapai ketuntasan ada 17 orang siswa sedangkan yang belum mencapai ketuntasan ada 10 orang siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 62,9%.

Dalam melaksanakan pembelajaran IPA di kelas V SDN Gedongombo III, pada saat penyampaian materi khususnya pada materi struktur bumi dan matahari, peneliti menemukan masih banyak siswa tampak kurang bergairah dan mudah bosan dengan materi yang disampaikan karena guru masih menggunakan media gambar, kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran seperti saat guru meminta siswa untuk

Wendri, Efektivitas Media Papercraft Struktur...

mengajukan pertanyaan tidak ada satu pun siswa yang bertanya serta masih banyak siswa tampak tidak dapat menyelesaikan soal dengan baik khususnya pada materi struktur bumi dan matahari. Aktivitas kegiatan belajar mengajar yang hanya menggunakan media gambar saja membuat siswa bosan. Penyampaian materi menggunakan media yang tidak sesuai akan membuat siswa jenuh sebagai akibatnya siswa malas belajar dan pengaruh hasil belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Selama kegiatan belajar mengajar, dibutuhkan adanya interaksi antara guru dan siswa, agar siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan optimal. Sebagai tenaga pengajar dan pendidik yang secara langsung terlibat dalam proses belajar mengajar, guru memegang peran penting dalam mengarahkan siswa mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan latar belakang masalah di atas maka peneliti memilih media Papercraft Struktur Bumi dan Matahari untuk mengatasi permasalahan yang ada, karena papercraft termasuk media model 3D. Media yang berbentuk model 3D lebih mudah untuk dipahami siswa, karena model 3D merupakan pengganti dari benda yang sesungguhnya (Wati, 2016:26).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang siswa untuk bersemangat dalam belajar, sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Menurut Arsyad (2014:3) media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Pengertian yang dikemukakannya tidak jauh beda dengan pengertian yang dikemukakan oleh *Association of Education Communication Technology (AECT)* (dalam Arsyad 2014:3), yang mana media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan atau informasi. Sedangkan menurut Wati (2016:3) Media merupakan suatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.

Sedangkan papercraft adalah kerajinan yang terbuat dari kertas, seperti asal katanya paper menurut bahasa berarti kertas dan craft berarti kerajinan. Seperti namanya media ini menggunakan kertas sebagai bahan utamanya, kertas yang digunakan bisa

Wendri, Efektivitas Media Papercraft Struktur...

menggunakan paper art dan bisa pula menggunakan kertas foto. Kertas sendiri pada dasarnya digunakan untuk media menulis seperti yang dikemukakan oleh Kung (1998:7), pada masa awal-awal keberadaan kertas sangat dekat dengan kegiatan menulis. Menurut Sulianta dan Variant (2010:2) tradisi kerajinan kertas pertama kali muncul di India. Kerajinan kertas berkembang semenjak ditemukannya proses pembuatan kertas pada tahun 1200-an. Kertas merupakan media yang menarik untuk dieksperimentasikan, mulai dari berkreasi dengan kertas berukuran kecil hingga kertas berukuran besar, baik dengan bentuk 2D (lembaran) maupun bentuk 3D.

Papercraft yang akan digunakan sebagai media pembelajaran ini merupakan papercraft 3D atau paper model yang berbentuk miniatur model struktur bumi dan matahari, seperti yang dikemukakan oleh Sulianta dan Ongkowijoyo (2015:10) papercraft adalah karya seni kertas untuk menghasilkan obyek tiga dimensi dengan cara membuat model, mewarnai, menggunting, serta merekatkan, dan ini berbeda dengan Origami yang menggunakan trik lipat melipat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media papercraft adalah suatu media pembelajaran visual yang berbentuk 3D yang terbuat dari kertas dengan model tertentu, sehingga akan membuat siswa lebih tertarik dengan materi yang akan dibahas karena menggunakan kertas yang dibuat dengan model atau replika dari bentuk aslinya.

Langkah- langkah penggunaan media *Papercraft* Struktur Bumi dan Matahari adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan
- b. Pembentukan kelompok
- c. Tiap kelompok harus memiliki buku paket
- d. Diskusi masalah
- e. Pemanggilan nomor anggota dan penjelasan menggunakan media papercraft struktur bumi dan matahari
- f. Memberi kesimpulan

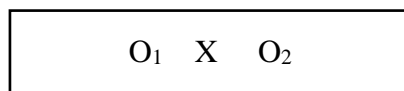
Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; (1) Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas V SDN Gedongombo III sebelum dan sesudah menggunakan media *Papercraft* Struktur Bumi dan Matahari?; (2) Bagaimana tingkat keefektifan dari media *Papercraft* Struktur Bumi dan

Wendri, Efektivitas Media Papercraft Struktur...

Matahari untuk siswa kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban?. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah; (1) untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas V SDN Gedongombo III sebelum dan sesudah menggunakan media *Papercraft* Struktur Bumi dan Matahari; (2) mendeskripsikan tingkat keefektifan dari media *Papercraft* Struktur Bumi dan Matahari untuk siswa kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian kuasi eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, kelas diberikan perlakuan dengan memberikan pretest dan posttest. Pada desain ini, diawal penelitian dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat yang telah dimiliki subjek. Setelah diberikan perlakuan, dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama Adapun bentuk desainnya sebagai berikut:



Keterangan:

X =Treatment/perlakuan yakni pembelajaran IPA dengan menggunakan media *papercraft*.

O₁ = Pengukuran pemahaman konsep peserta didik sebelum pembelajaran dengan media *papercraft*.

O₂ = Pengukuran pemahaman konsep peserta didik setelah pembelajaran media *papercraft*.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Gedongombo III kecamatan Semanding kabupaten Tuban tahun pelajaran 2017/2018. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2017/2018 mulai bulan Maret 2018 sampai dengan bulan April 2018.

Wendri, Efektivitas Media Papercraft Struktur...

Subyek penelitian adalah siswa kelas V semester genap SDN Gedongombo III kecamatan Semanding kabupaten Tuban yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Instrumen dalam penelitian ini adalah soal-soal dalam bentuk pilihan ganda (multiple choice) yang terdiri dari 10 soal dengan tingkatan kompetensi kognitif C1 (pengetahuan) sebanyak 8 soal dan C2 (pemahaman) sebanyak 2 soal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Setelah didapat data hasil *pretest-posttes* kemudian dihitung gainnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *papercraft*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari rumus di bawah ini:

$$N\text{- Gain (G)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \quad (\text{Meltzer dalam Husein, dkk, 2015:222})$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria N-gain yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kategori Tingkat N-gain

Rentang	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Meltzer dalam Husein, dkk, 2015:222)

Tahap berikutnya adalah pengolahan data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan program *software Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS) 20 for windows*. Analisis data yang digunakan yaitu *Paired Sample T – Test*. Tujuan pengujian dengan *Paired Sample T – Test* adalah untuk membandingkan nilai hasil belajar siswa kelas V SDN gedongombo III sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *Papercraft* Struktur Bumi dan Matahari.

HASIL

Peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* kepada subjek penelitian untuk melihat perbedaan hasil belajar IPA materi struktur bumi dan matahari pada siswa kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban sebelum dan setelah diberikan

Wendri, Efektivitas Media Papercraft Struktur...

media pembelajaran berupa papercraft tentang struktur bumi dan matahari. Hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Data pretest dan posttest siswa kelas V

No	Subjek	Pretest	Posttest	Gain (G)	Kategori
1	A A K R	70	80	10	Sedang
2	A P	70	80	10	Sedang
3	I S	60	80	20	Sedang
4	A B N F	60	90	30	Tinggi
5	D R A	50	80	30	Sedang
6	D S	60	90	30	Tinggi
7	E A R	60	80	20	Sedang
8	E S T T B	50	60	10	Rendah
9	I D K P	70	90	20	Sedang
10	J F D L	60	80	20	Sedang
11	L F	50	80	30	Sedang
12	M W S K	80	90	10	Rendah
13	M A Y	70	80	10	Sedang
14	M E	60	70	10	Rendah
15	O N W	60	80	20	Sedang
16	R B P	70	80	10	Sedang
17	R S J	80	90	10	Rendah
18	Ra	70	80	10	Sedang
19	Ri	50	80	30	Sedang
20	R N P	80	80	0	Rendah
21	S K	70	80	10	Sedang
22	S Y P	70	80	10	Sedang
23	V T	80	80	0	Rendah
24	S R B	70	90	20	Sedang
25	A H W	70	90	20	Sedang
26	L S	70	80	10	Sedang
27	N H	60	90	30	Tinggi
Jumlah	N = 27	1770	2210	440	
Rata-rata		65,6	81,9		

Sedangkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas V SDN Gedongombo III sebelum dan sesudah menggunakan media *Papercraft* Struktur Bumi dan Matahari peneliti menggunakan Uji Paired Sample T-Test. Adapun hasil uji Uji Paired Sample T-Test dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Perhitungan Uji Paired Sample T- Test

Kelompok	N	Rerata Nilai		T	Sig.
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Eksperimen	27	65,56	81,85	-9,144	,000

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis uji Paired Sample T – Test pada **Tabel 3** di atas menunjukkan nilai t sebesar -9,144 dan uji signifikan menunjukkan hasil $(p) 0,000 < 0,05$

Wendri, Efektivitas Media Papercraft Struktur...

dengan tingkat signifikansi adalah 5%. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPA materi struktur bumi dan matahari pada siswa kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban sebelum dan setelah diberikan media *papercraft* struktur bumi dan matahari. Nilai rata-rata *posttest* yaitu 81,85 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* yaitu 65,56.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang siswa untuk bersemangat dalam belajar, sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Peneliti memilih media *Papercraft* Struktur Bumi dan Matahari untuk mengatasi permasalahan yang ada, karena *papercraft* termasuk media model 3D. Media yang berbentuk model 3D lebih mudah untuk dipahami siswa, karena model 3D merupakan pengganti dari benda yang sesungguhnya.

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *papercraft* yaitu 65,56 sebelum menggunakan media *papercraft* dan 81,85 sesudah menggunakan media *papercraft*.

Berdasarkan nilai perolehan *gain* ternormalisasi pada **Tabel 2** di atas menunjukkan bahwa *gain* ternormalisasi terendah adalah 0,2 yang dikategorikan rendah dan nilai *gain* ternormalisasi tertinggi 0,75 yang dikategorikan tinggi. Kemudian nilai rata-rata *gain* ternormalisasi yaitu 0,47 termasuk dalam kategori sedang, siswa yang masuk dalam kategori *gain* ternormalisasi tinggi berjumlah 3 siswa dan kategori *gain* ternormalisasi sedang berjumlah 18 siswa, sedangkan kategori rendah berjumlah 6 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media *papercraft* struktur bumi dan matahari efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Gedongombo III pada materi struktur bumi dan matahari, dengan kategori sedang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa SD sebelum dan sesudah menggunakan media *papercraft* struktur bumi dan matahari dengan nilai $t = -9,144$ dan $p = 0,000$. Rata-rata hasil belajar siswa SD setelah menggunakan media *papercraft* struktur bumi dan matahari lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *papercraft* struktur bumi dan matahari. Penelitian ini juga membuktikan bahwa media

Wendri, Efektivitas Media Papercraft Struktur...
papercraft struktur bumi dan matahari memiliki tingkat keefektifan sedang untuk siswa kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Husein, Umar. 2015. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Rajawali
- Kung, Hans. 1998. *The Complete book Of Papercraft*. London: Hermes House.
- Sulianta, Feri & Ongkowijoyo, Samuel. 2015. *Yuk Rakit & Jualan Paper Craft Sendiri*.
Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sulianta, Feri & Variant, Johan. 2010. *Papercraft - Dari Design Kreatif Hingga Bisnis*.
Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

ANALISIS KEMAMPUAN AWAL 21st CENTURY SKILLS MAHASISWA CALON GURU SD

Heny Sulistyaningrum¹, Anggun Winata², Sri Cacik³

henysulistyaningrum.65@gmail.com¹, anggunwinata@gmail.com²,

sricacik.mpd@gmail.com³

PGSD, FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban^{1,2,3}

Abstrak: Upaya dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dalam menghadapi abad 21 maka perlu dilakukan peran guru atau calon guru yang memiliki kualifikasi mempunyai kemampuan *21st century skills*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal *21st century skills* sehingga dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan 30 mahasiswa sebagai sampel. Kemampuan *21st century skills* meliputi *critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal 21st century skills mahasiswa PGSD Unirow masih menunjukkan hasil rendah. Hasil ini ditunjukkan dari kemampuan rata-rata untuk berpikir kritis mahasiswa menunjukkan hasil rata-rata kurang dari 30%, kemampuan komunikatif kurang dari 50%, kemampuan kolaboratif dan berpikir kreatif kurang dari 45%. Adapun solusi yang dapat ditawarkan yaitu perlunya pembelajaran melalui model *Problem-Based Learning (PBL)*, model *cooperative learning* dan model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif mahasiswa.

Kata kunci: calon guru, *21st century skills*, konsep IPA.

ANALYSIS OF EARLY ABILITY 21st CENTURY SKILLS STUDENTS OF SD TEACHERS

Abstract: Efforts to realize quality learning in the face of the 21st century, the role of teachers or prospective teachers who have qualifications has the ability to have 21st century skills. This study aims to determine the ability of early 21st century skills so that it can be used to improve the quality of learning. This type of research is a qualitative descriptive study with 30 students as samples. The ability of 21st century skills includes critical thinking, communication, collaboration, and creativity. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the ability of the early 21st century PGSD Unirow student skills still showed low results. These results are shown from the average ability to think critically students show an average yield of less than 30%, communicative ability is less than 50%, collaborative ability and cooperative

Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

thinking is less than 45%. The solutions that can be offered are the need for learning through the Problem-Based Learning (PBL) model, cooperative learning models and other learning models that can improve students' critical, creative, collaborative and communicative thinking skills.

Keywords: *prospective teachers, 21st century skills, science concepts*

PENDAHULUAN

Paradikma positivistik, menyoroti perkembangan manusia secara linier berkorelasi dengan perkembangan peradaban manusia dalam bidang teknologi dan pengetahuan (Abdulah & Nugroho, 2016). Perkembangan masyarakat diawali dengan masyarakat primitif, agraris, industri, dan dilanjutkan perkembangan menjadi masyarakat informasi. Di abad 21 syarat dengan manusia yang berada pada fenomena masyarakat digital sehingga mempengaruhi perkembangan dalam bidang pendidikan yang mengacu pada kemajuan digital itu sendiri. Berdasarkan fenomena tersebut akan memberikan warna pada dunia pendidikan, baik karakteristik guru, peserta didik, ataupun pengembangan pembelajaran saat ini.

Pandangan progresif, menyoroti adanya perubahan karakteristik masyarakat tersebut perlu ditinjau lanjuti dengan adanya perubahan kultur guru dalam pembelajaran sehingga guru perlu mentransformasikan diri secara teknik maupun sosio-kultural (Durkheim, 1982). Oleh karena itu, karakteristik guru dalam mentransformasikan diri pada era digital pada abad 21 sangat penting. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting dalam memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran yang berkualitas (NCREL & Metiri Group, 2003). Untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang berkualitas tersebut maka perlu memperkuat peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan inspirator. Selain peran guru, guru juga harus memiliki kemampuan yang dapat membelajarkan peserta didik siap menghadapi abad 21 melalui ketrampilan yang disebut *21st century skills*. *21st century skills* membuat guru mampu berkompetisi dan memiliki kompetensi sehingga dapat menumbuhkan cara berfikir dan daya nalar secara sistematis, logis, dan kritis. Semua ini akan berdampak pada pembelajaran yang dirancang dan kemampuan peserta didik yang diinginkan sesuai dengan keterampilan terutama *21st century skills*. Hal ini sejalan dengan hasil survey yang dilakukan oleh Casner-Lotto & Benner (2006) dalam

Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

Kyllonen (2012) yang menyimpulkan bahwa dibutuhkan keterampilan dalam menumbuhkan cara berfikir dan daya nalar secara sistematis, logis, dan kritis dalam pembelajaran melalui keterampilan yang aplikatif seperti komunikasi, kerja sama tim dan kolaborasi, profesionalisme dan etika kerja, berpikir kritis serta problem solving. Lebih lanjut Trilling, B. & Fadel, C. (2009) menyatakan bahwa dalam pembelajaran harus dapat berkontribusi terhadap dunia kerja, dan masyarakat sehingga dalam pembelajaran perlu adanya penyesuaian pembelajaran yang membekali peserta didik dengan *21st Century skills*. Berdasarkan penelitian secara konsisten Hampson, et al., (2011) menunjukkan bahwa, di antara faktor-faktor yang berhubungan dengan peningkatan *21st Century skills* peserta didik adalah guru yang menjadi faktor paling penting. Guru yang berkualitas tinggi adalah yang memiliki pengaruh kuat terhadap prestasi peserta didik. Sekalipun teknologi di era digital berkembang sangat pesat, namun peran guru masih tetap memiliki peran sentral, sehingga peran guru dalam abad ke-21 harus bergeser dari berpola “penanam pengetahuan”, menuju peran sebagai fasilitator, motivator, dan inspirator peserta didik.

Pembelajaran berdasarkan *21st century skills* tidak hanya mengkedepankan kemampuan kognitif, melainkan ketrampilan proses peserta didik. Menurut Wagner (2010), ada tujuh keterampilan *21st century skills* yang meliputi: (1) kritis dan kemampuan memecahkan masalah, (2) kolaborasi dan *leadership*, (3) kemampuan adaptasi dan tangkas, (4) inisiatif dan jiwa entrepreneur, (5) komunikasi efektif, (6) kemampuan mengakses dan menganalisis informasi, dan (7) rasa ingin tahu dan imajinasi. Sejalan dengan pendapat Wagner, pembelajaran berdasarkan *21st century skills* menurut (BSNP, 2006) meliputi: (a) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), kemampuan berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah; (b) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak; (c) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak; (d) Kemampuan mencipta dan membarui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif; (e) Literasi teknologi informasi dan komunikasi

Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

(*Information and Communications Technology Literacy*), mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari; (g) Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*), mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi, dan (h) Kemampuan informasi dan literasi media, mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak.

Pendapat lain terkait *21st century skills* dikemukakan oleh NEA (2002), ada 18 macam *21st century skills* yang perlu dibekalkan pada peserta didik. Namun 4 di antara meliputi aspek *Learning and Innovation Skills-4Cs*, yang terdiri dari *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi/kerjasama), dan *creativity* (kreatifitas). Keterampilan yang dipaparkan merupakan aspek keterampilan yang paling penting dan harus dikuasai peserta didik pada jenjang pendidikan dasar sampai menengah bahkan perguruan tinggi. *21st century skills* digunakan sebagai indikator dalam penentuan kemampuan *21st century skills*.

Berdasarkan beberapa pendapat terkait *21st century skills*, maka sebagai guru terutama calon guru harus mempersiapkan merancang pembelajaran dalam menyiapkan peserta didik menghadapi *21st century skills*. Standar Pendidikan Sains Nasional Amerika (NRC, 2012) memberikan saran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran seperti guru harus menyiapkan merancang pembelajaran dengan metode mengajar yang lebih memperhatikan pada kemampuan pengambilan keputusan, teori dan penalaran. Berdasarkan NRC, kemampuan tersebut berhubungan dengan peningkatan kemampuan ketrampilan guru maupun calon guru dalam menghadapi *21st century*. Oleh sebab itu, dalam perkembangan masyarakat informatif seperti ini, guru bahkan calon guru harus memiliki ketrampilan yang sama dengan peserta didik bahkan lebih.

Pada penelitian ini mata kuliah yang dipilih ialah pendidikan IPA di SD karena mata kuliah ini memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan tingkat awal dalam kegiatan perencanaan pembelajaran bagi calon guru atau mahasiswa. Oleh karena itu, penting sekali mengetahui kemampuan awal mahasiswa dalam *21st century skills*

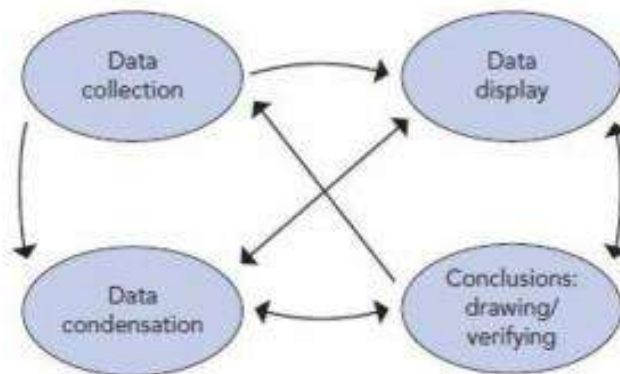
Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

sehingga dapat dijadikan dasar dalam kegiatan perkuliahan selanjutnya untuk merancang pembelajaran dalam peningkatan *21st century skills*.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa kemampuan awal *21st century skills* calon guru SD tahun akademik 2018/2019.

METODE

Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan kemampuan awal *21st century skills* calon guru SD tahun akademik 2018/2019 dengan empat pengukuran indikator *21st century skills*. Penelitian dilakukan pada bulan April 2019 di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Populasi penelitian adalah Mahasiswa PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban Tahun akademik 2018/2019 yang berjumlah 109 mahasiswa. Selanjutnya, diambil sampel sejumlah 30 mahasiswa. Kemampuan awal *21st century skills* diketahui melalui pengamatan, dan tes tulis. Data di analisis secara deskriptif kualitatif merujuk pada desain penelitian Miles, Huberman & Saldana (2014), yang meliputi: koleksi data, penyajian data, kondensasi data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi data.



Gambar 1. Analisis Data (Miles, Huberman & Saldana, 2014)

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut: (1) **Pengumpulan Data (*Data collection*)**. Melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi yang berupa pemberian soal pretest kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada mahasiswa. (2) **Reduksi Data (*Data Reduction*)**. Data yang diperoleh peneliti di lapangan direduksi dengan cara merangkum, memilih dan memfokuskan data pada hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan reduksi

Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

data dengan cara memilah-milah, mengkategorikan dan membuat abstraksi dari catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. (3) **Penyajian Data (*Data Display*)**. Penyajian data dilakukan setelah data selesai direduksi atau dirangkum. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diringkas dengan menggunakan diagram batang. (4) **Kesimpulan, Penarikan atau Verifikasi (*Conclusion Drawing/ Verification*)**. Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif model interaktif adalah penarikan kesimpulan dari verifikasi. Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan oleh peneliti sejak awal.

Indikator *21st century skills* mengadaptasi dari NEA (2002) yang terdiri dari 4 aspek *Learning and Innovation Skills-4Cs*, yang terdiri dari *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi/kerjasama), dan *creativity* (kreatifitas).

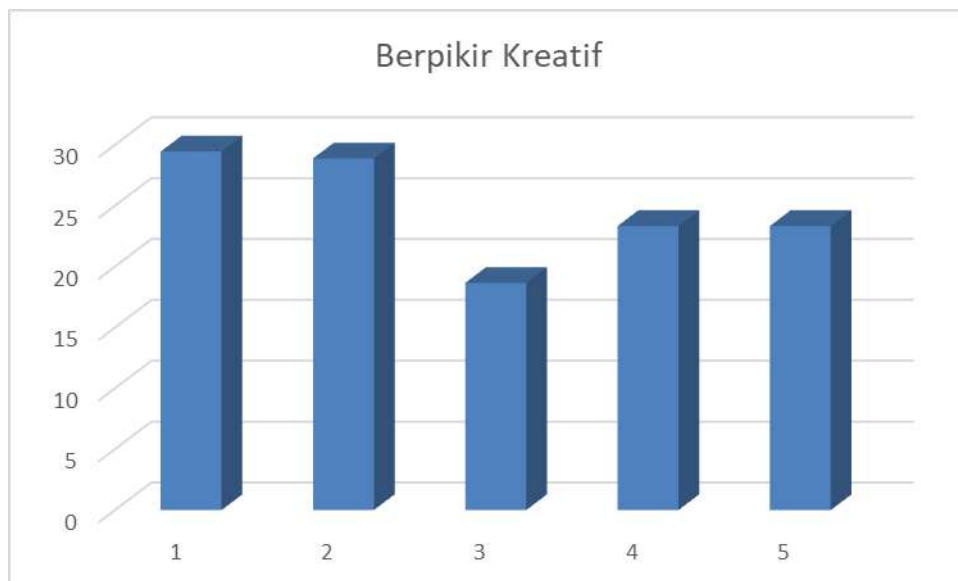
HASIL

Penelitian ini memberikan hasil data kemampuan *21st century skills* yang berupa *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi/kerjasama), dan *creativity* (kreatifitas).

Berpikir kritis

Berpikir kritis diambil dari data melalui tes tulis dalam memecahkan masalah yang diberikan pada soal tes yang diberikan. Bentuk tes yang digunakan untuk menunjukkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa berupa tes tulis (*essay*) dengan kriteria soal HOTS. Hasil tes berpikir kritis yang diberikan kepada 30 mahasiswa ini tampak pada **Gambar 2**. Indikator keterampilan berpikir kritis mengadaptasi pengembangan beberapa ahli yaitu Sumarmo (2012) dan Ennis (2011) meliputi

- a. Menganalisis dan mengklarifikasi pertanyaan.
- b. Mengidentifikasi dan mengevaluasi asumsi yang ada.
- c. Menyusun klarifikasi dengan pertimbangan yang bernilai.
- d. Menyusun penjelasan.
- e. Membuat simpulan dan argumen.



Gambar 2. Hasil Berpikir Kritis

Berdasarkan hasil pemikiran kritis diperoleh hasil bahwa keenam indikator menunjukkan rata-rata dibawah 50. Hal ini menunjukkan bahwa hasil berpikir kritis mahasiswa masih rendah. Untuk selanjutnya perlu dilakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Kemampuan Komunikatif

Kemampuan komunikasi dilakukan melalui pengamatan mahasiswa yang akan menunjukkan perberbedaan antara mahasiswa satu dengan mahasiswa lainnya. Kemampuan berkomunikasi diperoleh dari data hasil observasi mahasiswa pada kegiatan pembelajaran. Hasil komunikatif mahasiswa masih rendah.

Hasil ini didasarkan pada 6 indikator yang mengadaptasi dari Roslina (2018) yang meliputi

1. Rasa senang berbicara dan bekerjasama antar mahasiswa,
2. Berkomunikasi dengan bahasa yang santun,
3. Berperilaku sopan,
4. Saling menghargai antar mahasiswa,
5. Mendengarkan penjelasan dari mahasiswa lain dengan baik, dan
6. Terjalin hubungan yang harmonis antar mahasiswa

Hasil kemampuan komunikasi tiap indikator dapat dilihat dari **Gambar 3** berikut.

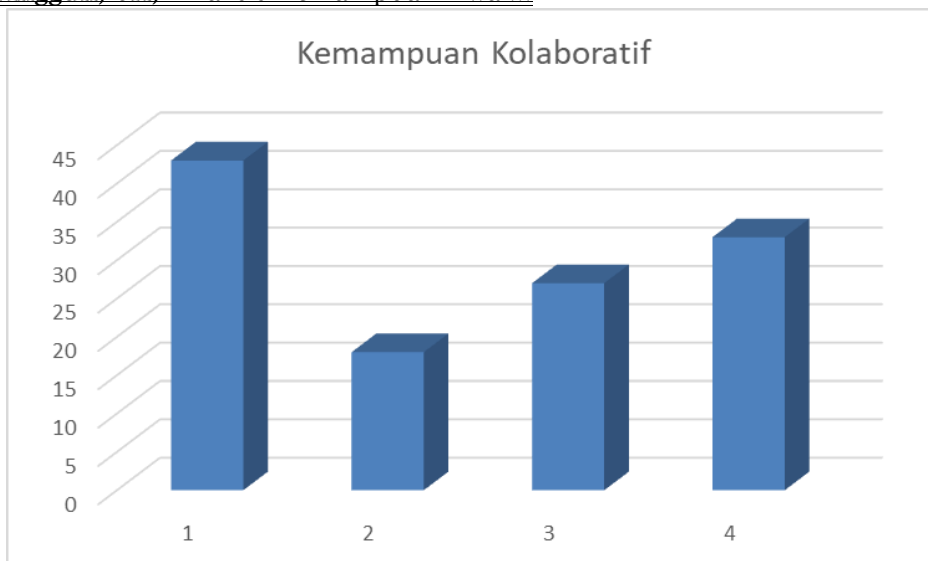


Gambar 3. Hasil Kemampuan Komunikatif Mahasiswa

Hasil penelitian lain terkait komunikatif secara umum menunjukkan bahwa adanya perbedaan komunikasi antara perempuan dan laki-laki. Kemampuan komunikasi mahasiswa perempuan lebih baik jika dibandingkan dengan mahasiswa laki-laki baik secara lisan maupun tertulis.

Kemampuan Kolaboratif

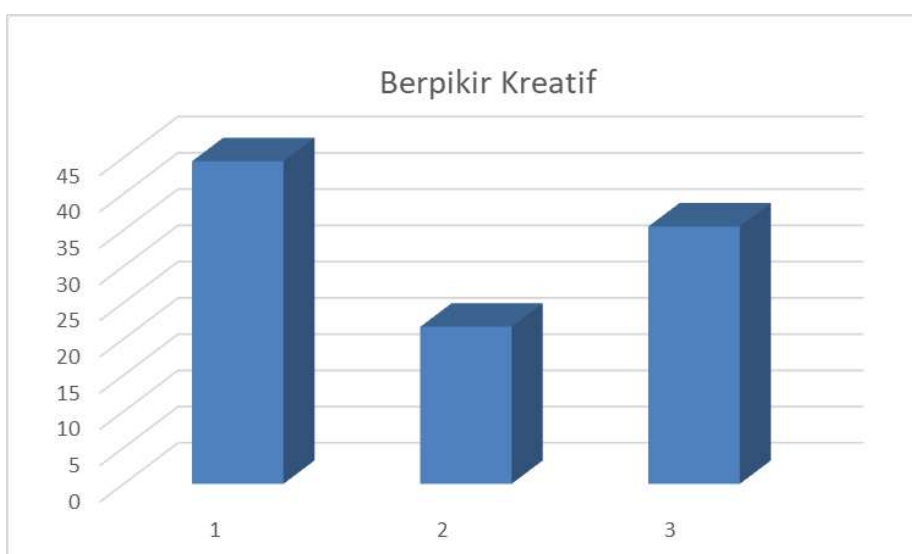
Kemampuan kolaboratif sama dengan kemampuan komunikatif yaitu diperoleh melalui pengamatan mahasiswa. Kemampuan kolaboratif diperoleh dari data hasil observasi mahasiswa pada kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hasil kemampuan komunikatif mahasiswa, hasil kolaboratif juga menghasilkan hasil yang sama yaitu kemampuan kolaboratif yang masih rendah. Kemampuan kolaboratif dilihat dari ketiga indikator yang merujuk dari Anantyarta & Sari (2017) yang meliputi bekerja produktif, sikap menghargai, dapat berkompromi dan bertanggung jawab. Hasil kemampuan kolaboratif ditunjukkan pada **Gambar 4**.



Gambar 4. Hasil Kolaboratif Mahasiswa

Berpikir Kreatif

Kreatif diambil dari data melalui tes tulis dalam memecahkan masalah yang diberikan pada soal tes yang diberikan. Bentuk tes yang digunakan untuk menunjukkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa berupa tes tulis. Indikator berpikir kreatif yang merujuk dari Lisliana, dkk (2007) yang meliputi tiga indikator yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Hasil tes berpikir kreatif yang diberikan kepada 30 mahasiswa ini tampak pada **Gambar 3**.



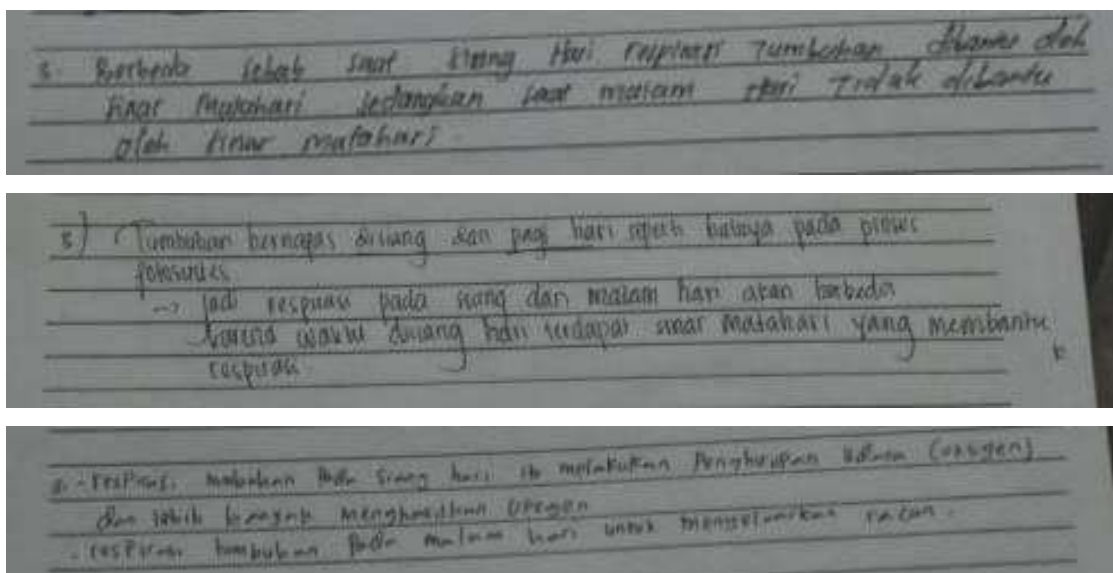
Gambar 5. Hasil Berpikir Kreatif

Berdasarkan hasil berpikir kreatif diperoleh hasil bahwa ketiga indikator menunjukkan rata-rata dibawah 50%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil berpikir kreatif mahasiswa masih rendah. Untuk selanjutnya perlu dilakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

PEMBAHASAN

Berpikir Kritis

Hasil data kemampuan *21st century skills* yang berupa berpikir kritis menunjukkan hasil rata-rata kurang dari 30% dari masing-masing indikator. Indikator 1 yaitu menganalisis dan mengklarifikasi pertanyaan diperoleh hasil rata-rata 29,45%. Hasil tersebut menjelaskan bahwa mahasiswa masih memiliki ketrampilan analisis dan klarifikasi yang masih rendah. Hasil tersebut ditunjukkan dari hasil tes mahasiswa yang masih tidak paham terkait permasalahan yang diberikan dalam soal tes bahkan banyak yang tidak dijawab. Hasil jawaban mahasiswa dapat dilihat pada **Gambar 6**. Dosen memberikan permasalahan masalah berupa perbedaan respirasi dan fotosintesis tumbuhan.

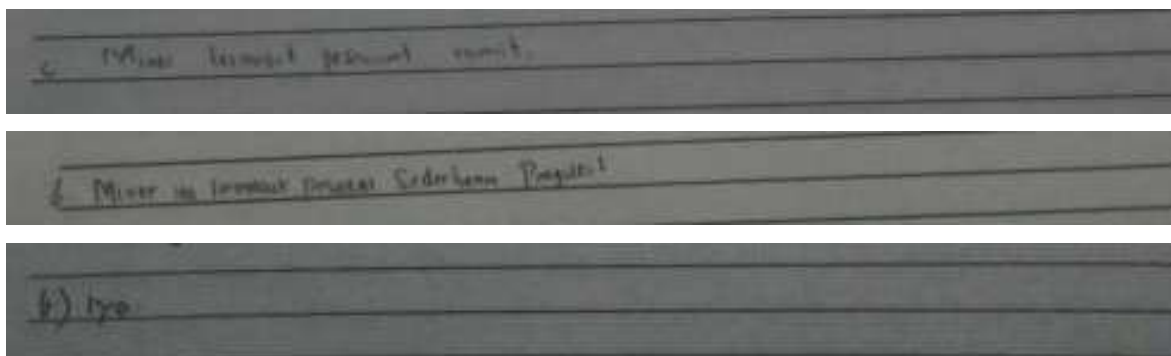


Gambar 6. Jawaban Analisis dan Klarifikasi Pertanyaan Mahasiswa

Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

Jawaban analisis dan klarifikasi yang benar adalah respirasi merupakan proses katabolisme, yang mana terjadi penguraian suatu senyawa menjadi senyawa yang lebih kecil. Pada proses respirasi, mengubah glukosa menjadi CO₂ dan H₂O, serta menghasilkan ATP sebagai tenaga yang kita gunakan sehari-hari. Sedangkan fotosintesis merupakan proses anabolisme, yang mana terjadi menyusun suatu senyawa sederhana menjadi senyawa yang lebih kompleks. Pada proses fotosintesis mengubah CO₂ dan H₂O menjadi glukosa dan oksigen, dalam prosesnya membutuhkan klorofil dan cahaya matahari.

Indikator 2 yaitu mengidentifikasi dan mengevaluasi asumsi yang ada memberikan hasil rata-rata sebesar 28,88 %. Hasil ini masih tergolong rendah. Hasil tersebut ditunjukkan dari hasil tes mahasiswa yang masih belum bisa mengelola asumsi dalam pertanyaan, mengidentifikasi asumsi tersebut dan selanjutnya mengevaluasi asumsi. Terlihat dari jawaban mahasiswa pada **Gambar 7** yang masih belum dapat memberikan penjelasan dan mengonstruksi argumen yang diberikan. Mahasiswa banyak yang hanya membarikan pernyataan bahkan mahasiswa ada yang tidak menjawab sama sekali.

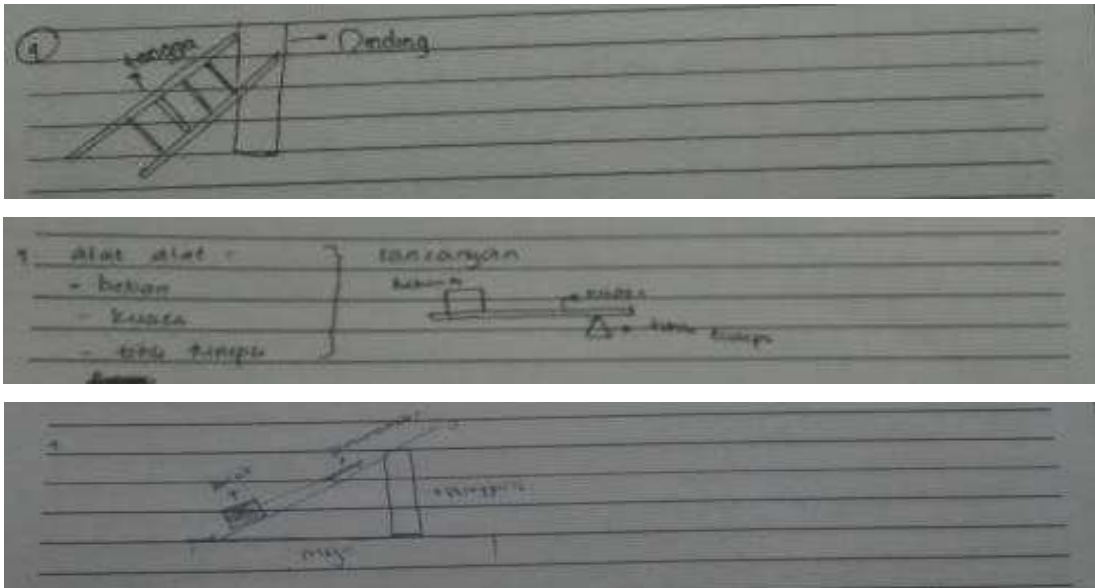


Gambar 7. Jawaban Identifikasi dan Evaluasi Asumsi Mahasiswa

Mahasiswa seharusnya pemberian pernyataan tersebut dapat menjelaskan dan mengkonstruksi argumen yang benar. Mahasiswa seharusnya dapat menjelaskan bahwa mixer tergolong pesawat sederhana karena dengan mixer dapat mempermudah pekerjaan dalam memotong dan menghaluskan, tidak sekedar memberikan pernyataan bahwa mixer merupakan pesawat sederhana.

Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

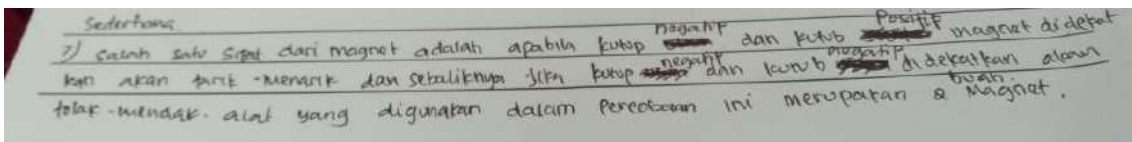
Indikator 3 yaitu menyusun klarifikasi dengan pertimbangan yang bernilai memperoleh hasil rata-rata yang paling rendah dibandingkan dengan indikator yang lainnya yaitu 18,67%. Hasil tersebut terlihat dari jawaban mahasiswa yang belum mampu dalam mengklarifikasi pernyataan yang diberikan dalam soal dan bahkan ada yang memberikan gambar terlihat dari **Gambar 8**.



Gambar 8. Jawaban Klarifikasi Pertanyaan Mahasiswa

Mahasiswa seharusnya bukan membuat gambar tetapi membuat klarifikasi cara yang mereka bias lakukan untuk mempermudah membawa barang dari truk.

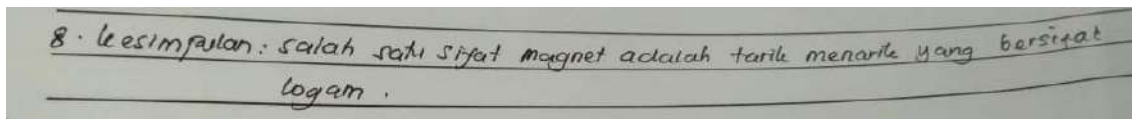
Indikator 4 yaitu menyusun penjelasan dan indikator 5 yaitu simpulan dan argumen memberikan hasil rata-rata sebesar 23,33%. Kedua indikator ini masih menunjukkan hasil yang rendah seperti ketiga indikator yang lain. Mahasiswa masih belum bias menjelaskan permasalahan secara tepat seperti **Gambar 9**.



Gambar 9. Jawaban Menyusun Penjelasan Mahasiswa

Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

Selain itu, ketrampilan membuat kesimpulan juga memberikan hasil yang sama. Berdasarkan permasalahan, kesimpulan yang diberikan mahasiswa banyak yang belum tepat padahal sudah diberikan wacana yang jelas. Hasil jawaban kesimpulan mahasiswa dapat dilihat pada **Gambar 10**.



Gambar 10. Jawaban Membuat Kesimpulan

Mahasiswa seharusnya menyimpulkan bahwa sifat kemagnetan berhubungan dengan banyaknya lilitan pada kumparan, besar/ kecilnya kuat arus listrik yang dialirkan serta ada/ tidaknya inti besi di dalam kumparan. Mahasiswa ada yang membuat kesimpulan berdasarkan pada pengalaman tanpa melihat wacana yang diberikan.

Berdasarkan hasil berpikir kritis mahasiswa yang masih rendah maka mahasiswa harus dikondisikan supaya mahasiswa dapat berpikir nalar melalui pembelajaran yang dapat mengasah pemikiran mereka dalam menganalisis dan memecahkan masalah.

Kemampuan Komunikatif

Kemampuan berkomunikasi diperoleh dari data hasil observasi mahasiswa pada kegiatan pembelajaran terlihat bahwa mahasiswa masih banyak yang tidak fokus terkait pertanyaan yang diberikan oleh temannya ataupun dosen sehingga jawaban mahasiswa banyak yang bertele-tele. Pada saat berdiskusi, mahasiswa terlihat kurang dapat memberikan ide dalam memecahkan masalah dalam diskusi, kadang tidak mendengarkan temannya berbicara dan kurang dapat berkerja sama dengan teman. Selanjutnya hasil temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil kolaboratif peserta didik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa adanya perbedaan komunikasi antara perempuan dan laki-laki. Kemampuan komunikasi mahasiswa perempuan lebih baik jika dibandingkan dengan mahasiswa laki-laki baik secara lisan maupun tertulis. Hal ini disebabkan karena perbedaan gender. Hasil ini sejalan dengan pendapat Arends (2007), perempuan menunjukkan kinerja yang lebih baik dalam berkomunikasi secara tertulis dan lisan, dibandingkan dengan laki-laki. Hasil penelitian yang sama diberikan oleh

Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

Murtafiah (2016) yang menyatakan bahwa adanya perbedaan komunikasi matematis antara perempuan dan laki-laki.

Berdasarkan kemampuan komunikasi yang masih kurang maka diperlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan berkomunikasi mahasiswa seperti pembelajaran kooperatif.

Kemampuan Kolaboratif

Kemampuan kolaboratif ditunjukkan dalam kegiatan kerjasama secara berkelompok. Pada saat dosen memberikan pembelajaran secara diskusi, kenyataan di kelas menunjukkan bahwa mahasiswa kurang memberikan tanggung jawab pada kelompok dan sering kali tugas dibebankan pada salah satu mahasiswa untuk menyelesaikan tugas kelompok. Berdasarkan ketidaksi indikator yang terdiri dari bekerja produktif, sikap menghargai, dapat berkompromi dan bertanggung jawab masih menunjukkan hasil yang rendah. Berhubungan dengan hasil kemampuan kolaboratif mahasiswa maka perlu pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan komunikasi mahasiswa.

Berpikir Kreatif

Indikator berpikir kreatif ada tiga yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Hasil berpikir kreatif diperoleh hasil bahwa ketiga indikator menunjukkan rata-rata dibawah 50%. Hasil kefasihan mahasiswa yang masih rendah ditandai dengan kurang mampunya mahasiswa dalam menjawab dan memberikan ide beragam. Fleksibilitas masih rendah terlihat dari pemahaman permasalahan dan solusi dalam memperkirakan secara otomatis rencana penyelesaian masalah, dan selanjutnya mahasiswa belum dapat melaksanakan rencana tersebut serta melihat kembali jika terjadi hambatan dalam memperoleh solusi. Indikator terakhir yaitu kebaruan. Pada indikator ini, mahasiswa masih belum dapat menyelesaikan permasalahan dan cenderung didasarkan pada pengalaman. Sebagian besar mahasiswa tidak mengubungkan kebaruan dengan kemajuan teknologi sehingga dibutuhkan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kreatifitas dengan menyesuaikan kondisi sekarang. Hal ini sejalan dengan Siswono, (2008: 17) yang menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang semakin tinggi, dan mampu mengolah pengetahuan lebih baik dari pada yang lain, mampu menggabungkan ide-ide yang mereka miliki secara flexibel dan kebaruan dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal 21st *century skills* mahasiswa PGSD Unirow masih menunjukkan hasil rendah. Hasil ini ditunjukkan dari kemampuan rata-rata untuk berpikir kritis mahasiswa menunjukkan hasil rata-rata kurang dari 30%, kemampuan komunikatif kurang dari 50%, kemampuan kolaboratif dan berpikir kreatif kurang dari 45%.

Adapun saran yang dapat dilakukan untuk peningkatan 21st *century skills* terutama untuk mahasiswa PGSD Unirow melalui pembelajaran model *Problem-Based Learning* (PBL), model *cooperative learning*, model pembelajaran *inquiry* dan model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif mahasiswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu sehingga terselesaikannya penelitian ini. Peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada Universitas PGRI Ronggolawe Tuban yang telah memberi dukungan untuk kegiatan penelitian ini, serta pada khususnya kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah mendukung penelitian ini melalui dana hibah Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananyarta, P & Sari, R.L.I. 2017. Keterampilan Kolaboratif Dan Metakognitif Melalui Multimedia Berbasis Means Ends Analysis Collaborative And Metacognitive Skills Through Multimedia Means Ends Analysis Based, *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 2: 33-43.
- Arends, R. I. 2007. *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar (Ed. 7 Jilid 1)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- BSNP. 2010. *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendiknas.
- Durkheim, E. 1982. *The Rules Of Sociological Method*. New York: The Free Press.

Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

- Ennis, R. H. 2011. *The Nature of Critical Thinking : An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. University of Illinois. (Online). (http://faculty.education.illinois.edu/rhennis/documents/TheNatureofCriticalThinking_51711_000.pdf), Accessed on Juny 12th 2019.
- Hampson, M., Patton, A. and Shanks, L. 2011. *Ten Ideas for 21st Century Education*. London: Innovation Unit.
- Kyllonen, Patrick. C. 2012. Measurement of 21st Century Skills Within the Common Core State Standards. *Procceding Conference on Invitational Rasearch Symposium Enhanced Assesment di K-12 center ETS*, Mei 7th-8th 2012. University of Southern California, Los Angeles
- Lisliana, Hartoyo, A., & Bistari. 2007. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Materi Segitiga Di SMP*. (Online). (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17409>), Accessed on April 22th 2019.
- Miles, M. B, Huberman, A. M., Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis A Method Sourcebook*. Sage Publications Inc.
- Murtafiah, W. 2016. Kemampuan Komunikasi Matematika Mahasiswa Calon Guru Matematika Dalam Menyelesaikan Masalah Persamaan Diferensial Ditinjau Dari Gender. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 2: 31–41.
- National Education Association. 2002. *Preparing 21st Century Students for a Global Society : An Educator's Guide to the "Four Cs"*. (Online), (<https://www.nea.org/assets/docs/AGuide-to-Four-Cs.pdf>), Accessed on Juny 15th 2019.
- NCREL dan Metiri Group. 2003. *EnGauge 21st Century Skills. Digital Literacies for a Digital Age*. (Online). (<http://www.ncrel.org/engage/skills/skills.htm>), Accessed on Mei 29th 2019.
- National Research Council (NRC). 1996. *National Science Education Standarts*. Washington: National Academy Press.
- Roslina, S. 2018. Pengembangan Keterampilan Kominikatif Antar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Two Stay Two Stray (TSTS) dalam Pembelajaran IPS Materi Perpajakan, *Jurnal PETIK*, 4: 8-22.

Heny, Anggun, Sri, Analisis Kemampuan Awal...

Siswono, T. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa University Press.

Sumarmo, U. 2012. Kemampuan Disposisi Berpikir Logis, Kritis, dan Kreatif Matematika (Eksperimen terhadap Siswa SMA Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Strategi Think talk Write). *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17: 17-33.

Trilling, B. & Fadel, C. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc

Wagner, John A. & Hollenbeck, John R. 2010. *Organizational Behavior: Securing Competitive Advantage*. New Yor: Routledge.

PENGEMBANGAN MEDIA “COMIC LIFE” UNTUK GERAKAN LITERASI SISWA KELAS III DI SEKOLAH DASAR

Arina Restian¹, Eka Kartika Sari²

arina.poenya@gmail.com¹²

PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang¹²

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan 1) mendeskripsikan bagaimana pengembangan produk media “*Comic Life*” untuk gerakan literasi siswa kelas III di sekolah dasar dan 2) mendeskripsikan respon pengguna terhadap pengembangan produk media “*Comic Life*” untuk gerakan literasi siswa kelas III di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) media sudah memenuhi kelayakan dan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, dengan demikian media sudah dapat digunakan untuk kegiatan literasi di sekolah. Hal tersebut didukung dengan perolehan presentase dari ahli media sebesar 90,6% dengan kategori sangat baik, perolehan presentase dari ahli literasi sebesar 92% dengan kategori sangat baik; 2) untuk hasil respon dari angket kemenarikan siswa kelompok kecil menghasilkan presentase 93,3% dengan kategori sangat baik dan hasil respon dari angket kemenarikan siswa kelompok besar sebesar 95,1% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: membaca, literasi, komik

DEVELOPMENT OF “COMIC LIVE” MEDIA FOR CLASS III STUDENT LITERATION MOVEMENT IN ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: This research was conducted with the aim at 1) depicting how the development of "Comic Life" media products for literacy movements of third-grade students in elementary schools and 2) portraying the users' responses to the development of "Comic Life" media products for literacy movements of third-grade students in elementary school. The results of this research indicate that 1) the media has fulfilled properness and organized criteria so that the media can be utilized for literacy activities in schools. This is espoused by the percentage acquisition of media experts as much as 90.6% withal excellent category. Moreover, the percentage of literacy experts gain 92% on the superior category. 2) The response outputs which were acquired from questionnaires of small group students yielded to the tone of 93.3% in a prime category. Furthermore, the outcomes from the large group questionnaire responses obtain in the tone of 95.1% on the convenient category.

Keywords: reading, literacy, comic

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu yang melatih kerja keras otot berfikir ekstra berlatih serta mengasah untuk melahirkan kekritisannya berfikir. Pendidikan diartikan sebagai usaha yang sangat sadar yang dilakukan oleh keluarga terdekat seperti orang tua baik ayah maupun ibu, selanjutnya masyarakat, dan pemerintah melalui Kemdibud RI, dengan menggandeng sistem pembelajaran baik formal maupun non formal pada kegiatan bimbingan disekolah, pengajaran, dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranannya secara tepat dalam berbagai lingkungan hidup. Pendidikan di sekolah dasar menjadi tempat yang sangat strategis dalam menanamkan karakter secara kualitas dan kuantitas.

Pentingnya pendidikan di sekolah dasar yang wajib kita fahami bersama dalam dunia pendidikan adalah yang telah termuat dalam kebijakan undang – undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 17 Tahun 2003 Butir 1 dan 2, menyatakan bahwa “pendidikan dasar merupakan jenjang yang melandasi jenjang pendidikan menengah”. Pendidikan di sekolah dasar menjadi bagian yang tak terpisahkan membangun karakter Bangsa di tanah Indonesia R.I dalam pentingnya pelaksanaan untuk melahirkan generasi yang berkarakter, unggul dan mandiri serta berkualitas dan juga jenjang pendidikan dasar yang menjadi landasan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan ke tingkatan lebih tinggi.

Pemahaman akan hal tersebut akan membantu pendidik dalam menyiapkan secara inovasi tentang media pembelajaran secara menyenangkan gembira dan berbobot dari segi kualitas pengembangan SDM untuk menyeleksi bacaan mereka, namun bukan menjadi kaku ataupun harga mati. Menurut Piaget, tahapan perkembangan intelektual anak pada usia (7 – 11 tahun) yaitu pada tahap operasional konkret. Tahap ini anak sudah dapat melakukan pemecahan masalah sederhana sesuai dengan pendapat atau argumentasi mereka, namun pada tahap ini anak belum mampu berfikir abstrak karena pengetahuan mereka masih terbatas pada situasi konkret, inilah bukti kita sama- sama mencerdaskan kehidupan Bangsa melalui Pendidikan.

Berdasarkan analisis kebutuhan dari hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Puji Astuti, S.Pd pada tanggal 30 Oktober 2018 di SDN Puntan 01 Batu, Sekolah Dasar tersebut sudah menerapkan gerakan literasi

Arina, Eka, Pengembangan Media (Comic Life)...

sekolah. Adapun penerapan gerakan literasi yang pertama, kegiatan membaca buku non pelajaran contohnya buku cerita, fabel, ensiklopedia, biografi maupun novel. Kegiatan tersebut dilakukan selama 15 menit sebelum pembelajaran di mulai. Kemudian, untuk penerapan gerakan literasi sekolah hanya dilaksanakan satu hari dalam satu minggu di hari rabu. Untuk selain hari rabu, siswa melakukan pembiasaan seperti setiap hari jumat seluruh warga sekolah melakukan kegiatan jumat bersih dan juga untuk hari kamis ganjil setiap bulan siswa melakukan *sedinten bahasa Jawa* (sehari berbahasa Jawa), dan lain sebagainya. Masalah lain yang menjadi kendala dalam penerapan gerakan literasi di sekolah tersebut yaitu ketersediaan buku bacaan yang kurang bervariasi membuat siswa merasa kurang antusias untuk membaca.

Pengembangan media *comic life* sangat dibutuhkan di SDN Puntan 01 Batu. Media yang pernah digunakan oleh guru yaitu buku cerita bergambar seperti buku cerita tentang binatang atau fabel. Selain itu, di SDN Puntan 01 Batu belum pernah menggunakan media “*Comic life*” yang di dalamnya terdapat cerita yang begitu dekat dan terjadi dalam kehidupan sehari – hari siswa yang mengandung pesan moral, dan juga memiliki nilai – nilai karakter yang dapat ditanamkan pada diri siswa. Gerakan literasi sekolah ini perlu adanya dukungan dari beberapa pihak antara lain guru, kepala sekolah dan orang tua. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendukung adanya gerakan literasi sekolah, salah satunya dengan penggunaan strategi atau dengan penggunaan media.

Media literasi ini digunakan untuk meningkatkan antusias siswa dalam membaca buku, yang pada akhirnya diharapkan akan dapat menumbuhkan rasa gemar membaca pada siswa. “Kemenarikan suatu media tidak ditentukan dari mahal atau murahnya maupun frekuensi pengguna media tersebut, tetapi tergantung pada kesesuaian antara karakteristik media dengan tahap perkembangan anak termasuk di dalamnya adalah komik” (Saputro & Soeharto: 2015: 64). Salah satu media pembelajaran di Sekolah Dasar yaitu media pembelajaran menggunakan bahan cetak. Media *comic live* ini juga termasuk pada media jenis cetak.

Media bahan cetak ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihannya antara lain dapat memberikan informasi dalam jumlah banyak, mudah dibawa, informasi yang diperoleh disesuaikan dengan minat dan kebutuhan yang akan dipelajari, apabila perlu perbaikan mudah dilakukan revisi.

Arina, Eka, Pengembangan Media (Comic Life)...

Sedangkan kekurangan media bahan cetak yaitu sulit menampilkan gerak di halaman cetak, materi terlalu panjang yang ditampilkan oleh media bahan cetak membuat siswa akan cepat bosan.

Oleh karena itu, pengembangan media “*comic life*” dirasa penting dan sangat cocok untuk menunjang gerakan literasi di SDN Puntan 01 Batu karena sekolah tersebut belum pernah menggunakan media bahan cetak berupa komik yang dibuat menggunakan foto asli yang diperankan langsung oleh siswanya. Media “*Comic life*” ini dapat disebut juga sebagai komik kehidupan karena isi atau konten yang ada di ambil dari kisah hidup atau suatu hal yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari. Media ini sangat cocok untuk siswa karena mereka dapat berperan langsung dan membuat siswa menjadi memiliki daya tarik yang tinggi dalam membaca. Dan juga adanya peran langsung dari siswa, membuat siswa lebih cepat memahami pesan dari cerita yang ada pada komik tersebut dan tidak mudah melupakan isi dari cerita komik tersebut.

Gerakan Literasi Sekolah

Pentingnya pembiasaan literasi membuat Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 tahun 2015 yang berisikan pengembangan potensi siswa secara utuh dengan kegiatan wajib 15 menit sebelum pembelajaran di mulai untuk membaca buku non pelajaran (setiap harinya). Penerapan gerakan literasi sekolah meliputi membaca, menulis, melihat dan berbicara.

Berdasarkan hal di atas, dapat diambil kesimpulan bahwasannya gerakan literasi sekolah adalah suatu pembiasaan yang wajib dilakukan oleh sekolah, kegiatan membaca buku non pelajaran dengan waktu 15 yang dilakukan sebelum dimulainya pembelajaran setiap harinya. Ada beberapa aspek dalam literasi, tidak hanya membaca dan menulis melainkan ada berbicara dan melihat guna mendapatkan informasi yang benar dan akurat, sehingga tercipta warga sekolah sekolah yang literat.

Penguatan Pendidikan Karakter

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pasal 1, menyebutkan bahwa penguatan pendidikan karakter yang disingkat PPK yaitu gerakan pendidikan untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati (etika dan spritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi) dan olah raga (kinestetik). Penguatan Pendidikan Karakter ini melibatkan

Arina, Eka, Pengembangan Media (Comic Life)...

kerjasama dengan berbagai antara lain satuan pendidikan, keluarga dan masyarakat. Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan ada lima nilai dalam pendidikan karakter yang utama antara lain religius, nasionalis, gotong royong, integritas dan mandiri.

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Sehingga secara harfiah adalah “perantara” atau “pengantar” (Haryono, 2014 : 47). Oleh karena itu dalam dunia pendidikan, media diartikan sebagai perantara yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau pembelajaran kepada siswa untuk mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan media adalah alat atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa yang sifatnya memudahkan siswa dalam menerima serta memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan proses pembelajaran dan juga hasil belajar siswa yang meningkat.

Komik

Media visual yang telah dijelaskan di atas dapat dibuat dalam bentuk media cetak salah satunya berupa komik. Menurut Saputro & Soeharto (2015:64), peran dari media komik secara pokok yaitu menciptakan dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Indiria Maharsi (2011: 7) komik memiliki arti lebih pada cerita bergambar yang sifatnya menghibur. Namun terlepas dari kedua pengertian tersebut komik merupakan jenis media visual yang diakui mempunyai kekuatan yang besar dalam menyampaikan suatu informasi dan mudah dimengerti. Pendapat Arsyad (2013:89) yang menyatakan siswa sekolah dasar memiliki daya tarik yang tinggi terhadap media visual dan juga cerita yang dihadirkan melalui penokohan dalam komik untuk menyampaikan nilai – nilai karakter pada siswa. Media komik ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit yang dekat dengan kehidupan sehari – hari siswa dan bermuatan nilai – nilai karakter.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penelitian dengan judul “Pengembangan Media (Comic Life) Untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar” perlu segera dilakukan. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Mengembangkan media *Comic life*

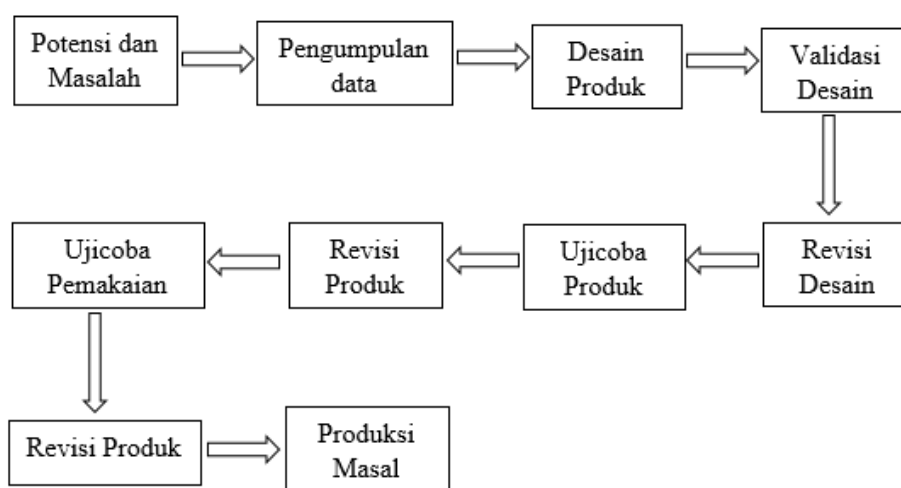
Arina, Eka, Pengembangan Media (Comic Life)...

untuk gerakan literasi siswa kelas III di SD yang valid, 2) Mengetahui respon kemenarikan dari siswa terhadap media *Comic Life* berdasarkan angket respon siswa.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D), metode ini digunakan apabila suatu penelitian ingin menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus digunakan untuk menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2013). Beberapa model penelitian dan pengembangan yang ada, salah satunya yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu model *Research and Development* (R & D) dari Borg and Gall. Metode penelitian dan pengembangan menurut Borg, W.R and Gall, M.D ini memiliki langkah – langkah penggunaan sebagai berikut. 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk, 8) ujicoba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi masal (Sugiyono, 2013).

Pengembangan media komik edukasi ini akan dilakukan oleh peneliti sampai tahap kesembilan karena media ini dirancang sebagai usaha membuat solusi dari permasalahan yang ada. Jadi peneliti tidak melakukan tahap kesepuluh yaitu produksi masal.



Gambar 1 Tahapan Pengembangan Metode Borg and Gall Sugiyono, 2013

HASIL

Hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media dan juga respon siswa terhadap produk "*comic life*" yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Punten 01 Batu yang beralamatkan di Jl. Raya Punten No. 24, Punten, Kecamatan Bumiaji, Kota Batu pada tanggal 26 Februari 2019. Berikut ini penjelasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Pengembangan Media "*Comic Life*" Untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar

Tahap Potensi dan Masalah

Tahap potensi dan masalah, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini yaitu menganalisa mulai dari kegiatan literasi yang dilakukan oleh siswa kelas III di SDN Punten 01 Batu dan juga menganalisa media yang digunakan untuk gerakan literasi tersebut.

Tahap Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas III di sekolah tersebut sehingga mendapat kesimpulan bahwa dibutuhkannya pengembangan media berupa media "*Comic Life*". Media ini diharapkan dapat digunakan oleh guru kelas untuk memotivasi siswa untuk gemar membaca. Selain itu media "*Comic Life*" sangat aman untuk digunakan siswa, mudah dan dapat untuk dipindahkan, sehingga media "*Comic Life*" dapat digunakan oleh siswa dan guru dimanapun dan kapanpun.

Tahap Desain Produk

Desain media "*Comic Life*" secara keseluruhan memiliki jumlah halaman 30 dengan ukuran 29,7 cm x 42,0 cm yang dicetak pada kertas HVS 100 gram dengan cover menggunakan kertas krungkut. Lembar 1 merupakan cover dari media "*Comic Life*", lembar 2 merupakan perkenalan tokoh dalam komik, lembar ke 2-30 merupakan isi cerita dengan judul "Aku Anak Berani Adil, Pemberani, Bertanggung jawab", dan di cover belakang dari media "*Comic Life*" terdapat sinopsis dari media komik yang telah dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengembangkan desain yang dirancang kedalam bentuk fisik berupa produk. Tahap ini peneliti menggabungkan

Arina, Eka, Pengembangan Media (Comic Life)...

antara teks cerita, desain komik, pemilihan pemain untuk setiap tokoh cerita dan foto siswa yang sebenarnya.

Tahap Validasi Desain

Validasi dalam pengembangan media *Comic Life* akan menghadirkan beberapa ahli yang berpengalaman dalam menilai media *Comic Life*. Ahli media maupun ahli literasi akan menilai hasil dari produk pengembangan media *Comic Life* sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan. Jika terdapat saran ataupun kekurangan akan dijadikan bahan revisi agar memperoleh produk yang sesuai dengan harapan.

Tahap Revisi Desain

Tahap revisi desain ini dilakukan peneliti setelah mendapat kritik dan saran dari ahli media. Kritik dan saran ini diperoleh dari kolom kritik dan saran yang telah dituliskan oleh ahli media pada angket validasi ahli media.

Tahap Uji Coba Produk

Setelah melakukan uji validasi dari para ahli dan melakukan revisi desain. Kemudian dilanjutkan pada tahap uji coba kelompok terbatas. Pada tahap uji coba terbatas ini, media *Comic Life* yang dikembangkan di implementasikan di Sekolah Dasar. Uji coba kelompok terbatas ini dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang siswa yang dilaksanakan pada tanggal Selasa, 26 Februari 2019. Implementasi ini dilaksanakan dalam waktu satu hari.

Tahap Revisi Produk

Tahap revisi produk ini dilakukan apabila pada pengujian terbatas masih terdapat kekurangan dan kelemahan yang diketahui dari saran, catatan pada angket yang disebarkan saat uji coba produk yang dilakukan di SD Negeri Punten 01 Batu.

Tahap Uji Coba Pemakaian

Tahap uji coba pemakaian ini dilakukan pada siswa kelas III di SD Negeri Punten 01 Batu dengan jumlah awal siswa 26 orang. Implementasi kelompok besar ini dilakukan selama satu hari.

Tahap Revisi Produk

Tahap revisi produk ini dilakukan apabila pada saat uji coba produk dalam lingkup yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji coba pemakaian, sebaiknya pembuat media komik melakukan evaluasi terhadap produk yang

Arina, Eka, Pengembangan Media (Comic Life)...

telah dibuat untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan media yang layak untuk siswa.

Respon Pengguna Terhadap Pengembangan Media “Comic Life” Untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III di Sekolah Dasar

Respon pengguna digunakan untuk mengetahui kemenarikan media “Comic Life”. Angket pengguna diberikan kepada siswa kelas III SD Negeri Puntan 01 Batu.

Respon siswa kelompok kecil SD Negeri Puntan 01 Batu

Setelah kegiatan implementasi literasi (membaca buku non pelajaran sebelum pembelajaran dimulai) menggunakan media “Comic Life” selesai. Peneliti meminta siswa untuk mengisi angket respon pengguna terhadap media “Comic Life”. Berikut ini hasil angket respon siswa.

Tabel 1 Hasil angket respon siswa (kelompok kecil)

No	Nama	Skor yang diberikan
1.	AMU	8
2.	ANH	10
3.	EAV	10
4.	FCA	10
5.	HAR	10
6.	SNRP	8
Jumlah		56
Presentase		93,3%

Presentase respon siswa kelompok kecil $\frac{56}{60} \times 100\% = 93,3\%$

Berdasarkan tabel 4.12 diperoleh hasil yaitu 93,3% dengan keterangan media *Comic Life* yang dibuat atau dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa kelas III di SD Negeri Puntan 01 Batu.

Respon siswa kelompok besar SD Negeri Puntan 01 Batu

Tabel 2 Hasil angket respon siswa (kelompok besar)

No	Nama	Skor yang diberikan
1.	AA	10
2.	AAN	9
3.	AES	9
4.	AMU	9
5.	ANH	10
6.	APR	10
7.	CZE	10
8.	DF	10
9.	EAV	10
10.	EMP	10

Arina, Eka, Pengembangan Media (Comic Life)...

No	Nama	Skor yang diberikan
11.	FBN	10
12.	HAR	10
13.	HPF	10
14.	KK	10
15.	MAF	10
16.	MMF	10
17.	MRN	10
18.	NAP	10
19.	NSH	10
20.	RME	10
21.	RRF	10
22.	SNRP	10
23.	SRS	10
24.	VAZ	10
25.	VN	10
26.	YRT	10
Jumlah		257
Presentase		95,1%

Presentase respon siswa kelompok besar $\frac{257}{270} \times 100\% = 95,1\%$

Berdasarkan tabel 4.13 diperoleh hasil yaitu 95,1% dengan keterangan media *Comic Life* yang dibuat atau dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa kelas III di SD Negeri Puntan 01 Batu.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Comic Life Untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar

Penelitian pengembangan atau yang disebut R&D (*Research and Development*), peneliti menggunakan model Bord and Gall dengan 10 tahapan. Tahapan pengembangan media *Comic Life* untuk gerakan literasi di Sekolah Dasar ini meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri Puntan 01 Batu.

Tahap potensi dan masalah pada penelitian ini dilakukan di SD Negeri Puntan 01 Batu. Potensi dan masalah yang ada berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Dari kondisi tersebut peneliti melakukan tahap pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pihak sekolah sehingga mendapatkan data yang

Arina, Eka, Pengembangan Media (Comic Life)...

faktual dan terpercaya. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di SD Negeri Punten 01 Batu didapatkan hasil bahwa sekolah tersebut memiliki kebutuhan pada media yang digunakan untuk gerakan literasi. Dalam hal ini media yang digunakan untuk gerakan literasi terbatas pada buku yang memiliki tahun terbit lama dan memiliki sedikit variasi jenis buku, selain itu kurangnya fasilitas membuat siswa bosan dan minat membacanya kurang dikarenakan buku bacaan yang sama.

Tahap desain produk ini merancang desain media *Comic Life*. Pada rancangan media berisikan teks cerita Aku Anak Berani Adil, Pemberani, Bertanggung Jawab. Kegiatan membaca buku non pelajaran akan menyenangkan apabila disajikan dengan menggunakan media yang menarik. Sebelum melakukan implementasi dengan menggunakan media *Comic Life*, terlebih dahulu melalui proses validasi kepada para ahli validasi. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan ahli media dan ahli literasi sebagai validator media *Comic Life* yang telah dibuat dan dikembangkan.

Tahap revisi produk ini dilakukan setelah mendapatkan kritik atau saran dari validator ahli media dan ahli literasi. Apabila telah melakukan revisi sesuai dengan saran para ahli dan media dinyatakan valid maka akan diuji cobakan di Sekolah Dasar. Uji coba media *Comic Life* dilakukan di SD Negeri Punten 01 Batu. Implementasi dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Comic Life* melalui angket respon siswa. Uji coba produk ini di implementasikan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa yang mendapatkan hasil presentase 93,3%.

Tahap uji coba pemakaian ini diimplementasikan pada kelompok besar dengan jumlah siswa 26 orang. Dari angket respon siswa kelompok besar mendapatkan hasil presentase 95,1%. Dalam uji coba pemakaian, sebaiknya pembuat media komik melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan media yang layak untuk siswa. Evaluasi dilakukan peneliti pada setiap tahapan yang ada. Hasil evaluasi dilakukan dalam bentuk deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Respon Pengguna Terhadap Media Comic Life Untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar

Pengembangan media *Comic Life* untuk gerakan literasi yang telah diimplementasikan di SD Negeri Punten 01 Batu. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media tersebut telah membuat siswa tertarik dan antusias dalam membaca,

Arina, Eka, Pengembangan Media (Comic Life)...

diketahui juga bahwa pelaksanaan gerakan literasi membaca buku non pelajaran sebelum pembelajaran di mulai menggunakan media *Comic Life* siswa sangat aktif.

Siswa menyatakan merasa senang dan beberapa dari mereka ingin memiliki media tersebut dirumah. Media *Comic Life* berbentuk buku komik yang menggunakan foto siswa dan guru sebagai pengisi ilustratornya, begitu pula dengan nama media tersebut yang unik membuat siswa ingin mengetahui isi dari media tersebut. Media *Comic Life* membuat suasana pelaksanaan gerakan literasi menjadi menyenangkan. Hasil presentase respon siswa kelompok kecil 93,3% dan hasil presentase respon siswa kelompok besar 95,1%. Presentase tersebut menunjukkan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil presentase yang didapatkan, diketahui bahwa media *Comic Life* dapat digunakan pada kelas III Sekolah Dasar. Implementasi kelompok kecil dan kelompok besar berbeda namun berdasarkan hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan untuk gerakan literasi membaca buku non pelajaran sebelum pembelajaran di mulai.

SIMPULAN

Pengembangan media *Comic Life* melalui beberapa tahapan mulai dari validasi ahli media, validasi ahli literasi, angket respon siswa. Uji validasi ahli media dan ahli literasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media *Comic Life*. Hasil perolehan uji validasi media sebelum revisi adalah 78,6% dengan keterangan valid, dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran, setelah melakukan revisi didapatkan hasil 90,6% dengan keterangan sangat valid, tanpa ada revisi. Sedangkan perolehan uji validasi ahli literasi mendapatkan hasil nilai 92% mendapatkan keterangan sangat valid, tanpa ada revisi. kemenarikan media *Comic Life* diperoleh dari implementasi di SD Negeri Punten 01 Batu dengan melakukan uji coba kelompok kecil berjumlah 6 orang siswa memperoleh hasil presentase sebesar 93,3%. Untuk uji coba kelompok besar berjumlah 26 orang siswa memperoleh hasil presentase sebesar 95,1%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode Praktis Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media & Pustaka Inspiratif.

Arina, Eka, Pengembangan Media (Comic Life)...

Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 tahun
tentang Penumbuhan Budi Pekerti.

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan
Pendidikan Karakter.

Saputro, Henggang Bara., Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis
Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik – Integratif Kelas IV SD.
Jurnal Prima Edukasi, 3 (1): 61-72.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan
R&D*. Bandung: Alfabeta

ANALISIS PROSES PEMBELAJARAN PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM KURIKULUM 2013 DI KELAS II SDN JATIDUKUH MOJOKERTO

Reninda Dewi Pinar

reninda.dewi.p@gmail.com

Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Abstrak: Peneliti memiliki ketertarikan pada pendekatan pembelajaran yang terdapat di kurikulum 2013, yaitu pendekatan saintifik (*scientific approach*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jatidukuh Mojokerto kelas II. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perencanaan, proses, dan penilaian pembelajaran dengan pendekatan saintifik serta kendala-kendala dalam kegiatan belajarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman (1992). Hasil penelitian ini adalah (1) guru tidak menyusun RPP sendiri, (2) pelaksanaan pembelajaran belum maksimal, (3) penilaian pembelajaran belum dilaksanakan sesuai dengan pedoman penilaian yang terdapat di kurikulum 2013. Kendala-kendala yang dihadapi guru maupun siswa adalah (1) terbatasnya waktu, (2) kurangnya pemahaman tentang pendekatan saintifik, (3) terbatasnya sumber belajar, dan (4) penggunaan pembelajaran konvensional yang sulit untuk dihilangkan karena belum terbiasa. Maka dari itu perlu adanya monitoring dari kepala sekolah agar mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar.

Kata kunci: proses pembelajaran, pendekatan saintifik, kurikulum 2013

ANALYSIS ON LEARNING PROCESS' USING THE SAINTIFIC APPROACH OF CURRICULUM 2013 IN GRADE II ELEMENTARY SCHOOL JATIDUKUH MOJOKERTO

Abstract: Researchers have an interest in learning in the 2013 curriculum, which discusses the scientific approach. This research was conducted at elementary School of Jatidukuh Mojokerto class II. The purpose of this study is to determine the planning, process, and assessment of learning with a scientific approach as well as the constraints in learning activities.. This study uses qualitative, data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. Analysis of the data in this study used the field model of Miles and Huberman (1992). The results of this study are (1) teachers do not prepare their own lesson plans, (2) the implementation of learning has not been maximized, (3) learning has not been carried out in accordance with the lessons discussed in the 2013 curriculum. The constraints faced by both teachers and students are (1) limited

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

time, (2) lack of understanding of the scientific approach, (3) limited learning resources, and (4) the use of conventional learning that is difficult to eliminate because it is not used. Therefore there is a need for monitoring from the school principal to be able to improve the ability of teachers in teaching.

Keywords: learning process, scientific approach, curriculum of 2013.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Pendidikan merupakan sebuah pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang akan dilanjutkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan dapat diperoleh melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan berkaitan dengan proses belajar, yakni sebuah upaya perubahan dan perbaikan yang bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan serta pendekatan maupun strategi pembelajaran.

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Memasuki masa era globalisasi, bangsa Indonesia tidak matimatanya selalu melakukan pembangunan disegala bidang kehidupan baik pembangunan material maupun spiritual termasuk di dalamnya sumber daya manusia, salah satu faktor yang menunjang pembangunan atau peningkatan sumber daya manusia yaitu melalui pendidikan mendapat prioritas utama.

Dalam proses belajar mengajar guru dituntut untuk dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif. Pada kegiatan belajar mengajar diharapkan peserta didik dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Proses pembelajaran dapat didefinisikan untuk menjalin hubungan, mengidentifikasi pola-pola belajar, mengorganisasikan bagian-bagian kecil pengetahuan, perilaku, aktivitas yang semula tidak berkaitan, menjadi suatu pola baru yang utuh menyeluruh bagi peserta didik.

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

Pada proses pembelajaran terdapat beberapa cara, teknik, model, metode, strategi, dan pendekatan serta sumber belajar di dalamnya. Cara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran terkadang dirasa belum mampu untuk mengaktifkan, memaksimalkan proses pembelajaran, sehingga tenaga pendidik harus mampu menggabungkan atau mengkombinasikan antara model, strategi, metode, ataupun pendekatan pembelajaran. Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran, terdapat peraturan baru tentang seperangkat rencana dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, atau yang biasanya disebut dengan kurikulum. Kurikulum yang sedang diperbincangkan di dunia pendidikan Indonesia adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini terdapat beberapa pengembangan, salah satunya adalah tentang standar proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013, berlangsung dengan memadukan penalaran induktif dan penalaran deduktif. Perpaduan penalaran induktif dan penalaran deduktif ini biasa disebut dengan pendekatan saintifik (*scientific approach*). Pembaharuan pada kurikulum 2013 dirasa cukup banyak, selain dari proses pembelajarannya. Pada kurikulum 2013 menekankan pada peningkatan dan keseimbangan *soft skill* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembaharuan proses pembelajaran kurikulum 2013 terletak pada pembelajaran yang menekankan pada dimensi pedagogic modern, yaitu menggunakan pendekatan saintifik. Langkah-langkah pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta (Daryanto, 2014) dan (Akbar, 2013 dalam Afandi, 2019).

Pendekatan saintifik adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran melalui proses ilmiah. Apa yang dipelajari dan diperoleh peserta didik dilakukan dengan indera dan akal pikiran sendiri, sehingga mereka mengalami secara langsung dalam proses mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendekatan saintifik diharapkan mampu memberikan bekal untuk menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik di masa yang akan datang.

Pembaharuan lainnya yang terlihat jelas dalam kurikulum 2013 adalah penggunaan penilaian autentik (*authentic assesment*) untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Penilaian autentik adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Hosnan, 2014). Jenis penilaian autentik adalah penilaian kinerja, evaluasi diri, esai, proyek, dan portofolio. Penilaian semacam ini mampu menggambarkan seluruh aspek yang terdapat dalam diri peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam menyikapi beberapa keluhan tenaga pendidik akan beban kerja setelah adanya pembaharuan kurikulum, pemerintah telah menyiapkan solusi terkait kekhawatiran dari tenaga pendidik. Upaya pemerintah untuk meringankan beban guru adalah menyediakan buku pegangan bagi guru. Dalam hal ini sudah ada pemetaan SK dan KI (Kompetensi Inti), langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru untuk setiap pembelajaran, serta rubric penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas siswa. Hal ini diharapkan dapat membantu mempermudah guru dalam pembuatan perencanaan pembelajaran dan menghilangkan kekhawatiran para guru akan beban pekerjaan yang ditanggung.

Salah satu SD di Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto yang menerapkan kurikulum 2013 sejak 2017 hingga sekarang. Kelas yang sudah menerapkan kurikulum 2013 adalah kelas I, II, IV, dan V.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Jatidukuh Mojokerto pada tanggal 18 maret 2019 terkait bagaimana implementasi atau penerapan pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 dalam proses belajar mengajar di SDN Jatidukuh Mojokerto. Beliau menginformasikan bahwa sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013 yang di dalamnya harus ada kegiatan sesuai tahapan pendekatan saintifik, tetapi memang banyak kendala atau hambatan saat menerapkan pendekatan tersebut. Padahal hampir semua guru sudah diikuti-sertakan dalam berbagai kegiatan pelatihan terkait kurikulum 2013 dan pendekatan saintifik. Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan observasi di kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto. Alasan lain peneliti melakukan observasi di kelas II adalah karena kelas II dirasa sudah mampu untuk diajak berdialog ataupun berkomunikasi dengan cukup baik dibandingkan kelas I, karena awalnya peneliti ingin meneliti kelas I, tetapi setelah sedikit berbincang dengan guru kelas I, guru tersebut menyarankan untuk ke kelas II saja. Sehingga akhirnya peneliti memilih kelas II sesuai saran guru kelas I dan juga guru kelas II mengizinkan peneliti untuk melakukan kegiatan observasi di kelasnya.

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

Sebelum melakukan observasi, peneliti mewawancarai guru kelas II terkait rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik, proses pembelajaran yang selama ini dilakukan, media yang digunakan dan lain sebagainya. Guru kelas II menjelaskan mengalami kesulitan dalam penyusunan RPP, implementasi pendekatan saintifik, dan media yang terbatas, serta kemampuan peserta didik dalam menerima pembaharuan pembelajaran. Guru juga mengaku sering terkendala dalam mengalokasikan waktu pada saat proses pelaksanaan pembelajaran dikarenakan banyaknya kegiatan dalam satu kali pertemuan, sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk melihat lebih jauh bagaimana proses pembelajaran dalam pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 pada siswa kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan bentuk evaluasi pembelajaran di kelas tersebut. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Jatidukuh, kelas II belum pernah digunakan sebagai tempat penelitian terkait dengan penerapan pembelajaran dalam pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengolahan data yang berupa kata-kata, gambaran umum yang terjadi di lapangan. Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami realitas sosial, yaitu melihat dunia dari apa adanya, bukan dunia yang seharusnya. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan (Arikunto 2006, Sugiyono, 2016). Dalam penelitian di menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi. berikut ini adalah kisi-kisi pertanyaan wawancara.

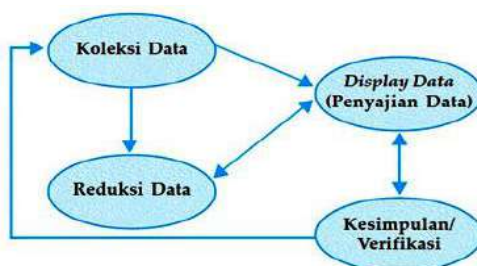
Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara Guru Kelas II SDN Jatidukuh

No	Pertanyaan
1	Aspek Perencanaan pembelajaran kurikulum 2013 1. Apakah Ibu menyusun sendiri RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran? 2. Apakah Ibu menggambarkan pendekatan saintifik dalam RPP?

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

No	Pertanyaan
	3. Apakah Ibu menuliskan rancangan penilaian yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada RPP? 4. Bagaimana Ibu menentukan sumber belajar di setiap pertemuan?
2	Aspek Pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 1. Apa saja kegiatan yang Ibu lakukan pada saat kegiatan pendahuluan? 2. Apa alasan Ibu melakukan kegiatan-kegiatan tersebut? 3. Apakah Ibu menggunakan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran? 4. Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran? 5. Apakah Ibu melakukan penilaian pada saat proses pembelajaran berlangsung? 6. Apa saja kegiatan yang Ibu lakukan pada saat kegiatan penutup?
3	Aspek Penilaian pembelajaran kurikulum 2013 1. Apakah Ibu menyusun sendiri instrument penilaian yang akan Ibu gunakan untuk menilai hasil belajar siswa? 2. Apakah Ibu membuat sendiri pedoman penskoran yang akan Ibu gunakan untuk menilai hasil belajar siswa? 3. Apakah Ibu mengadakan ulangan harian? 4. Bagaimanakah proses penilaian pembelajaran yang Ibu lakukan? 5. Apakah Ibu melakukan penilaian menggunakan acuan kriteria modus untuk penilaian sikap?

Sedangkan analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data selama dilapangan dengan model Miles and Huberman (1992). Model Miles and Huberman terdiri dari tahapan penggolongan data/reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Berikut gambar dari model Miles and Huberman dalam penelitian kualitatif.



Gambar 1. Analisis Data Model Miles and Huberman (1992)

HASIL

Penelitian yang dilakukan peneliti tentang analisis proses pembelajaran pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 di kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan kendala yang dihadapi guru saat kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut ini.

Aspek Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan wawancara, kegiatan perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menyusun RPP sesuai dengan kurikulum 2013, hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas II seperti di bawah ini.

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

Peneliti : “Apakah Ibu menyusun sendiri RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran?”.

Guru : “Yidak mbak, karena saya terkendala oleh waktu, sehingga RPP yang saya tunjukkan hasil download dari internet”.

Berdasarkan hasil analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang ditunjukkan guru kepada peneliti, RPP tersebut sudah mengarah kepada pembelajaran dengan pendekatan saintifik, tetapi tahap kegiatan 5M belum diberikan keterangan dalam tanda kurung. Peneliti mencoba kembali mengajukan pertanyaan terkait RPP yang ditunjukkan. Wawancaranya adalah sebagai berikut.

Peneliti : “Apakah Ibu melihat atau mencermati RPP, sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan?”.

Guru : “Kadang-kadang mbak”.

Pernyataan kepada kepala sekolah dalam catatan wawancara memberikan penguatan bahwa guru tidak membuat sendiri Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun catatan wawancara tersebut adalah sebagai berikut ini.

Peneliti : “Bagaimana penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di sekolah ini Pak?”.

Kepala sekolah : “Sebenarnya saya menginginkan guru-guru untuk membuat RPP, boleh mengambil dari google tetapi harus dicermati, direvisi, ditelaah, dan dikembangkan sendiri. Saya memperbolehkan dengan pertimbangan waktu yang dimiliki guru, karena selain membuat RPP guru juga mempunyai kewajiban mengajar dan mengisi administrasi-administrasi yang lainnya”.

Dari hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah, beliau tidak ingin terlalu membebani guru-guru dengan tugas pembuatan RPP, dimana untuk kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik ini dirasa memang sedikit agak menguras pikiran, baik dari kegiatan awal hingga evaluasi.

Dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa, kepala sekolah memperbolehkan guru-guru tidak menyusun sendiri RPP dengan catatan copy paste tapi harus dikembangkan sendiri. Berikut ini adalah tabel komponen RPP yang ditunjukkan oleh Ibu Ety selaku guru kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto.

Selain data-data dari hasil wawancara terkait perencanaan pembelajaran, peneliti juga melakukan observasi pada komponen RPP yang digunakan berdasarkan Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses. Berikut dipaparkan hasilnya.

Tabel 2. Hasil Observasi pada Komponen RPP

No	Komponen RPP	Keterangan
1	Identitas sekolah	Identitas sekolah dituliskan dengan mencantumkan nama satuan pendidikan yaitu SDN Jatidukuh Mojokerto.

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

No	Komponen RPP	Keterangan
2	Mata pelajaran	RPP yang ditunjukkan guru merupakan RPP yang sudah mengacu pada kurikulum 2013, dimana sudah ada tema, subtema, pembelajaran ke-berapa, dan juga alokasi waktu.
3	Kelas/semester	RPP ini diperuntukkan untuk kelas II semester 2.
4	Alokasi waktu	Alokasi waktu yang dicantumkan 6x35 menit (1 pertemuan).
5	Kompetensi inti	Kompetensi inti ditulis lengkap mulai dari KI 1-4 pada seluruh RPP.
6	Kompetensi dasar	Kompetensi dasar disusun sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan pada hari itu, KD dijabarkan tiap mata pelajaran.
7	Indicator pencapaian kompetensi	Penulisan isi indikator hanya tertulis tiap mata pelajaran, tidak dijabarkan tiap ranah/keterampilan, belum adanya penjabaran ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.
8	Materi pembelajaran	Pada RPP sudah dicantumkan beberapa materi tetapi hanya poin-poinnya saja. Penulisan materi mengacu pada buku guru dan juga buku siswa.
Kegiatan Pembelajaran		
9	Kegiatan pendahuluan	Pada kegiatan pendahuluan tercantum adanya beberapa kegiatan seperti memberikan salam, mengecek kesiapan siswa, menginformasikan tema, dan juga tahap-tahap dalam pendekatan saintifik.
10	Kegiatan inti	Pada kegiatan ini tertulis adanya kegiatan seperti membaca teks, bertanya jawab, mengamati gambar, menuliskan laporan hasil pengamatan, membacakan laporan, mencontohkan gerakan, pemberian penguatan serta motivasi.
11	Kegiatan penutup	Pada kegiatan ini tercantum tahapan membuat kesimpulan secara bersama-sama, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya, dan evaluasi.
Penilaian, Pembelajaran Remedial, dan Pengayaan		
12	Teknik penilaian	Teknik penilaian yang terdapat dalam RPP adalah, observasi, tes, dan unjuk kerja.
13	Instrument penilaian	Instrument penilaian yang digunakan adalah tabel penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan,
14	Pembelajaran remedial dan pengayaan	Pada kegiatan ini terdapat adanya tahapan mengulas kembali tentang materi yang sudah diajarkan.
15	Media/alat, bahan, dan sumber belajar	Sumber belajar yang tertulis di RPP adalah tema 7, subtema 4, dan pembelajaran ke-4. Media yang digunakan gambar pada buku siswa.

Berdasarkan tabel di atas, komponen-komponen RPP yang ditunjukkan oleh ibu Ety sudah mengacu pada kurikulum 2013, hanya saja pada kegiatan pendahuluan tidak dijabarkan secara spesifik adanya *ice breaking*, pada kegiatan inti tidak dicantumkan tahapan sesuai dengan pendekatan saintifik (5M) yang biasanya di tuliskan keterangan

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

kegiatan dalam tanda kurung, tetapi secara penjabaran guru sudah menuliskan adanya kegiatan mengamati, menanya dan sebagainya.

Penjabaran komponen dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pendekatan saintifik belum sempurna, hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru sebagai berikut.

Peneliti : “Apakah di dalam RPP ini terdapat kegiatan 5M yang sesuai dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013?”

Guru : “iya terdapat kegiatan mengamati, menanya, tetapi belum lengkap 5M”.

Peneliti : “Bagaimana gambaran pendekatan saintifik jika Ibu menyusun sendiri RPP tersebut?”.

Guru : “Saya akan menelaah silabus, buku siswa, dan buku guru dahulu mbak, kemudian menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, kemudian menjabarkan indikator sesuai dengan tema/subtema. Dalam kegiatan pembelajaran saya akan berusaha menggunakan pendekatan saintifik yang terdiri dari 5 tahapan tersebut”.

Keseluruhan isi dari RPP yang ditunjukkan oleh ibu Ety pada peneliti sudah mendekati tahapan 5M dalam kegiatan belajar mengajar, hanya saja untuk media, sumber belajar, dan bahan pembelajaran masih belum dikembangkan, sehingga Ibu Ety masih menggunakan buku guru dan buku siswa saja dalam proses pembelajaran yang tercantum dalam RPP tersebut.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran Ibu Ety berusaha melaksanakan pembelajaran seperti tahapan yang tertulis dalam RPP. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas II berikut ini.

Peneliti : “apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan telah sesuai dengan RPP?”.

Guru : “Saya berusaha sesuaikan dengan tahapan yang terdapat di RPP, walaupun kadang terkendala waktu dan aktivitas-aktivitas yang lainnya”.

Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa guru berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, walaupun masih ada kegiatan atau materi pembelajaran yang belum tersampaikan karena alokasi waktu yang tidak mencukupi. Sekolah juga memberikan dukungan fasilitas untuk membantu proses pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan wawancara peneliti dengan kepala sekolah berikut ini.

Peneliti : “Apakah Bapak selalu memberikan dorongan kepada guru-guru untuk terus mempelajari tentang pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 untuk selalu diterapkan di segala kondisi?”

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

Kepala Sekolah :“Saya selalu mendukung guru-guru untuk terus belajar menggunakan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran, dukungan selain motivasi saya juga berusaha memfasilitasi guru-guru dalam menerapkan pendekatan saintifik, fasilitas itu berupa ATK, computer, internet, dan alat music drumband, saya berpikir bahwa memang guru-guru wajib di berikan fasilitas untuk mendukung proses pembelajaran”.

Dari hasil observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa sekolah memberikan dukungan berupa fasilitas yang antara lain adalah ATK, computer, internet, dan alat music drumband serta adanya perpustakaan sekolah. Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 yang dilaksanakan oleh Ibu Ety di kelas II terdiri dari kegiatan utama yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut ini gambaran tentang pelaksanaan proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 di kelas II SDN Jatidukuh. Berikut ini adalah tabel proses pembelajaran pendekatan saintifik yang dilakukan oleh guru.

Tabel 3. Proses Pembelajaran Pendekatan Saintifik

No	Indikator	Deskripsi Hasil Temuan
Kegiatan Pendahuluan		
1	Guru mengkondisikan siswa serta suasana belajar yang menyenangkan.	Guru mempresensi siswa dan mengkondisikan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2	Guru mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan kompetensi yang akan dipelajari dan dikembangkan.	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari.
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai pada hari itu.
4	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.	Guru menuliskan tentang materi yang akan dipelajari, menjelaskan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran.
5	Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan dilakukan.	Guru tidak menyampaikan teknik penilaian/evaluasi.
Kegiatan Inti		
6	Mengamati (Pendekatan Saintifik)	
	1. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan proses pengamatan.	Guru memberikan buku bacaan terkait materi.
	2. Siswa mengamati dengan indera (membaca, mendengar, menyimak, melihat, menonton, dan sebagainya).	Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang terdapat dalam bacaan, dan meminta beberapa siswa untuk membaca bacaan tersebut secara bergantian.
7	Menanya (Pendekatan Saintifik)	
	1. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan menanya.	Guru memotivasi siswa agar mampu mengemukakan pendapatnya terkait materi yang terdapat dalam bacaan.
	2. Siswa membuat dan mengajukan pertanyaan terkait materi yang disampaikan oleh guru.	Guru melakukan kegiatan Tanya jawab bersama-sama dengan siswa.

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

8	Mengumpulkan informasi (Pendekatan Saintifik)	
	1. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan mengumpulkan informasi.	Guru memberikan buku bacaan, memberikan informasi secara lisan.
	2. Siswa berdiskusi, mendemonstrasikan, membaca sumber belajar, mengumpulkan data dari berbagai sumber belajar.	Siswa diminta untuk berkelompok, mendiskusikan tugas-tugas yang diberikan, membaca lagi buku bacaan yang diberikan guru, serta memperbolehkan siswa bertanya jika ada kesulitan.
9	Menalar/Mengasosiasi (Pendekatan Saintifik)	
	1. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan menalar.	-
	2. Siswa mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, mengkategorikan data, menghubungkan dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, menemukan suatu pola, dan membuat kesimpulan.	Siswa diminta untuk menuliskan informasi-informasi yang diperoleh, kemudian diminta juga untuk menuliskan kesimpulan dari informasi yang diperoleh.
10	Mengkomunikasikan (Pendekatan Saintifik)	
	1. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan mengkomunikasikan.	-
	2. Siswa menyajikan laporan dalam bentuk bagan, table, diagram, grafik, menyusun laporan tertulis, dan menyajikan laporan secara lisan.	Siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ke depan.
	Kegiatan Penutup	
11	Guru bersama siswa membuat kesimpulan secara bersama-sama.	-.
12	Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.	-
13	Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran.	-
14	Guru melakukan penilaian.	Melakukan penilaian yang berupa tes tulis.
15	Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling, dan pemberian tugas.	-

Kegiatan Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran yang dilakukan Ibu Ety dalam kegiatan pendahuluan antara lain adalah mengkondisikan siswa dan suasana belajar yang cukup menyenangkan, mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari, menyampaikan komeptensi yang akan dicapai, menyampaikan garis besar cakupan materi, dan menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan .alasan guru melakukan kegiatan tersebut adalah karena guru mendapatkan penjelasan tersebut saat mengikuti keiatan pelatihan dan sosialisasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru dalam wawancara berikut ini.

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

Peneliti : “Apakah Ibu pernah mengikuti kegiatan pelatihan atau sosialisasi tentang pendekatan saintifik yang terdapat di dalam kurikulum 2013?”

Guru : “Iya, saya pernah mengikuti 3x pelatihan kurikulum 2013 yang di dalamnya terdapat penjelasan tentang 5M pada pendekatan saintifik”.

Kegiatan Inti

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan inti yang dilakukan guru belum sepenuhnya menerapkan 5M dalam pendekatan saintifik. 5M dalam pendekatan saintifik adalah kegiatan mengamati, menanya, menalar, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Berikut ini penjelasan kegiatan 5M.

Mengamati

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan mengamati yang dilakukan siswa yaitu mengamati gambar yang terdapat di dalam buku siswa dan membaca teks terkait materi. Dalam 3x observasi yang dilakukan peneliti, guru selalu menerapkan kegiatan-kegiatan yang sama.

Menanya

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan menanya yang dilakukan siswa adalah melakukan Tanya jawab dengan guru terkait gambar atau teks bacaan dan membuat pertanyaan berdasarkan gambar atau berdasarkan teks bacaan. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui juga bahwa aktivitas guru pada kegiatan menanya ini adalah membimbing siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru berusaha untuk memotivasi siswa agar mampu membuat pertanyaan atau guru memfasilitasi siswa untuk memunculkan beberapa pertanyaan. Contohnya aktivitas guru adalah berusaha mengkaitkan materi dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Menalar

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan menalar yang dilakukan oleh siswa adalah menghubungkan informasi yang diperoleh agar menjadi informasi yang utuh untuk dapat diambil kesimpulan. Kegiatan menalar juga tidak lepas dari bimbingan dari guru. Aktivitas yang dilakukan oleh guru pada kegiatan ini adalah sebagai fasilitator untuk membantu siswa-siswi yang kesulitan dalam mengumpulkan informasi. Mulai dari meminta siswa untuk membaca buku siswa, meminta siswa untuk mengamati gambar-gambar yang terdapat di dalam buku bacaan yang telah disediakan. Sehingga menalar

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

dalam proses pembelajaran adalah menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Mengasosiasikan

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan mengasosiasi yang dilakukan siswa adalah mengembangkan apa yang diperoleh dari pembelajaran yang sedang dilakukan. Siswa diminta untuk mampu mengembangkan dan juga menerapkan hal-hal bermanfaat yang diperoleh dari pembelajaran di sekolah. Guru dalam kegiatan ini membimbing siswa untuk mampu mengembangkan pola berpikir. Guru membekali siswa dengan pengetahuan-pengetahuan yang akan ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Mengomunikasikan

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan mengomunikasikan yang dilakukan siswa adalah membacakan hasil pekerjaannya/karyanya, menuliskan hasil diskusi, menuliskan hasil pekerjaannya di papan tulis, mengemukakan pendapatnya tentang penampilan teman-teman yang melakukan presentasi di depan. Berdasarkan hasil observasi, guru memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Kemudian guru membimbing siswa untuk membahas hasil yang sudah disampaikan.

Selama kegiatan inti, guru dan siswa saling bekerjasama untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang aktif. Guru berusaha membantu siswa dalam menghadapi kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa. Guru berusaha membimbing siswa untuk memunculkan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Guru Ey sebagai berikut.

Peneliti : “apakah dalam proses pembelajaran Ibu membimbing siswa dalam menghadapi kesulitan-kesulitan belajar?”

Guru : “Iya mbak, Saya berusaha untuk membantu kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran, Saya mencoba membimbing siswa agar terus termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran, dalam mengemukakan pendapat, dan dalam menyelesaikan permasalahan terkait materi pembelajaran, walaupun kadang anak suka bosan mendengar saya menyampaikan materi mungkin karena metode atau model yang saya gunakan kurang menarik”.

Kegiatan Penutup

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan penutup yang dilakukan guru dan siswa adalah bersama-sama membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari. Siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya sehubungan dengan materi yang telah disampaikan, kalau dirasa materi yang disampaikan guru kurang jelas, siswa

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

diperbolehkan untuk menanyakan kembali materi tersebut. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi, melakukan penilaian kinerja siswa. Penilaian yang dilakukan guru pada kegiatan penutup hanya terkait keterampilan kognitif, untuk keterampilan psikomotorik dan afektif guru tidak melakukan penilaian dalam proses pembelajaran. Guru juga jarang melakukan kegiatan umpan balik/refleksi. Hal ini sesuai dengan wawancara peneliti dengan guru, serta angket yang diberikan ke siswa kelas II.

Peneliti : “apakah dikegiatan penutup ibu selalu melakukan evaluasi, program pengayaan, ataupun kegiatan umpan balik?”

Guru : “Tidak setiap kali pembelajaran saya mengadakan kegiatan pengayaan, umpan balik/refleksi mbak dikarenakan kadang waktunya tidak mencukupi, untuk penilaian saya hanya menilai aspek kognitifnya saja, aspek yang lain menyusul”.

Hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa di kelas II SDN Jatidukuh dalam kegiatan penutup melakukan kegiatan penilaian dari tes yang diberikan. Refleksi, umpan balik, pengayaan, dan remedi tidak diberikan.

Penilaian Pembelajaran Saintifik

Hasil observasi ditemukan bahwa dalam penilaian pembelajaran kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam penilaian pembelajaran yaitu guru kelas II tidak melakukan penilaian pada proses pembelajaran. Guru melakukan penilaian dari soal-soal tertulis yang terdapat di dalam buku siswa. Penilaian sikap dan keterampilan tidak dilakukan pada waktu kegiatan belajar-mengajar. Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan peneliti dan guru seperti berikut ini.

Peneliti : “Bagaimana proses penilaian pada siswa kelas II ya Bu?”.

Guru : “Saya tidak pernah menilai saat kegiatan belajar mengajar berlangsung mbak, kalau untuk menilai soal-soal dari buku siswa memang biasanya langsung saya nilai, tapi kalau menilai sikap dan keterampilan tidak”.

Hasil wawancara ini juga didukung dengan pernyataan Bapak Kepala sekolah yang mengatakan bahwa “Guru-guru disini sudah saya ikutkan kegiatan-kegiatan seperti pelatihan dan sosialisasi terkait pembelajaran dalam kurikulum 2013 mbak, hanya saja guru-guru mungkin sedikit kesulitan terkait waktu, saya berharap guru-guru disini berusaha untuk menerapkan apa yang sudah diperoleh dari berbagai pelatihan tersebut secara tepat, baik dalam perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, maupun evaluasi pembelajaran di dalam kelas”.

Kendala-Kendala dalam Proses Pembelajaran

Dari hasil observasi terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa. Kendala yang dihadapi guru adalah terbatasnya waktu, pemahaman yang kurang tentang pembelajaran dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013, kegiatan-kegiatan 5M yang belum dilaksanakan karena belum terbiasa dilakukan oleh guru dan siswa, kurangnya informasi terhadap sumber-sumber belajar, dan guru cenderung masih menggunakan pembelajaran konvensional, dimana murid diminta masuk kelas, kemudian guru menjelaskan materi dan memberikan tugas tertulis pada siswa. Hal ini sesuai dengan wawancara antara peneliti dengan guru kelas II sebagai berikut.

Peneliti : “Kendala/kesulitan apa yang Ibu hadapi dalam proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik?”

Guru : “kendala pertama yang saya hadapi adalah waktu mbak, kemudian sumber belajar yang terbatas, saya juga masih bingung dengan kegiatan dalam pendekatan saintifik”.

Peneliti : “Apakah Ibu masih sering menggunakan pembelajaran konvensional dalam kelas?”

Guru : “Saya masih sering menggunakan pembelajaran konvensional tetapi kadang masih saya kolaborasi dengan kegiatan berdiskusi dan presentasi”.

Kendala-kendala yang dihadapi guru-guru ini juga dijelaskan oleh Bapak kepala sekolah saat wawancara dengan peneliti. Wawancaranya adalah sebagai berikut.

Peneliti : “Apakah guru-guru disini sering mengeluhkan sulitnya menerapkan pendekatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 Pak?”

Kepala Sekolah : “Iya mbak, guru-guru memang kadang mengeluhkan ribetnya kegiatan pembelajaran yang diusung oleh kurikulum 2013, tidak hanya ribet dan membingungkan untuk guru-guru dalam proses pembelajarannya, tetapi dalam penyusunan RPPnya juga guru mengeluhkan kesulitan. Saya rasa karena guru-guru disini belum terbiasa, tetapi saya masih terus memotivasi mereka untuk mau belajar menerapkan hal-hal yang terdapat di dalam kurikulum 2013, seperti pendekatan saintifik”.

PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Saintifik

Hasil penelitian, guru tidak membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sendiri sebelum pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru tidak mempunyai banyak waktu untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain karena alasan waktu, guru juga merasa dirinya kurang mampu untuk menyusun RPP,

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

dikarenakan guru merasa kebingungan ketika harus memasukkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tidak berhenti pada penyusunan indikator, yang membuat bingung guru adalah menentukan kegiatan 5M pada pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang ditunjukkan oleh guru, secara komponen-komponen RPP sudah lengkap. Terdapat identitas RPP, kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan (kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup). Pada kegiatan inti sudah tertulis kegiatan 5M, tetapi keterangan kegiatan dalam kurung belum ada. Permasalahan dan alasan terkait penyusunan RPP ini juga ditemukan serupa seperti pada penelitian Aka (2012), dimana sebagian besar guru kurang dalam memerhatikan aspek penyusunan RPP ini, mereka cenderung merasa kurang memiliki waktu dan sumber-sumber rujukan lainnya.

Pelaksanaan Pembelajaran Saintifik

Hasil observasi dan juga wawancara pelaksanaan pembelajaran pendekatan saintifik yang dilakukan di kelas II kurang maksimal. Hal ini dikarenakan pendekatan saintifik masih susah untuk diterapkan di SDN tersebut. Siswa belum terbiasa, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran siswa sulit untuk mengikuti tahapan-tahapan kegiatan yang diinformasikan oleh guru. Pada pelaksanaan pembelajaran di kegiatan pendahuluan, guru sudah mengkondisikan siswa, mulai dari mengabsen hingga menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan, dan mengulas kembali materi-materi sebelumnya.

Pada kegiatan inti, siswa sudah diminta untuk melakukan kegiatan pengamatan, seperti mengamati gambar yang diberikan oleh guru yang kemudian di bawah gambar terdapat bacaan yang juga harus dicermati oleh siswa. Kegiatan menanya, guru berusaha memotivasi siswa agar mampu bertanya dengan kalimat yang tepat. Cara guru memotivasi siswa dalam kegiatan menanya adalah mengkaitkan dengan sumber belajar yang terdapat di dalam lingkungan sekolah. Dalam kegiatan menalar siswa diajak untuk bertanya jawab yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-harinya, kemudian diminta untuk memberikan contoh terkait materi yang dibahas. Pada kegiatan menalar ini siswa tidak begitu aktif menyampaikan pendapatnya, mereka cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Kegiatan mengasosiasi dan mengomunikasikan menurut hasil

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

pengamatan, observasi, dan wawancara memang jarang dilakukan. Alasannya karena waktu yang tidak cukup, sumber belajar yang terbatas, dan juga guru yang masih menyukai pembelajaran konvensional.

Pada kegiatan penutup yang dilakukan siswa adalah menunjukkan hasil kerjanya kepada guru, kemudian guru menilai tanpa ada kegiatan membuat kesimpulan bersama siswa, refleksi, umpan balik, program pengayaan, atau remedi.

Penilaian Pembelajaran Pendekatan Saintifik

Berdasarkan hasil penelitian, guru tidak melakukan penilaian dalam kompetensi pengetahuan, sikap, dan psikomotoriknya. Guru menilai dari tes tertulis yang berupa soal-soal berdasarkan buku siswa. Guru juga memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah berdasarkan buku siswa.

Hal seperti ini kurang sesuai dengan lampiran Permendikbud No 23 tahun 2016 tentang standar penilaian, bahwa dalam tes tulis harus disertai dengan pedoman penskoran, karena penilaian dalam pendekatan saintifik sifatnya adalah transparan/terbuka, sehingga semua pihak dapat mengetahui nilai dari masing-masing siswa. Akan tetapi dalam pelaksanaannya guru tidak menggunakan instrument-instrumen penilaian seperti yang tertera pada lampiran Permendikbud tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum memahami pentingnya instrumen yang berupa pedoman penskoran, rubrik, dan kisi-kisi dalam penilaian pada proses pembelajaran.

Kendala-Kendala dalam Proses Pembelajaran

Hasil penelitian tentang kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 sebagai berikut.

1. Terbatasnya waktu.
2. Guru merasa kebingungan saat menghubungkan antara pembelajaran satu dengan yang lainnya.
3. Guru dan siswa tidak terbiasanya menerapkan pendekatan saintifik.
4. Pemahaman guru yang kurang akan informasi pendekatan saintifik dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Masih menggunakan pembelajaran konvensional.
6. Sumber belajar yang dirasa masih terbatas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...

Terimakasih kepada semua pihak Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, Bapak Noto Purwo selaku Kepala Sekolah, Ibu Ety selaku guru kelas II, dan siswa-siswi kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto yang telah membantu terlaksananya penelitian dan penyusunan laporan ini. Penulis berharap semoga laporan penelitian ini membawa banyak manfaat bagi kita semua

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa di SDN Jatidukuh Mojokerto khususnya kelas II belum sepenuhnya menerapkan pendekatan saintifik sesuai dengan ketentuan yang terdapat di dalam kurikulum 2013. Baik dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran belum dilaksanakannya secara maksimal. Hal ini dikarenakan adanya kendala-kendala yang dihadapi oleh guru, salah satunya adalah terbatasnya waktu yang ada. Sehingga perlu adanya perbaikan dan monitoring dari pihak *stakeholder* yang terdapat di sekolah tersebut guna meningkat kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien, serta sesuai dengan perkembangan IPTEK.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A. (2012). Problematika Pembelajaran PKn Pada Kelas IV SDN Segugus IV Kecamatan Kedungkandang Malang. SKRIPSI Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah-Fakultas Ilmu Pendidikan UM.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi. Rineka Cipta. Jakarta.
- Afandi, A. N. H., & Aka, K. A. (2019). Pengembangan dan Validasi Instrumen Analisis Buku Tematik-Terpadu pada Kurikulum 2013. Jurnal Pendidikan Dasar NusantarA, 4(2), 199-219.
- Daryanto. 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media
- Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru. Jakarta: UIP.

Reninda, Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan...
Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses
Permendikbud No 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian
Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Alfabeta.

PENGEMBANGAN MEDIA *SMART EXPLODING BOX* BERBASIS *DEEP DIALOGUE CRITICAL THINKING* UNTUK MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Feri Tirtoni¹, Fidaus Su'udiyah², Joko Susilo³

feri.tirtoni@umsida.ac.id¹, suuphierhero@umsida.ac.id², jokosusilo1@umsida.ac.id³

Prodi PGSD, FPIP, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo¹²

Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo³

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menguji kevalidan media smart exploding box berbasis deep dialogue critical thinking beserta perangkatnya (silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku ajar PKn berbasis deep dialogue critical thinking, dan tes hasil belajar (THB)); (2) Mengukur tingkat aktivitas siswa melalui penggunaan media tersebut; (3) Mengukur kemampuan berfikir kritis siswa setelah penggunaan media tersebut, dan (4) mengukur respon minat siswa setelah penggunaan media tersebut. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan Plomp (dalam Khabibah, 2006) yang terdiri dari: (1) Investigasi awal, (2) Desain, (3) Realisasi/konstruksi, (4) Pengujian, Evaluasi, dan Revisi, (5) Implementasi. Dari hasil dan pembahasan pada bagian di atas, disimpulkan bahwa, media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini termasuk dalam kategori valid, dimana hasil kevalidan ahli media mendapatkan skor 25 (baik) dan ahli materi mendapatkan skor 24 (baik). Berdasarkan hasil uji coba pada pertemuan ke-1 dan ke-2 yang telah dilaksanakan pada penelitian ini ditemukan sebuah data baru bahwa penggunaan media ini pada mata pelajaran PKn pada kelas V SDN Ketajen I Sidoarjo menunjukkan bahwa hasil rerata persentase capaian aktivitas siswa satu kelas (7 aspek amatan selama 2 pertemuan) sangat tinggi, yaitu sejumlah 84%. Kemudian data hasil TKBK sebesar 81,15 (tuntas). Selain itu, media ini juga mendapatkan respon minat siswa yang baik, yaitu pada pertemuan terakhir (ke-2) mendapatkan skor attention (perhatian) sebesar 17,5 (sangat baik), confidence (keyakinan) sebesar 11,0 (baik), satisfaction (kepuasan) sebesar 7,0 (cukup), dan relevance (keterkaitan) sebesar 8 (cukup).

Kata kunci : *smart exploding box, dialogue and critical thinking*, aktivitas, kemampuan berfikir kritis, minat

DEVELOPMENT OF SMART EXPLODING BOX MEDIA BASED ON CRITICAL THINKING DIALOGUE TO FACE THE INDUSTRY 4.0 REVOLUTION

Abstract: This study aims to: (1) test the validity of the smart exploding box based on deep dialogue critical thinking and its tools (syllabus and learning implementation plan, PKn textbook based on deep dialogue critical thinking, and learning achievement test); (2) Measuring the level of student activity through the use of the media; (3) Measuring students' critical thinking skills after the use of the media, and (4) measuring the response of students' interests after the use of the media. The research method carried out using the Plomp development model (in Khabibah, 2006) consisting of: (1) Initial investigations, (2) Design, (3) Realization / construction, (4) Testing, Evaluation, and Revision, (5) Implementation . From the results and discussion in the section above, it

Feri, Fidaus, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding...

was concluded that, the media and learning tools developed in this study were included in the valid category, where the results of the validity of media experts got a score of 25 (good) and material experts got a score of 24 (good). Based on the results of trials at the 1st and 2nd learning meetings that have been carried out in this study found a new data that the use of this media in Civics subjects in class V SDN Ketajen I Sidoarjo showed that the average percentage of student achievement in one class (7) the observation aspect during 2 meetings) is very high, which is 84%. Then the critical thinking test result data is 81.15 (complete). In addition, this media also received a good student interest response, namely at the last meeting (2nd) getting an attention score of 17.5 (very good), evidence of 11.0 (good), satisfaction (satisfaction) of 7.0 (enough), and relevance of 8 (enough).

Keywords: smart exploding box, dialogue and critical thinking, activity, critical thinking ability, interest

PENDAHULUAN

Peserta didik level sekolah dasar (SD) memiliki pola berfikir yang sangat unik, dunia mereka adalah hal yang bersifat nyata dan masih dalam pengenalan berfikir tingkat abstrak. Teori yang biasa digunakan untuk menganalisis fenomena ini adalah teori praoperasional kongkret yang dicetuskan oleh Piaget, dimana dinyatakan bahwa usia 7-12 tahun adalah masa dimana siswa belajar dari sesuatu yang dia lihat, dia dengar, dia rasakan, dia sentuh dalam aktifitas keseharian lingkungan mereka. Siswa dalam ranah demikian belajar dari pengalaman belajar yang penuh aktifitas kreatif baik di rumah maupun di sekolah (Sujana, 2005).

Pendidikan Kewarganegaran (PKn) merupakan pembelajaran yang membentuk karakter dan watak anak sehingga siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapinya, akan tetapi dalam pembelajaran tidak hanya membentuk karakter dan watak anak tersebut, tetapi diperlukan juga membentuk kemampuan berpikir kritis, sehingga akan mendorong sikap menjadi lebih baik dan membentuk karakter yang kritis (Mastiono, 2016).

Latar belakang dan urgensi penelitian ini adalah tingkat berpikir kritis siswa SD di perkotaan khususnya Jawa Timur masih terbilang minim, yaitu hanya sebesar 20-26 % dari rata-rata siswa di dalam kelas yang mampu berfikir kritis saat PBM berlangsung, hal ini terjadi karena rendahnya keterampilan siswa dalam hal bertanya, menanggapi, mempresentasikan serta berdialog sesama siswa pada saat proses pembelajaran serta masih sulitnya dalam menyampaikan pendapat atau opsi jawaban kepada guru saat pembelajaran dan belum mampu memahami konsep abstrak pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (Budi, 2017).

Feri, Fidaus, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding...

Kedepan tantangan di era revolusi industri 4.0 mewajibkan setiap individu memiliki keterampilan berfikir kritis dalam berbagai bidang yang multidisipliner. Dilapangan ditemukan kembali sebuah data dari permasalahan pada sisi rendahnya ketrampilan proses berpikir kritis siswa kelas V di SDN Ketajen I Sidoarjo, yaitu sebesar 72% siswa di kelas V mengalami kesulitan dalam proses berfikir kritis saat PBM dari total 28 siswa di dalam kelas. Data tersebut berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2018. Maka dari Latar belakang permasalahan di atas diperlukan suatu cara untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa SD melalui pengembangan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue critical thinking*. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menguji kevalidan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue critical thinking* beserta perangkatnya (silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku ajar PKn berbasis *deep dialogue critical thinking*, dan tes hasil belajar (THB)); (2) Mengukur tingkat aktivitas siswa melalui penggunaan media tersebut; (3) Mengukur kemampuan berfikir kritis siswa setelah penggunaan media tersebut, dan (4) mengukur respon minat siswa setelah penggunaan media tersebut.

METODE

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan karena peneliti akan mengembangkan suatu media box men jadi *smart exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking*, dari pengembangan media box ini tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD kelas V mata pelajaran PKn. Pengembangan dalam penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan Plomp (dalam Khabibah, 2006) yang terdiri dari: (1) Investigasi awal, (2) Desain, (3) Realisasi/konstruksi, (4) Pengujian, Evaluasi, dan Revisi, (5) Implementasi.

Sasaran Penelitian

Sasaran Objek penelitian pengembangan dalam penelitian ini adalah media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking*. Untuk sasaran subjek dalam penelitian pengembangan media *smart exploding box* berbaisis *depp dialogue and critical thinking* adalah siswa kelas V SDN Kejaten I Sidoarjo.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian pengembangan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking* dilakukan di SDN Kejaten I Sidoarjo kelas V.

Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial maupun fenomena alam. Instrumen penelitian yang diperlukan pada penelitian ini ada empat jenis, yaitu (1) lembar validasi, (2) lembar observasi penggunaan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking*, (3) lembar Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (TKBK), dan (4) lembar respons minat siswa. Berikut dijelaskan secara rinci tahap-tahap dalam penelitian pengembangan yang dilakukan dalam pengembangan instrumen :

Lembar Validasi Media Smart Exploding Box Berbasis Deep Dialogue and Critical Thinking dan perangkat pendukungnya

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang kevalidan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking* dan perangkat pendukungnya oleh validator mengenai aspek-aspek dan rancangan media serta perangkat pembelajaran, selanjutnya penilaian validator tersebut dijadikan pedoman peneliti untuk merevisi rancangan media dan perangkat pendukungnya (Budiningsih, 2010).

Lembar Observasi Keaktifan Penggunaan Media Smart Exploding Box Berbasis Deep Dialogue and Critical Thinking

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa saat menggunakan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking*. Aktivitas tersebut meliputi pembentukan kelompok, pembagian bagian media, pemilihan petunjuk-petunjuk sesuai bagian kelompoknya, bertanya, menjawab dan berdialog (Suoarman, 2014).

Tes Kemampuan Berpikir Kritisf Siswa (TKBK)

Tes Kemampuan Berpikir Kritis siswa ini dikembangkan berdasarkan komponen Memfokuskan, Mempertimbangkan, Mendefinisikan, Memutuskan. Tes Kemampuan Berpikir Kritis ini dinilai berdasarkan indikator berpikir kritis menurut Norris dan Ennis (2007). Tes Ketrampilan Berpikir Kritis ini diberikan kepada siswa

Feri, Fidaus, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding... setelah siswa bermain serta menggunakan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking* materi keorganisasian sekolah dan masyarakat.

Lembar Angket Respons Minat Siswa

Angket respon yang dikembangkan yaitu angket respons siswa yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon atau tanggapan terkait minat siswa terhadap media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking*. Angket ini diberikan pada siswa setelah siswa melakukan aktivitas pembelajaran. Aspek yang diukur pada angket ini adalah *attention* (perhatian), *convidence* (keyakinan), *satisfaction* (kepuasan), dan *relevance* (keterkaitan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil dan Pembahasan Uji Kevalidan Media beserta Perangkat Perencanaan Pembelajaran (Silabus & RPP)

Salah satu tujuan pelaksanaan penelitian ini sebagaimana dikemukakan pada pendahuluan adalah dihasilkannya sebuah media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue critical thinking* beserta perangkat pendukungnya yang valid. Media dan perangkat ini nantinya akan di internalisasikan pada mata pelajaran PKn. Secara bertahap hasil uji kevalidan media dan perangkat pembelajarannya akan di uraikan pada subbab di bawah ini.

Hasil Uji Kevalidan Media

Uji kevalidan media ini menggunakan dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Aspek penilaian dari ahli media adalah: (1) Anatomi media, (2) desain dan warna, (3) tampilan menyeluruh. Untuk aspek penilaian ahli materi adalah: (1) Kelayakan materi, (2) keakuratan materi, (3) kemutakhiran materi, (4) kebahasaan, (5) nilai karakter. Hasil uji kevalidan media oleh kedua ahli menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kriteria baik ke atas, secara rinci hasil dapat diamati pada table di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kevalidan Media oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Kriteria
1.	Anatomi Media	27,00	Sangat Baik
2.	Desain dan Warna	24,00	Baik
3.	Tampilan Menyeluruh	25,00	Baik
Rerata		25	Baik

Tabel 2. Hasil Penilaian Kevalidan Materi pada Media oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Kriteria
1.	Kelayakan Materi	24,00	Baik
2.	Keakuratan Materi	24,00	Baik
3.	Kemutakhiran Materi	22,00	Baik
4.	Kebahasaan	23,00	Baik
5.	Nilai Karakter	28,00	Sangat Baik
	Rerata	24	Baik

Tabel 3. Kriteria Konversi Skor Kuantitatif Ke Penilaian Kualitatif

Kriteria Konversi	
Skor Kuantitatif	Penilaian Kualitatif
26-30	Sangat Baik
20-25	Baik
15-19	Cukup
10-14	Kurang



Gambar 1. Media Exploding Box



Gambar 2. Penggunaan Media Exploding Box



Gambar 3. Spesifikasi Media Exploding Box

Deskripsi Uji Kevalidan Perangkat Pembelajaran Pendukung Media

Adapun perangkat pendukung media ini adalah (1) Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (2) buku ajar PKn berbasis *Deep Dialogue Critical Thinking* (Buku Ajar dan LKS termasuk di dalamnya), dan; (3) Tes Hasil Belajar (THB).

Silabus dan RPP merupakan suatu pedoman yang dirancang secara sistematik berupa langkah-langkah kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Muhammad, 2012). Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam RPP ini dituliskan dalam bentuk skenario berupa kegiatan guru dan siswa melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, dengan menggunakan media *Smart Exploding Box* berbasis *Deep Dialogue Critical Thinking*, sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan untuk tiap pertemuan. Adapun komponen RPP dalam penelitian ini yakni meliputi: Capaian Pembelajaran, Tujuan Instruksional Umum dan Khusus, indikator, tujuan pembelajaran, pengelolaan pembelajaran, sumber pembelajaran, alat dan bahan, kegiatan belajar mengajar dan penilaian (Suhardan, 2009).

Silabus dan RPP yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama digunakan pada pelaksanaan pembelajaran untuk sub pokok bahasan memahami Peranan warga negara dalam berpartisipasi terhadap pembangunan Nasional di Indonesia.

Feri, Fidaus, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding...

Pakar atau ahli akan melakukan validasi pada tiga aspek yaitu isi, bahasa, dan format. Kevalidan perangkat pembelajaran ini divalidasi oleh 2 orang ahli (materi dan media), aspek yang divalidasi oleh kedua ahli adalah aspek kesesuaian perangkat pembelajaran (termasuk buku ajar dan tes hasil belajarnya) (Mulyasa, 2014). Pelaksanaan validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan berupa skor penilaian, koreksi dan saran. Hasil validasi berupa skor penilaian, koreksi dan saran inilah yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap perangkat pembelajaran. Hasil revisi kemudian dikonsultasikan dan ditelaah oleh peneliti untuk disempurnakan. Perangkat pembelajaran yang telah dikonsultasikan dan ditelaah oleh validator dan dinyatakan telah sesuai dengan koreksi dan saran validator kemudian disepakati bahwa perangkat pembelajaran valid serta layak digunakan. Berikut hasil uji kevalidan perangkat pembelajaran pendukung media.

Tabel 4. Hasil Uji Kevalidan Perangkat Pembelajaran Pendukung Media

No.	Responden	Penilaian	Kategori
1.	Ahli Media	4.32	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	4.18	Sangat Layak

Tabel 5. Kriteria Konversi Skor Kuantitatif Ke Penilaian Kualitatif

Kriteria Penilaian	
4.00-5.00	Sangat Layak
3.00-3.99	Baik
2.00-2.99	Cukup
1.00-1.99	Kurang Layak

Deskripsi Hasil Aktivitas, Hasil TKBK, dan Hasil Respon Minat Siswa Selama Menggunakan Media

Media dan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh pakar atau ahli dan dinyatakan valid/layak digunakan atau diterapkan, maka selanjutnya diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di SDN Kejaten I Sidoarjo. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas penerapan perangkat pembelajaran tersebut. Subjek penelitian untuk menguji aktivitas, TKBK dan respon siswa adalah siswa SD Kelas 5 semester 1 sebanyak 28 siswa pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.

Feri, Fidaus, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding...

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yaitu dalam bentuk rata-rata, proporsi, nilai dan persentase. Berikut ini hasil analisis yang meliputi aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar, hasil tes kemampuan berfikir kritis, dan respon siswa terhadap pembelajaran mata pelajaran PKn dengan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue critical thinking*.

Deskripsi Tingkat Aktivitas Siswa melalui Penggunaan Media

Aktivitas siswa pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan penerapan media *Smart Exploding Box* berbasis *Deep Dialogue Critical Thinking* diamati oleh dua orang pengamat dengan menggunakan lembar observasi keaktifan. Data hasil analisis aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran mata pelajaran PKn dengan media *Smart Exploding Box* berbasis *Deep Dialogue Critical Thinking* menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh siswa tersebut dapat dikategorikan sebagai aktivitas mengkonstruksi pengetahuan bagi dirinya sendiri atau dengan kata lain merupakan kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar pada pertemuan ke-1 dan ke-2, dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Pengamatan Aktivitas Siswa			
		Rerata aktivitas siswa satu kelas pada Pertemuan		Rerata Aktivitas Siswa Satu Kelas pada Dua Pertemuan	Persentase Capaian Aktivitas Siswa
		1	2		
1	Memperhatikan apersepsi dari guru	3	4	3,5	87,5%
2	Duduk sesuai pada kelompok yang ditentukan	4	3	3,5	87,5%
3	Memperhatikan Bimbingan dari Guru	4	3	3,5	87,5%
4	Keaktifan saat berinteraksi dengan Media <i>Exploding Box</i>	3	3	3	75%
5	Percaya diri siswa saat presentasi	3	3	3	75%
6	Menyimpulkan kegiatan pembelajaran bersama guru	3	4	3,5	87,5%
7	Mengerjakan Evaluasi	4	3	3,5	87,5%
Rerata Persentase Capaian Aktivitas Siswa Satu Kelas (7 Aspek amatan selama 2 pertemuan)					84%

Feri, Fidaus, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding...

Dari tabel di atas, dapat diartikan bahwa aktivitas siswa menggunakan media tersebut sangat tinggi, dimana ditunjukkan hasil rerata persentase capaian aktivitas siswa satu kelas (7 aspek amatan selama 2 pertemuan) sejumlah 84%.

Deskripsi Kemampuan Berfikir Kritis Siswa setelah Penggunaan Media

Media ini adalah seperangkat Draft Desain dan Produk Media Pembelajaran Kreatif dengan Media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue critical thinking* pada mata pelajaran PKn berserta perangkat pembelajarannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sejalan dengan tuntutan pendidikan di era revolusi industry 4.0. Dimana pengembangan media *exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking* akan dilakukan sampai tahap desain / uji coba dengan sebuah hipotesis bahwa pengembangan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue critical thinking* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD di kelas V SDN Ketajen I. *Prototipe* produk yang dihasilkan yaitu sebuah media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue critical thinking* yang telah disusun satu paket dengan silabus, RPP dan bahan ajarnya, serta *manual guide*-nya dimana media ini memiliki berbagai jenis permainan *games fun learning* yang mampu menarik motivasi siswa agar mampu berdialog dan berinteraksi dengan sesama temannya dalam proses pembelajaran dalam pemikiran yang berlangsung kritis. Adapun rencana didalam penelitian ini nantinya adalah adanya peningkatan ketrampilan berpikir kritis siswa SD kelas V pada saat proses pembelajaran melalui penggunaan media *exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking* yang dikembangkan melalui petunjuk yang ada pada media. Media *exploding box* secara umum berbentuk kubus, dan pada kubus tersebut bisa dibuka seperti jaring-jaring bangun datar yang dimasing-masing sisi nya memiliki suatu materi dan konsep bahkan instruksi menggunakan kata bantu pada masing-masing materi yang secara bergantian akan dimainkan saat PBM oleh siswa secara berkelompok.

Tabel 7. Data Hasil Tes Kemampuan Berfikir Kritis Siswa (TKBK)

Hasil TKBK Klasikal		Keterangan
Pertemuan Ke-1	Pertemuan Ke-2	
74,71	81,15	Tuntas

Feri, Fidaus, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding...

Dari hasil TKBK dikatakan tuntas apabila proporsi semua hasilnya adalah $\geq 70,00$ ketuntasan tujuan pembelajaran setelah penerapan pembelajaran dengan media *exploding box* berbasis *deep dialogue and critical thinking* menunjukkan keberhasilan atau ketuntasan pada siswa.

Deskripsi Respon Minat Siswa setelah Penggunaan Media

Untuk memperoleh data tentang bagaimana respon siswa setelah penerapan pembelajaran dapat kita lihat pada ringkasan rekapitulasi data tentang hasil analisis respon siswa sebagaimana disajikan pada tabel 8 yang menunjukkan bahwa skor rata-rata minat siswa terhadap penerapan pembelajaran mata pelajaran PKn dengan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue critical thinking* pada pembelajaran diperoleh hasil yaitu tiga komponen yaitu, *Attention* (perhatian) skor rata-rata 16,5 (Sangat Baik) artinya yaitu siswa sangat perhatian terhadap media yang digunakan dan merespon sangat baik sebab banyak sekali komponen didalam media yang membuat pembelajaran sangat menarik bagi siswa, *Convidence* (keyakinan) skor rata-rata 10,5 (Baik) artinya yaitu siswa memiliki keyakinan untuk menjawab pertanyaan dari media pembelajaran dan *Satisfaction* (kepuasan) skor rata-rata 6,5 (cukup) artinya yaitu siswa memiliki rasa cukup puas terhadap media yang digunakan serta komponen *Relevance* (keterkaitan) dengan kategori sangat baik dengan skor rata-rata 7,5 (cukup) dan pada uji coba ke II, diperoleh hasil yaitu tiga komponen dengan kategori baik yaitu, *Attention* (perhatian) skor rata-rata 17,5 (Sangat Baik) artinya yaitu siswa sangat perhatian terhadap media yang digunakan sangat baik sebab siswa sudah mampu memahami cara dan peraturan pada saat memainkan game menggunakan media tersebut. *Convidence* (keyakinan) skor rata-rata 11,0 (Baik) artinya yaitu siswa memiliki keyakinan untuk menjawab pertanyaan dari media pembelajaran sebab siswa dapat memahami semua materi yang terkandung pada media. *Satisfaction* (kepuasan) skor rata-rata 7,0 (cukup) artinya yaitu siswa memiliki rasa cukup puas terhadap media yang digunakan sebab media ini merupakan hal baru bagi siswa dan menjadikan suasana belajar menjadi lebih aktif dan memudahkan pemahaman materi sebab dikemas dengan menggunakan tersebut, serta komponen *Relevance* (keterkaitan) dengan kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 8 (cukup) artinya antara materi dan media ada

Feri, Fidaus, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding...

keterkaitan yang cukup baik dengan konten materi yang ada pada buku tematik kurikulum K13.

Tabel 8. Data Hasil Respon Minat Siswa Terhadap Penggunaan Media

No	Aspek Respon	Siswa			
		Pertemuan 1	Kriteria	Pertemuan 2	Kriteria
1.	Attention (Perhatian)	16,5	sangat baik	17,5	sangat baik
2.	Convidence (Keyakinan)	10,5	baik	11,0	baik
3.	Satisfaction (Kepuasan)	6,5	cukup	7,0	cukup
4.	Relevance (Keterkaitan)	7,5	cukup	8	cukup

Tabel 9. Kriteria Konversi Skor Kuantitatif Ke Penilaian Kualitatif

Kriteria Penilaian	
Skor Kuantitatif	Penilaian Kualitatif
16-20	sangat baik
10-15	baik
5-9	cukup
0-4	kurang

SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan pada bagian di atas, disimpulkan bahwa, media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini termasuk dalam kategori valid, dimana hasil kevalidan ahli media mendapatkan skor 25 (baik) dan ahli materi mendapatkan skor 24 (baik).

Berdasarkan hasil uji coba pada pertemuan ke-1 dan ke-2 yang telah dilaksanakan pada penelitian ini ditemukan sebuah data baru bahwa penggunaan media ini pada mata pelajaran PKn pada kelas V SDN Ketajen I Sidoarjo menunjukkan bahwa hasil rerata persentase capaian aktivitas siswa satu kelas (7 aspek amatan selama 2 pertemuan) sangat tinggi, yaitu sejumlah 84%. Kemudian data hasil TKBK sebesar 81,15 (tuntas). Selain itu, media ini juga mendapatkan respon minat siswa yang baik, yaitu pada pertemuan terakhir (ke-2) mendapatkan skor *attention* (perhatian) sebesar 17,5 (sangat baik), *convidence* (keyakinan) sebesar 11,0 (baik), *satisfaction* (kepuasan) sebesar 7,0 (cukup), dan *relevance* (keterkaitan) sebesar 8 (cukup).

Melalui pengembangan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue critical thinking* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis menghadapi era revolusi industri 4.0 pada mata pelajaran PKn di kelas V SDN Ketajen I Sidoarjo

Feri, Fidaus, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding...

diharapkan bisa menjadikan nilai positif dan menjadikan sebuah nilai *plus* atau nilai tambah bagi kualitas *output* lulusan SDN Ketajen I Sidoarjo, sebab siswa yang lulus nantinya tidak hanya terbekali dengan kemampuan akademis dan pedagogis saja, namun juga dibekali oleh sebuah *life skill* yang berupa kemampuan berpikir kritis yang bermanfaat sebagai ilmu *survive* atau bekal hidup siswa nantinya agar bisa menciptakan ide peluang usaha industry kreatif dibidang pendidikan sesuai dengan *background* ilmu siswa yaitu guru.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kami tunjukkan kepada DRPM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan support dan dukungan kepada tim kami untuk melakukan riset ini. Terima kasih juga untuk sekolah mitra SDN Ketajen I Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan riset dan penyempurnaannya hingga bisa terselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Suoarman, A, 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Budiningsih. C. A. 2010. *Pendekatan Deep Dialogue and Critical Thinking*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Budi, S.2017. Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Di Era Distrubsi Budaya Dan Gadget. *Jurnal Lentera Pendidikan: Volume II Tahun 2016*.
- Mastiono. 2016. *PKn di SD tantangan dan inovasi di era Multidimensi*. Surakarta: Fairuz Media.
- Mulyasa. 2014. *Kurikulum 13: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sujana, N. 2005. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum Berkarakter Literasi di Sekolah*. Jakarta : Sinar Baru Algensindo.
- Norris and Ennis. 2007. *Inovation Curriculum: Reading for Developing Quality Educational Programs*. (Ninth Edition). Boston: Pearson.
- Khabibah. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Feri, Fidaus, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding...

Muhammad, R. 2012. *Kurikulum Berkarakter Berbasis Critical Thinking*. Jakarta:
Prestasi Pustakarya.

Suhardan, D. 2009. *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Utama.

INDEK PENULIS

A

Adawiyah, Heni. Saputra, Agus Adi. Dewi, Noviana Sastra. Suranata, Kadek. Pelatihan Membuat Karya Seni Mozaik untuk Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Tunagrahita Kelas V SLB Negeri 2 Buleleng

M

Ma'ruf. Problematika Guru dalam Implementasi Penilaian Autentik pada Kurikulum 2013 di SD Al-Muslim Waru Sidoarjo

Mismoyo, Parindra. Murti, Tri. Untari, Esti. Peningkatan Hasil Belajar Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku melalui Model Mind Mapping

Mizan, Saeful. Pemahaman Nilai Phi (II) terhadap Rumus Keliling Lingkaran pada Mahasiswa PGSD 2018 Unirow Tuban

F

Fadlilah, Itsnaini. Laili, Alik Musfidal. Pengaruh Reward terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SDN 1 Karang

P

Pinar, Reninda Dewi. Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 di Kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto

Pujiastuti, Arik Umi. Wulandari, Novi. Implementasi Metode Lipirtup untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Sekolah Dasar

Putri, Kharisma Eka. Damayanti, Susi. Pengembangan E-Learning Menggunakan Portal Pembelajaran Mahasiswa pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 2 di Era Disruption

S

Sulistianingsih, Kadek Ferna. Desiana, Made Rizky Krisna. Suartini, Kadek Putri. Suranata, Kadek. Meningkatkan Keterampilan Menari Bali Siswa Tunarungu dengan Media Kamus Tari Rejang Dewa

Sulistyaningrum, Heny. Winata, Anggun. Cacik, Sri. Analisis Kemampuan Awal 21st Century Skills Mahasiswa Calon Guru SD

U

Utami, Intan Rahma. Triwoelandari, Retno. Nawawi, Muhammad Kholil. Pengaruh Modul Pembelajaran IPA Terintegrasi Nilai Agama Terhadap Pengembangan Karakter Mandiri Siswa

L

Lestari, Nyoman Ayu Putri. Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Kovariabel Kemampuan Numerik dan Kemampuan Verbal

W

Wiratsiwi, Wendri. Tingkat Keefektifan Media Papercraft Struktur Bumi dan Matahari terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban

R

Restian, Arina. Sari, Eka Kartika. Pengembangan Media "Comic Life" untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III di Sekolah Dasar

T

Tirtoni, Feri. Su'udiyah, Fidaus. Susilo, Joko. Pengembangan Media Smart Exploding Box Berbasis Deep Dialogue Critical Thinking untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0

GLOSARIUM

- Mind Mapping* : Pemetaan konsep dari suatu materi atau konten-konten tertentu yang membentuk rangkaian yang berkesinambungan
- Mozaik* : Suatu cara membuat kreasi gambar/lukisan yang dilakukan dengan cara menempelkan/ merekatkan potongan-potongan atau bagian-bagian bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil
- Tunagrahita* : Merupakan istilah yang sering digunakan untuk mereka yang mengalami gangguan intelektual atau keterbelakangan mental antara lain: lemah pikiran, anak lamban, bodoh, dungu, terbelakang, dan sebagainya
- Metode Lipirtup* : Merupakan metode pembelajaran yang inovatif yang berlandas tumpu pada konstruktivistik dan kontekstual
- Era Disruption* : Era dimana pergerakan dunia industri atau persaingan kerja tidak lagi linear. Perubahan yang terjadi sangat cepat, fundamental dengan merubah pola tatanan lama untuk menciptakan tatanan baru.
- Media Papercraft* : Media yang berasal dari kerajinan yang terbuat dari kertas, seperti asal katanya paper menurut bahasa berarti kertas dan craft berarti kerajinan
- 21st Century Skills* : Keterampilan yang meliputi: (1) kritis dan kemampuan memecahkan masalah, (2) kolaborasi dan *leadership*, (3) kemampuan adaptasi dan tangkas, (4) inisiatif dan jiwa entrepreneur, (5) komunikasi efektif, (6) kemampuan mengakses dan menganalisis informasi, dan (7) rasa ingin tahu dan imajinasi.

Pedoman Penulisan Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN)

A. KETENTUAN UMUM

1. Naskah yang ditulis harus berkaitan dengan bidang ilmu pendidikan dasar.
2. Naskah merupakan artikel asli (belum pernah dipublikasikan di tempat lain) yang bersumber dari hasil kajian, penelitian, atau review.
3. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris.
4. Naskah disertai abstrak dalam bahasa Indonesia atau Inggris (*bilingual*)
5. Naskah disertai kata kunci dalam bahasa Indonesia dan *keywords* dalam bahasa Inggris.
6. Naskah disertai biodata penulis, seperti nama lengkap, bidang kepakaran, alamat instansi (*afiliasi*), dan email.
7. Rumus ditulis menggunakan *Mathematical Equation*, termasuk pembagian/fraksi, Zigma, Akar, Matriks, Integral, Limit/Log, Pangkat, dan sebagainya.
8. Simbol menggunakan simbol standar yang ada di *Word Processor*.
9. Judul tabel dan gambar ditulis di tengah (*title case*), dengan jarak 1 spasi dari tabel atau gambarnya. Judul tabel diletakkan di atas tabel (sebelum tabel) dan judul gambar diletakkan di bawah gambar/setelah gambar. Penulisan sumber tabel atau gambar diletakkan di bawah tabel atau gambar.

B. FORMAT DAN SISTEMATIKA PENULISAN ARTIKEL

1. Naskah diserahkan ke redaksi dalam bentuk *softcopy* (*MsWord*) dengan format:
 - a. Kertas A4 dengan margin halaman, kiri 3 cm, atas 3 cm, kanan 3 cm, bawah 3 cm.
 - b. Tulisan naskah disusun dengan 1.15 spasi (judul sampai kata kunci, selebihnya 1,5), format satu kolom.
 - c. Margin paragraf rata kanan dan rata kiri (*justify*).
 - d. Jumlah halaman minimal 10 halaman dan maksimal 25 halaman.
2. Naskah ditulis dengan sistematika penulisan sebagai berikut:
 - a. **JUDUL** harus spesifik, jelas, ringkas, informatif, menggambarkan substansi atau isi dari tulisan dan menarik untuk dibaca (judul tidak lebih dari 20 kata dalam artikel bahasa Indonesia atau 15 kata dalam artikel bahasa Inggris dengan *font Arial 14*).
 - b. **NAMA** penulis harus lengkap tanpa gelar (penulis yang lebih dari dua harus dipisahkan dengan tanda koma (,)).
 - c. **AFILIASI** penulis dilengkapi dengan nama lembaga (prodi, fakultas, universitas dan mencantumkan alamat email dengan *font Times New Roman 12*).

- d. **Abstract (Inggris) dan Abstrak (Indonesia).** Gunakan **Times New Roman 10** untuk kata abstrak atau abstract, sedangkan isi abstrak atau abstract menggunakan **Times New Roman 10**. Abstrak bahasa Inggris ditempatkan terlebih dahulu untuk naskah yang ditulis dalam bahasa Indonesia, kemudian diikuti dengan abstrak dalam bahasa Indonesia atau sebaliknya untuk naskah yang ditulis dalam bahasa Inggris. Abstrak berisi pokok permasalahan, tujuan, metode, hasil, dan kesimpulan penelitian/kajian. Abstrak ditulis menerus dalam satu paragraph, tanpa acuan (*referensi*), tanpa singkatan/akronim, dan tanpa *foonote*. Abstrak ditulis bukan dalam bentuk matematis, pertanyaan, dan dugaan. Abstrak bukan merupakan hasil *copy-paste* dari kalimat yang ada dalam naskah. Abstrak berisi ringkasan hasil penelitian dan ditulis tidak lebih dari 200 kata dalam bahasa Inggris dan 250 kata dalam bahasa Indonesia.
- e. **Keywords (Inggris) dan kata kunci (Indonesia)** sedangkan isi *keywords* (**Times New Roman 10**) minimal 3 kata sesuai dengan variabel.
- f. **PENDAHULUAN** berisi latar belakang, kajian teori dan tujuan (**Times New Roman 12** dan maksimal 6 halaman).
- g. **METODE PENELITIAN** merupakan rangkaian kerja dalam pelaksanaan penelitian, mulai dari cara pelaksanaan dalam pengambilan data (sampel) hingga analisis datanya (**Times New Roman 12** dan 1 halaman).
- h. **HASIL DAN PEMBAHASAN** dapat berisi proses, hasil kajian, tabel, gambar, diagram, grafik, sketsa, dan sebagainya. Hasil bukan merupakan data mentah, tetapi merupakan data mentah terolah dari kajian/penelitian. Pembahasan adalah perbandingan hasil yang diperoleh dengan teori yang ada dalam tinjauan pustaka (**Times New Roman 12** dan 6 halaman).
- i. **SIMPULAN** merupakan ikhtisar dari penelitian yang telah dilakukan (**Times New Roman 12** dan 1 halaman)
- j. **DAFTAR PUSTAKA** *hanya memuat sumber yang dirujuk*. Penulisan daftar pustaka menggunakan dan mengadopsi aturan dari *Havard-American Psychological Association (APA)*.

C. FORMAT PENULISAN DAFTAR PUSTAKA

Penulisan daftar pustaka Jurnal Ilmiah menggunakan dan mengadopsi aturan *Havard-American Psychological Association (APA)*, yaitu:

1. Daftar pustaka ditulis/diketik satu spasi, berurutan secara alfabetis tanpa nomor
2. Literatur ditulis satu orang, nama penulis ditulis nama belakangnya lebih dulu (dibalik), kemudian diikuti nama depan dan nama tengah (jika nama terlalu panjang dapat disingkat), dilanjutkan penulisan tahun, judul dan identitas lain dari literatur/pustaka yyang dirujuk.
3. Jika penulis lebih dari dua orang, **nama penulis pertama dibalik**, dilanjutkan penulisan nama penulis kedua dan seterusnya (tidak dibalik), nama depan dan nama tengah (disingkat) dilanjutkan nama belakang.

4. Semua nama pengarang ditulis lengkap sesuai sumber
5. Penulisan nama pengarang Indonesia tetap mengadopsi dari APA tanpa penyingkatan nama. Apabila pengarang menuliskan namanya dengan cara disingkat, maka penulisan nama pengarang dalam daftar pustaka mengikuti nama yang dicantumkan dalam sumber.
6. Judul terbitan yang dikutip, ditulis dengan huruf besar (*capital*) pada kata pertama, sedangkan kata selanjutnya ditulis dengan huruf kecil, kecuali nama orang, kota, nama peraturan, dan instansi.
7. Gunakan kata penghubung “dan” (bahasa Indonesia) atau “and” (bahasa Inggris), dan hindari penggunaan simbol untuk menyatakan kata penghubung tersebut (“&”).

D. HIERARKI SUB-HEADINGS

SUB-HEADING

Sub Sub-Heading

Sub Sub-Sub-Heading

1. Sub Sub-Sub- Sub-heading

a. Sub Sub-Sub- Sub-Sub- Heading

b. Sub Sub-Sub- Sub-Sub- Heading

2. Sub Sub-Sub- Sub-heading

(space)

Sub Sub-Sub-Heading

(space)

Sub Sub-Heading

(space)

SUB-HEADING

Sub Sub-Heading

Sub Sub-Heading

Catatan: Letak semua sub-heading rata kiri (align=left)



PGSD UNP KEDIRI

Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Mojoroto - Kota Kediri 64112
Telp. (0354) 771576, Fax. 771503
Website: <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd>
E-mail: jurnal_jpdn@unpkediri.ac.id



9 772460 632008

Print



9 772579 646002

Online