

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara



Volume 1, No. 2, Januari 2016 ISSN: 2460-6324

Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan
Barang-Barang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran
Alfi Laila dan Sutrisno Sahari

Penerapan Kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya
Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SDN Kebonharjo I
Arik Umi Pujiastuti

Pengembangan Modul Pembelajaran Geometri Bangun Datar Berbasis Teori *Van Hiele*
Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar
Erif Ahdhianto

Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT)
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD
Erwin Putera Permana

Pengaruh Penerapan Pendekatan *Scientific* Dengan Model Pembelajaran
Berbasis Masalah Terhadap Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar
Ilmawati Fahmi Imron

Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Di Kecamatan Bulak
Lydia Lia Prayitno, Ida Sulistyawati dan Imas Srinana Wardani

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V
Muhamad Basori

Hubungan Self Esteem Dan Kecenderungan Narsisisme Terhadap Pengguna Facebook Pada Mahasiswa PGSD UN PGRI
Kediri
Novi Nitya Santi

Pengembangan Modul Kecerdasan Sosial Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo 2 Kota Malang
Saeiful Mizan

Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDI Al Hadad Singgahan Tuban
Wendri Wiratsiwi

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 (JPDN)

Wahana publikasi karya tulis ilmiah di bidang pendidikan sekolah dasar

SUSUNAN DEWAN REDAKSI

Ketua Penyunting : Erwin Putera Permana, M.Pd.

Penyunting Pelaksana : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
Alfi Laila, S.Pdi., M.Pd.
Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.
Karimatus Saidah, M.Pd.
Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
Rian Damariswara, M.Pd.
Ita Kurnia, M.Pd.

Mitra Bestari : Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M.Pd. (Universitas Negeri Malang)
Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.Pd. (Universitas Negeri Malang)
Dr. Sriyanto, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Purwokerto)

Layout/Desain Grafis : Saifur Rochman, S.Kom.

Tata Usaha : Supatmiasih, S.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: ojs.unpkediri.ac.id.
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

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN)

Wahana publikasi karya tulis ilmiah di bidang pendidikan sekolah dasar

ISSN: 2460 - 6324 Volume 1 Nomor 2, Halaman 1 – 124, Januari 2016

DAFTAR ISI

No	Isi	Halaman
1.	Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran..... Alfi Laila dan Sutrisno Sahari (UN PGRI Kediri)	1-15
2.	Penerapan Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas Iv SDN Kebonharjo I..... Arik Umi Pujiastuti (Unirow Tuban)	16-36
3.	Pengembangan Modul Pembelajaran Geometri Bangun Datar Berbasis Teori <i>Van Hiele</i> Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar..... Erif Ahdhianto (UN PGRI Kediri)	37-48
4.	Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Erwin Putera Permana (UN PGRI Kediri)	49-58
5.	Pengaruh Penerapan Pendekatan <i>Scientific</i> Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar..... Ilmawati Fahmi Imron (UN PGRI Kediri)	59-66
6.	Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Di Kecamatan Bulak..... Lydia Lia Prayitno, Ida Sulistyawati dan Imas Srinana Wardani (Unipa Surabaya)	67-74
7.	Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V..... Muhamad Basori (UN PGRI Kediri)	75-87
8.	Hubungan Self Esteem Dan Kecenderungan Narsisisme Terhadap Pengguna Facebook Pada Mahasiswa PGSD UN PGRI Kediri..... Novi Nitya Santi (UN PGRI Kediri)	88-96
9.	Pengembangan Modul Kecerdasan Sosial Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo 2 Kota Malang..... Saeful Mizan (Unirow Tuban)	97-108
10.	Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Iv Sdi Al Hadad Singgahan Tuban..... Wendri Wiratsiwi (Unirow Tuban)	109-124

PENINGKATAN KREATIVITAS MAHASISWA DALAM PEMANFAATAN BARANG-BARANG BEKAS PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN

Alfi Laila dan Sutrisno Sahari

L.alfi@yahoo.co.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: Instructional media course which aims to develop the potential of students through the concept of learning media (non-ICT), as a medium of learning ICT there is a separate subject. The use of media in the classroom learning relevant to optimize the learning process. One of the subjects of learning media competence is to produce instructional media based on relevance, basic competence, materials and characteristics of students with the use of goods that exist around. This research is a class action that aims to improve the creativity of students in the use of second-hand goods in the course of non ICT learning media. The subjects of this study were students of the second semester of the third level which consists of 40 students. Stages of research include planning, action, observation, and reflection in three cycles. Actions taken in the form of student creativity in the use of second-hand goods in the course of learning media. Data were collected through interviews, observation, test, attitude scale, field notes and documentation. Triangulation data is done to avoid the subjectivity of the observer. The success rate of this study when the average observation creativity-average students gain rata $\geq 2,4$ on each indicator with good criterion, which was obtained from each end of a cycle or a questionnaire if the average gain $\geq 70\%$ with good criteria, derived from each end of the cycle. The results showed that the students' skills in the use of second-hand goods as a medium of learning through aspect 4 P which includes creative personalities, press / impulse, the creative process, and creative products that are more focused on process steps kreatif with stages Preparation, incubation, illumination, and Verification at the cycles 1, 2 and 3 continued to increase.

Keywords: Creativity, Use, Secondhand goods, Media, 4 P

Abstrak: Matakuliah media pembelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi mahasiswa melalui konsep media pembelajaran (non ICT), karena media pembelajaran ICT ada mata kuliah tersendiri. Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Salah satu kompetensi matakuliah media pembelajaran adalah menghasilkan media pembelajaran berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa dengan pemanfaatan barang-barang yang ada disekitar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran non ICT. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II semester III yang terdiri dari 40 mahasiswa. Tahap-tahap penelitian meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam tiga siklus. Tindakan yang dilakukan berupa kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, tes, skala sikap, catatan lapangan dan dokumentasi. Trianggulasi data dilakukan untuk menghindari

subjektivitas dari observer. Tingkat keberhasilan penelitian ini apabila rata-rata observasi kreativitas mahasiswa memperoleh rata-rata $\geq 2,4$ pada setiap indikatornya dengan kriteria baik, yang diperoleh dari tiap akhir siklus atau angket jika memperoleh rata-rata $\geq 70\%$ dengan kriteria baik, yang diperoleh dari tiap akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran melalui aspek 4 P yang meliputi pribadi kreatif, press/dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif yang lebih difokuskan pada langkah proses kreatif dengan tahapan Persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi pada siklus 1, 2, dan 3 terus meningkat.

Kata kunci: kreativitas, pemanfaatan, barang bekas, media pembelajaran, 4 P

PENDAHULUAN

Dalam berbagai proses pembelajaran di Indonesia, peranan dosen masih sangat dominan walaupun sebagian dari mereka telah berupaya untuk menjadi fasilitator disamping sebagai sumber informasi. Hingga saat ini dosen masih dianggap sebagai orang yang mempunyai jawaban terhadap semua pertanyaan siswanya sehingga seringkali dosen merasa dirinya sebagai satu-satunya sumber informasi. Namun pada kenyataannya pengetahuan manusia sangat terbatas sehingga kita perlu sumber-sumber informasi lainnya dalam belajar. Dosen sebagai penyampai materi (fasilitator) pelajaran tidak hanya menyampaikan bahan ajar yang sesuai dengan rancangan program pembelajaran. Namun dosen juga dituntut untuk bias memberikan kemudahan bagi para siswa dengan proses pembelajaran yang mudah dipahami dan menyenangkan. Oleh sebab itu pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dalam menyajikan pelajaran perlu diarahkan kepada pemenuhan kebutuhan dan pengharapan siswa dengan menggunakan berbagai sumber informasi. Namun untuk menciptakan suasana pembelajaran seperti itu bukan persoalan yang mudah. Diperlukan komponen-komponen lain untuk mendukung proses pembelajaran agar mudah dan menyenangkan. salah satu komponen yang bisa memudahkan siswa belajar adalah pemanfaatan media. Media mempunyai klasifikasi mulai dari yang sederhana hingga yang canggih.

Pada saat sekarang ini sudah banyak pemanfaatan barang bekas yang menghasilkan barang baru yang sangat memiliki nilai, bahkan dalam proses pemasaran juga memiliki harga yang cukup tinggi. Selain diproduksi untuk pemasaran dan menghasilkan uang, pemanfaatan barang bekas ini juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Karena barang-barang bekas tersebut bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran, seorang mahasiswa sebagai calon guru akan merasa lebih dimudahkan karena media pembelajaran tidak harus menggunakan alat-alat yang mahal dan sulit didapat sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan pamberatkan salah satu pihak.

Mahasiswa sebagai calon pendidik yang nantinya akan menerapkan semua hasil keilmuannya di lapangan, seyogyanya mampu mempersiapkan diri segala sesuatunya dengan sebaik mungkin dan juga mengupayakan dirinya sebagai calon pendidik yang terbiasa menciptakandan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan

bagi siswanya kelak. Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi mahasiswa sebagai calon dosen, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagisiswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis. Dengan demikian media dapat membantu tugas mahasiswa sebagai calon dosen dan siswa mencapai kompetensi dasar yang ditentukan. Lebih-lebih pada pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran difokuskan pada keterampilan proses dan aktif learning, maka kiranya peranan media pembelajaran menjadi semakin penting.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Harus diakui bahwa memang sulit untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas.

Istilah *kreativitas* menunjukkan kemampuan seseorang dalam menciptakan hasil karya baru yang merupakan produk-produk kreasi. Menurut Santrock (2008:366) kreativitas ialah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tak biasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu problem. Selain itu Samsunuwiyati (2010:175) berpendapat bahwa kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multi-dimensional, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Sedangkan Rogers (dalam Utami Munandar, 2009:18) mengemukakan kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme dan Yatim Riyanto (2012:232) kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Definisi lain menurut Moreno (dalam Yatim Riyanto, 2012:233) kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka kreativitas dapat dirumuskan sebagai suatu proses aktivitas kognitif seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa karya baru maupun karya kombinasi yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya. Dan menurut Utami Munandar

(2009:71) Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide-ide baru yang ada dalam dirinya sendiri.

Berdasarkan beberapa paparan tentang kreativitas di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan melalui tahapan. Selanjutnya untuk mengukur pengembangan kreativitas, penulis bertitik tolak pada konsep dan tahapan 4P Utami Munandar yaitu; Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk yang nantinya akan dikembangkan menjadi instrumen dalam penelitian ini.

1. Pribadi Kreativitas

Ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

2. Pendorong (*press*)

Kategori definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor "Press" atau dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

3. Proses

Untuk mengembangkan kreatif, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara aktif. Pendidik hendaknya dapat merangsang untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Definisi proses pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah. Adapun langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas (Munandar 2004; 25) yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

4. Produk

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan orisinalitas dan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong ("*press*") seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan

(internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Media Bahan bekas

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, barang diartikan sebagai benda yang berwujud sedangkan arti kata bekas adalah sisa habis dilalui, sesuatu yang menjadi sisa dipakai. Media bahan bekas adalah media atau alat bantu pembelajaran yang menggunakan atau dibuat dari bahan-bahan bekas atau bahan yang tidak digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa barang bekas adalah benda yang sudah pernah dipakai baik sekali maupun lebih dari satu kali.

Untuk lebih mengoptimalkan media pembelajaran dari barang bekas tersebut tentunya dibutuhkan kreatifitas dan keinginan para pendidik untuk mencari, menemukan dan mengembangkannya. Disinilah dibutuhkan kreatifitas dosen untuk menciptakannya, hal itu tentunya tidaklah begitu sulit, media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tidaklah harus yang modern, mahal dan buatan pabrik, tetapi juga media sederhana dan murah yang dibuat dari bahan bekas ataupun sisa pakai yang ada di lingkungan masing-masing. Kemauan dari dosen untuk mencari model-model lain sangat dibutuhkan hingga dimasa mendatang lebih banyak lagi media pembelajaran dari bahan bekas yang dapat dimanfaatkan.

Berdasarkan kesadaran tentang pentingnya media sederhana yang terbuat dari bahan bekas yang terdapat disekitar lingkungan, mahasiswa dapat mencatat tiga tujuan pembuatan media sederhana yang terkait satu dengan lainnya (Purwaningsih 2006):

1. Membangun komunikasi berbasis pendidikan kreatif. Pencapaian tujuan ini melibatkan para mahasiswa sedini mungkin dalam pengembangan dan penggunaan media sederhana dari barang bekas dan peralatan sederhana untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi, serta mengembangkan keterampilan yang sesuai. Dengan cara demikian mahasiswa dapat mengenali kondisi dan potensi lingkungannya. Disamping itu juga kegiatan ini bisa memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan eksplorasi di berbagai bidang yang menyangkut pengetahuan, minat dan bakat melalui pengembangan media sederhana yang dibuatnya.
2. Mengembangkan berbagai alternatif media sederhana yang kreatif dan berkesinambungan sedemikian rupa sehingga mampu membantu anak-anak didik tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang kritis, kreatif, mandiri (otonom), dan peduli terhadap orang lain dan lingkungan.
3. Mengembangkan jaringan kerja (*network*) paramahasiswa untuk menggalang kerjasama dalam upaya mengembangkan berbagai media alternatif yang kreatif, sederhana dan murah sebagai gerakan peduli lingkungan sekitar kampus dan masyarakat. Kegiatan ini penting untuk menyebarkan informasi dan pemahaman tentang media sederhana yang telah mereka kembangkan, melakukan upaya advokasi secara bersamadan menyediakan fasilitas bagi yang ingin ikut mengembangkan media sederhana.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pemilihan metode penelitian tindakan kelas didasarkan atas dasar masalah dan tujuan penelitian yang menuntut adanya penyempurnaan (tindak lanjut) berdasarkan prinsip daur ulang secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif yang dipusatkan pada situasi sosial kelas.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri semester ganjil pada tingkat II dan penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal perkuliahan yang telah ditetapkan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II semester ganjil. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yakni subjek penelitian ditentukan sendiri dengan memilih salah satu kelas yang memiliki kemampuan lebih rendah dari kelas lainnya.

Jenis Tindakan

Gambaran Umum Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, masing-masing siklus terdiri dari beberapa komponen, yaitu tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

1. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah refleksi awal antara dosen dan peneliti secara kolaboratif untuk mengidentifikasi permasalahan. Selanjutnya peneliti dan dosen merumuskan permasalahan secara operasional, baik permasalahan dari mahasiswa maupun permasalahan dari dosen itu sendiri.

2. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan alternatif upaya peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas untuk pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran.
- b. Menyusun rancangan tindakan yang akan dilaksanakan. Setelah mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan pembelajaran yang dihadapi, kemudian memutuskan pola perbaikan yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan baranga-barang bekas untuk pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan persiapan pelaksanaan langkah-langkah kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas untuk media pembelajaran melalui 4P yaitu; pribadi kreatif, press/dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif yang lebih difokuskan pada langkah proses keratif dengan tahapan Persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verivikasi.
- c. Pengamatan/Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat dan penilai. Seorang pengamat mengisi lembar observasi dan penilaian skala sikap kreatif dan mengisi lembar observasi. Sedangkan peneliti bertugas mencatat dalam catatan lapangan. Sebelum pengamatan dan penilaian, pengamat dan penilai terlebih dahulu diberi penjelasan tentang tujuan penelitian serta cara mengisi lembar observasi.

Data aktivitas dosen dalam perkuliahan

Observasi dosen dapat dinilai melalui aktivitas dosen pada setiap perkuliahan berlangsung dengan melalui 4 aspek (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk). Lembar observasi dosen terdiri dari 12 kegiatan dengan pilihan skor 0-4. Adapun pengolahan skor adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum q}{\text{Jumlah item}} \text{ dengan } \frac{q^{SP_1 + SP_2}}{2}$$

SP_1 = Skor pertemuan pertama

SP_2 = Skor pertemuan kedua

Adapun kriteria penilaian:

$0 \leq \text{rata-rata} < 0,8$: kinerja dosen kurang sekali

$0,8 \leq \text{rata-rata} < 1,6$: kinerja dosen kurang

$1,6 \leq \text{rata-rata} < 2,4$: kinerja dosen cukup

$2,4 \leq \text{rata-rata} < 3,2$: kinerja dosen baik

$3,2 \leq \text{rata-rata} \leq 4$: kinerja dosen baik sekali

Data respon dan kreativitas mahasiswa

Observasi kreativitas siswa dapat dinilai melalui aktivitas siswa pada setiap pembelajaran berlangsung yang merupakan indikator dari kreativitas. Lembar observasi kreativitas siswa terdiri dari 4 kegiatan yang merupakan indikator dari kreativitas, dengan pilihan skor 0-4.

1. Rumus untuk menghitung rata-rata setiap indikator

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor setiap indikator}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Adapun kriteria penilaian:

$0 \leq \text{rata-rata} < 0,8$: kreativitas kurang sekali

$0,8 \leq \text{rata-rata} < 1,6$: kreativitas kurang

$1,6 \leq \text{rata-rata} < 2,4$: kreativitas cukup

$2,4 \leq \text{rata-rata} < 3,2$: kreativitas baik

$3,2 \leq \text{rata-rata} \leq 4$: kreativitas baik sekali

2. Rumus untuk menghitung rata-rata observasi setiap siklus

$$\text{Rata - rata} = \frac{SP_1 + SP_2}{2}$$

Dimana:

SP_1 = Skor pertemuan pertama

SP_2 = Skor pertemuan kedua

Adapun kriteria penilaian:

$0 \leq \text{rata-rata} < 0,8$: kreativitas kurang sekali

- $0,8 \leq \text{rata-rata} < 1,6$: kreativitas kurang
- $1,6 \leq \text{rata-rata} < 2,4$: kreativitas cukup
- $2,4 \leq \text{rata-rata} < 3,2$: kreativitas baik

3. Data Angket

Angket terdiri dari 15 butir soal dengan 4 alternatif jawaban. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah sebagai berikut:

- a) Rumus untuk menghitung hasil Angket Kreativitas mahasiswa setiap mahasiswa.

Tabel 1 Rubrik Penskoran Kreativitas mahasiswa

Pertanyaan	Bobot Penskoran			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidakpernah
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

- b) Rumus untuk menghitung rata-rata kreativitas siswa.

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa} \times \text{Banyaknya soal} \times \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria penilaian:

- $0\% \leq \text{Rata-rata} < 21\%$: kreativitas kurang sekali
- $21\% \leq \text{Rata-rata} < 40\%$: kreativitas kurang
- $41\% \leq \text{Rata-rata} < 60\%$: kreativitas cukup
- $61\% \leq \text{Rata-rata} \leq 80\%$: kreativitas baik
- $81\% \leq \text{Rata-rata} \leq 100\%$: kreativitas baik sekali

Refleksi

Pada kegiatan ini dianalisis hasil observasi. Hasil observasi didiskusikan dengan dosen dan kolaborator mengenai hal-hal yang berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Hasil analisis berupa masukan-masukan yang digunakan untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya. Untuk mengetahui keberhasilan tindakan, maka hasil observasi mengenai kreativitas mahasiswa diukur berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila rata-rata observasi kreativitas mahasiswa memperoleh rata-rata $\geq 2,4$ pada setiap indikatornya dengan kriteria baik, yang diperoleh dari setiap akhir siklus atau angket jika memperoleh rata-rata $\geq 70\%$ dengan kriteria baik, yang diperoleh dari tiap akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan upaya peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas untuk media pembelajaran di SD. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk siklus, siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 07 Mei dan dilanjutkan pada siklus yang kedua 21 Mei 2014. Berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan perkuliahan dalam upaya peningkatan kreativitas mahasiswa yang telah dilaksanakan, meliputi hasil observasi, kegiatan mahasiswa saat proses perkuliahan, dan hasil angket mahasiswa pada setiap akhir perkuliahan dan hasil tes sebelum dan akhir perkuliahan.

Tabel 2 Lembar observasi dosen dalam Pelaksanaan Perkuliahan

No	Tahap	Indikator	Prosentase ketercapaian		
			Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Pendahuluan	1) Dosen membuka perkuliahan	Baik	Baik sekali	Baik sekali
		2) Penyampaian tujuan perkuliahan	Baik	Baik sekali	Baik sekali
		3) Dosen memberikan apersepsi	Baik	Baik sekali	Baik sekali
2	Inti	1) Penjelasan umum tentang kegiatan perkuliahan	Cukup	Baik	Baik
		2) Orientasi tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran SD	Kurang	Cukup	Baik
		3) Pembagian kelompok kerja	Baik	Baik	Baik sekali
		4) Membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong dalam penyelesaian masalah	Kurang	Cukup	Baik sekali
		5) Mengarahkan mahasiswa untuk berpikir kreatif	Kurang	Cukup	Baik sekali
		6) Pelaksanaan (pribadi kreatif, press atau dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif)	Kurang	Cukup	Baik sekali
		7) Tanya jawab, pembahasan, dan diskusi.	Kurang	Cukup	Baik
3	Akhir	1) Dosen membuat simpulan	Baik	Baik	Baik
		2) Dosen melakukan refleksi	Cukup	Baik	Baik

Pada siklus 1 yang berpedoman pada skenario perkuliahan (Rencana Mutu Perkuliahan) Kompetensi Dasar mendiskripsikan peluang dan kekuatan pemanfaatan barang-barang bekas di sekitar lingkungan, dosen melakukan apersepsi untuk memberikan motivasi dan membuka pandangan dan wawasan saat proses perkuliahan, dan menyampaikan tujuan perkuliahan yang akan dicapai serta menjelaskan langkah-langkah perkuliahan, mengarahkan mahasiswa melaksanakan tugas sesuai dengan intruksi yang telah disampaikan, Setiap kelompok diberi permasalahan yang harus dipelajari dan didiskusikan. Mahasiswa diberi kesempatan mencari sumber belajar dan

berdiskusi kemudian masing-masing kelompok harus menulis hasil diskusi kelompok. Pada saat yang sama, kolaborator melakukan pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yang meliputi pengamatan kegiatan dosen, mahasiswa saat kegiatan belajar mengajar.

Setiap kelompok melakukan diskusi dan menyampaikan hasil diskusi dengan kreativitas yang berbeda-beda untuk setiap kelompok. Kreativitas siswa dapat diukur dengan menggunakan angket observasi, seperti pada Tabel 1 dan Tabel 4.2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa mahasiswa belum siap menghadapi perkuliahan peningkatan kreativitas, dimana kategorisasi yang diperoleh tidak memuaskan.

Pada pelaksanaan siklus 1 terdapat lima ketercapaian komponen mendapat predikat kurang, yakni pada orientasi tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran SD. Dosen masih belum memiliki kemampuan yang mendalam tentang pemanfaatan barang tersebut dan pengembangannya pun masih terbatas pada pemanfaatan berbahan kertas saja, namun pada siklus kedua ada peningkatan kemampuan yaitu pada predikat cukup.

Pada Membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong dalam penyelesaian masalah juga perlu ditingkatkan lagi, hal ini terjadi ketergantungan dan sudah menjadi kebiasaan pada pemakaian media pembelajaran siap pakai dan elektronik. Sedangkan pengarahan mahasiswa untuk berpikir kreatif pun juga perlu ditingkatkan lagi karena pengarahan atau dorongan dosen sangat berpengaruh dalam keberhasilan menciptakan atau mendesain media-media yang berbahan dari barang bekas.

Pelaksanaan (pribadi kreatif, press atau dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif) dan tanya jawab, pembahasan, dalam diskusi kelas juga masih dalam taraf kurang, maka dari itu perlu dilakukan dan dilanjutkan pada siklus ketiga. Lima kategorisasi kurang dalam siklus satu dapat meningkat menjadi cukup pada aspek tersebut setelah dilakukannya refleksi dan diskusi rencana tindakan dalam bentuk desain yang mengarah pada peningkatan kreativitas mahasiswa dalam aspek yang diharapkan.

Pada siklus ketiga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sudah mampu mencapai perkembangan kreativitasnya dalam pemanfaatan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar sehingga tidak ada alasan lagi bagi mahasiswa sebagai calon guru untuk berkata keterbatasan media sebagai salah satu faktor kegagalan pembelajaran.

Melihat dari hasil pengamatan pada siklus 3 antusias mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, terbiasa memberikan semangat diri dan teman, Kemampuan menformulasi masalah, Keuletan memecahkan masalah, Memecahkan masalah dengan berbagai cara, Terdorong mengatasi masalah-masalah yang sulit, Menghargai pendapat teman yang beda, mencari banyak pengetahuan, dan Mampu mengembangkan keterampilan masuk ke dalam kategorisasi baik.

Dengan demikian pada siklus 3 kreativitas mahasiswa semakin membaik dan respon mahasiswa juga baik maka pemberian reward kepada mahasiswa dan kelompok yang terbaik dan teraktif.

Pengamatan/Observasi

Pengamatan dilakukan setiap siklus pelaksanaan, yaitu pada siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 07 Mei dan dilanjutkan pada siklus yang kedua 21 Mei, karena sampai pada siklus yang kedua kriteria belum memenuhi target maka dilanjutkan pada siklus yang ketiga.

Pengamatan/observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat dan penilai. Seorang pengamat mengisi lembar observasi dan penilaian keaktifan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dan respon mahasiswa dalam perkuliahan, sedangkan satu orang yang lain mengisi lembar observasi dan penilaian kekreativitasan mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran dan aktivitas dosen dalam proses pembelajaran. Sedangkan peneliti bertugas mencatat dalam catatan lapangan. Sebelum pengamatan dan penilaian, pengamat dan penilai terlebih dahulu diberi penjelasan tentang tujuan penelitian serta cara mengisi lembar observasi.

Tabel 3 Lembar observasi mahasiswa dalam Peningkatan kreativitas

Aspek Yang Diamati	Kategorisasi Ketercapaian		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1. Mempunyai Pribadi kreatif			
a. Memiliki rasa percaya diri	Cukup	Baik	Baik Sekali
b. Memiliki sikap ketekunan	Baik	Baik	Baik Sekali
2. Pemberian Press (dorongan)			
a. Terbiasa memberikan semangat diri dan teman	Cukup	Cukup	Baik
b. Memiliki sikap pantang menyerah	Cukup	Baik	Baik Sekali
3. Tahapan Proses kreatif			
a. Persiapan	Baik	Baik	Baik
1) Kemampuan menformulasi masalah			
2) Mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam pemecahan yang baru.	Cukup	Baik	Baik Sekali
b. Inkubasi			
1) Keuletan memecahkan masalah	Cukup	Cukup	Baik
2) Memecahkan masalah dengan berbagai cara	Cukup	Baik	Baik
3) Memnemukan/merancang model media perkuliahan berbahan barang bekas	Cukup	Baik	Sangat baik
4) Berani mencari-cari permasalahan lain dan memecahkannya sendiri	Cukup	Cukup	Baik Sekali
5) Terdorong mengatasi masalah-masalah yang sulit	Cukup	Cukup	Baik
6) Menghargai pendapat teman yang beda	Baik	Baik	Baik
c. Luminasi			
1) Kemampuan memecahkan masalah	Cukup	Baik	Baik Sekali
2) Menerapkan konsep, sifat, dan atau rumus dalam memecahkan masalah	Cukup	Baik	Baik Sekali

Aspek Yang Diamati	Kategorisasi Ketercapaian		
d. Verifikasi			
1) Kemampuan merevisi hasil pemecahan masalah	Cukup	Cukup	Baik Sekali
2) Memiliki Produk kreatif	Cukup	Baik	Baik Sekali
3) Mencari banyak pengetahuan	Baik	Baik	Baik
4) Mampu mengembangkan keterampilan	Cukup	Baik	Baik

Dari indikator peningkatan aspek 4 P, terdapat 10 komponen yang meningkat, namun masih ada beberapa komponen krusial yang belum menunjukkan peningkatan yaitu tujuh komponen. Hal ini terlihat dari kategorisasi perolehan data observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2014 dan dilanjutkan pada siklus yang kedua 21 Mei 2014.

Tabel 4 Hasil Kreativitas Mahasiswa dalam kelompok

Aspek Yang Diamati	Prosentase Ketercapaian		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1. Aktif dalam tugas perkuliahan	80%	90%	95%
2. Rasa ingin tahu	60%	75%	85%
3. Mengajukan pendapat	65%	78%	80%
4. Menuangkan ide	50%	70%	90%
5. Membuat trobosan baru	45%	75%	90%
6. Ketekunan dalam uji coba	60%	80%	85%
7. Kesesuaian media yang dibuat dengan tujuan perkuliahan	45%	70%	80%
8. Penyelesaian masalah	65%	75%	80%
9. Kelengkapan dan kerapian dalam membuat laporan tugas perkuliahan	70%	85%	90%
10. Dapat menampilkan produk kerja kelompok	65%	85%	90%

Bedasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa besarnya persentase mahasiswa yang memiliki kreativitas dalam pemanfaatan barang-barang bekas untuk media pembelajaran Sekolah Dasar terus meningkat dari siklus I, II, dan III. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dikarenakan penerapan model perkuliahan dengan menggunakan 4D Pelaksanaan (Pribadi kreatif, *Press* atau dorongan, Proses kreatif, dan Produk kreatif) yang berfungsi mengasah, meningkatkan, dan membiasakan mahasiswa bersikap kritis dan kreatif sehingga bersama dengan pelaksanaan tindakan, hal tersebut lebih jelas disajikan dalam bentuk histogram sebagaimana pada gambar 1.

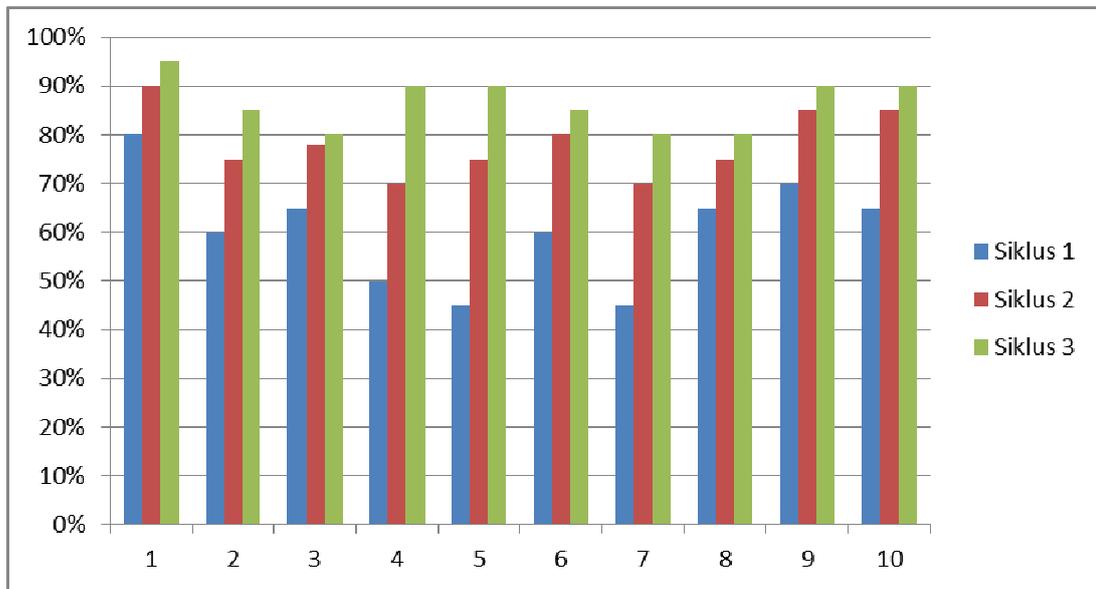


Diagram 1 Persentase Kreativitas Mahasiswa dalam Kelompok pada Siklus I, II dan III

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa mahasiswa belum menunjukkan peningkatan kreativitasnya hal ini terlihat dari prosentase pada siklus 1 dan 2 pada beberapa aspek masih di bawah standar ketuntasan yang telah ditentukan. Melihat dari hasil data siklus 1, antusias mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan masuk kategori baik, sedangkan untuk nomor 2 sampai 8 dan 10 masuk kategori kurang.

Refleksi





Gambar Hasil Kreativitas dan presentasi mahasiswa

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data secara deskriptif dan kuantitatif dapat diperoleh kesimpulan bahwa keterampilan mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran melalui aspek 4 P yang meliputi pribadi kreatif, press/dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif yang lebih difokuskan pada langkah proses kreatif dengan tahapan Persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi pada siklus 1, 2, dan 3 bisa meningkatkan hasil pembelajaran/perkuliahan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, arsyad (2003) *Media Pembelajaran*. Jakarta: jawalipres
- Latuheru.J.D 1993 *Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. Ujung pandang: IKIP Ujung Pandang.
- Mar'at, Samsunuwiyati. 2005. *Psikolinguistik Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Refika Utama.
- Munandar, Utami.2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Sumiati dan Asra, M, 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Yatim Riyanto 2001 *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya : Penerbit SIC

**PENERAPAN KOOPERATIF *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERTANYA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI SISWA KELAS IV
SDN KEBONHARJO I**

Arik Umi Pujiastuti

arik_umi@yahoo.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan

Universitas Ronggolawe

Abstract: The research is formed for increasing the ability of question on student and the activity of indonesia language on both student and teacher by using the application cooperative of Team Game Tournament (TGT) type. This research category is the class action research. This research has been done in two cycles. The first cycle contains of two meetings which involve 29 fourth grade students of SDN Kebonharjo I as the subject in this research. The datas of this research is got by direct observation. This observation datum which is used for observing the activity of both student and teacher and observing the ability of question on student as long as the subject matter is occurred that is analyzed by scoring is provided by the presentation. The result of this research shows that by using cooperatif of Team Game Tournament (TGT) type, the activity of both the student and teacher, the ability of question on student in science has increased. The percentage of student activity on the first cycle shows 51,91% and the percentage of the second one shows 60,72%. Then, the percentage of teacher activity on the first cycle shows 48,75% and the percentage of the second one shows 81,87%. The last one, the percentage of the student ability of question also shows the increase, on the first cycle shows 54,66% and for the second one shows 78%. By this research, it is wished can make the teacher more creative and innovative in using the type of subject to motivate the student to be better in getting the best result. Based on this research result, the teacher of elementary school is suggested for using cooperative of Team Game Tournament (TGT) type for increasing the student ability of question on indonesia language.

Keyword: Team Game Tournament (TGT), the ability of question

Abstrak: Penelitian ini disusun untuk meningkatkan kemampuan pertanyaan pada siswa dan aktivitas bahasa Indonesia di kedua siswa dan guru dengan menggunakan koperasi penerapan Team Game Turnamen (TGT) jenis. Kategori penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini telah dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama berisi dua pertemuan yang melibatkan 29 siswa kelas IV SDN Kebonharjo saya sebagai subyek dalam penelitian ini. Data-data penelitian ini didapatkan observasi langsung. Datum pengamatan ini yang digunakan untuk mengamati aktivitas kedua siswa dan guru dan mengamati kemampuan pertanyaan pada siswa selama subjek materi adalah terjadi yang dianalisis dengan scoring disediakan oleh presentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan kooperatif Team Game Tournament (TGT) jenis, aktivitas kedua siswa dan guru, kemampuan pertanyaan pada siswa dalam ilmu pengetahuan telah meningkat. Persentase aktivitas siswa pada siklus pertama menunjukkan 51,91% dan persentase yang kedua menunjukkan 60,72%.

Arik Umi Pujiastuti, Penerapan Kooperatif Team Game...

Kemudian, persentase aktivitas guru pada siklus pertama menunjukkan 48,75% dan persentase yang kedua menunjukkan 81,87%. Yang terakhir, persentase kemampuan siswa pertanyaan juga menunjukkan peningkatan, pada siklus pertama menunjukkan 54,66% dan untuk yang kedua menunjukkan 78%. Dengan penelitian ini, ia berharap dapat membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan jenis subjek untuk memotivasi siswa untuk lebih baik dalam mendapatkan hasil terbaik. Berdasarkan hasil penelitian ini, para guru sekolah dasar disarankan untuk menggunakan koperasi Team Game Turnamen (TGT) ketik untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa pertanyaan pada bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Team Game Turnamen (TGT), kemampuan bertanya

PENDAHULUAN

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang memiliki makna melakukan kegiatan belajar. Hilgard dalam (Sanjaya, 2005:89) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah”. Pandangan ini menekankan bahwa belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan akan tetapi belajar adalah proses dalam kehidupan yang terjadi dalam diri manusia sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku.

Dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi di Sekolah Dasar (SD), guru tidak hanya berperan sebagai pemberi pengetahuan tetapi, lebih berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Oleh sebab itu guru tidak dibenarkan untuk mendominasi pembelajaran, karena hal ini akan menjadikan siswa kurang aktif dan kreatif dalam belajar mata pelajaran di kelas. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SD. Sebagai mata pelajaran yang di ajarkan di SD Bahasa Indonesia merupakan disiplin ilmu yang memiliki empat keterampilan yaitu, berbicara, menyimak, menulis, dan membaca, serta sastra anak (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, 2003:6). Dari definisi yang dikemukakan maka tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah, siswa mampu memahami dan melakukan empat keterampilan dalam bahasa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka Bahasa Indonesia perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu melalui proses pembelajaran. Apabila siswa dilibatkan dalam pembelajaran maka mereka akan merasa tertarik dan senang belajar Bahasa dan sastra Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan. Dari pertanyaan yang diajukan oleh siswa, kita sebagai guru dapat mengukur apakah pertanyaan yang diajukan siswa memiliki keterkaitan dengan materi, dan dalam mengajukan pertanyaan memiliki sistematika yang baik yang meliputi penggunaan kata tanya dengan tepat dan kalimat yang sesuai.

Menurut Rahim (2007:74) ketika seseorang mampu mempertanyakan dan menemukan jawaban untuk dirinya sendiri, maka pada dasarnya ia telah memahami masalahnya lebih mendalam, dan makin baik seseorang membuat pertanyaan maka

makin baik pula pemikiran orang tersebut khususnya pemikiran kritis orang tersebut. Oleh sebab itu siswa akan memiliki pikiran yang kritis apabila mereka mampu mengajukan pertanyaan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari pernyataan yang dikemukakan Rahim (2007:110) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, pertanyaan yang disusun dengan baik dapat menciptakan sikap kritis bagi siswa. Lebih lanjut Harsanto (2007:72) menulis bahwa “Bertanya atau mengajukan pertanyaan merupakan salah satu fungsi pokok bahasa selain fungsi lain seperti menyatakan pendapat, perasaan, mengajukan alasan, mempertegas pendapat dan sebagainya”. Sehingga apabila siswa mampu mengajukan banyak pertanyaan dalam pembelajaran di kelas akan menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan.

Berdasarkan kenyataan yang diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan guru kurang menarik bagi siswa kelas IV. Hal ini dapat diketahui dari ekspresi siswa ketika kegiatan pembelajaran cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan saat itu lebih didominasi oleh guru, hal ini dapat diketahui dari langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Secara garis besar kegiatan yang dilakukan guru adalah memberi ceramah pada siswa tentang materi, kemudian memberi kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan, setelah itu guru meminta siswa mengerjakan LKS.

Dari langkah pembelajaran yang dilakukan guru maka dapat diketahui aktifitas yang terjadi pada siswa. Saat pembelajaran berlangsung siswa diam dan memperhatikan ceramah guru, ketika guru memberi kesempatan untuk bertanya hanya 6 siswa yang mengajukan pertanyaan. Dari kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas IV dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan masih rendah. Rendahnya kemampuan bertanya yang dimiliki siswa kelas IV bukan semata-mata disebabkan dari diri siswa itu sendiri, akan tetapi penyampaian pelajaran oleh guru dalam kelas juga mempengaruhi hal tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh di kelas IV, selanjutnya dapat disimpulkan bahwa media, dan model pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam mengajar Bahasa Indonesia kurang tepat. Dengan adanya ketidaktepatan tersebut, perlu adanya perubahan media, dan model pembelajaran yang digunakan dalam mengajar Bahasa Indonesia. Perubahan tersebut dianggap solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan bertanya siswa kelas IV saat belajar Bahasa Indonesia.

Tujuan dari perubahan media, dan model pembelajaran, yang digunakan adalah untuk meningkatkan kemampuan bertanya siswa, yang memiliki dampak peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Model yang dianggap tepat untuk meningkatkan kemampuan bertanya siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah model yang memiliki banyak tipe pembelajaran, dari tiap-tiap tipe memiliki persamaan, yaitu semuanya adalah

pembelajaran yang berbasis kelompok. Dari berbagai tipe yang ada, *Team Game Tournament* (TGT) yang dianggap tepat untuk meningkatkan kemampuan bertanya siswa siswa kelas IV saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kooperatif tipe TGT adalah sebuah kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur permainan dan kompetisi atau bermain kuis. Dalam kooperatif tipe TGT kelompok belajar yang dibentuk terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan heterogen sehingga, antara siswa satu dengan lainnya saling merasa dibutuhkan untuk menyumbangkan skor terbaik bagi timnya.

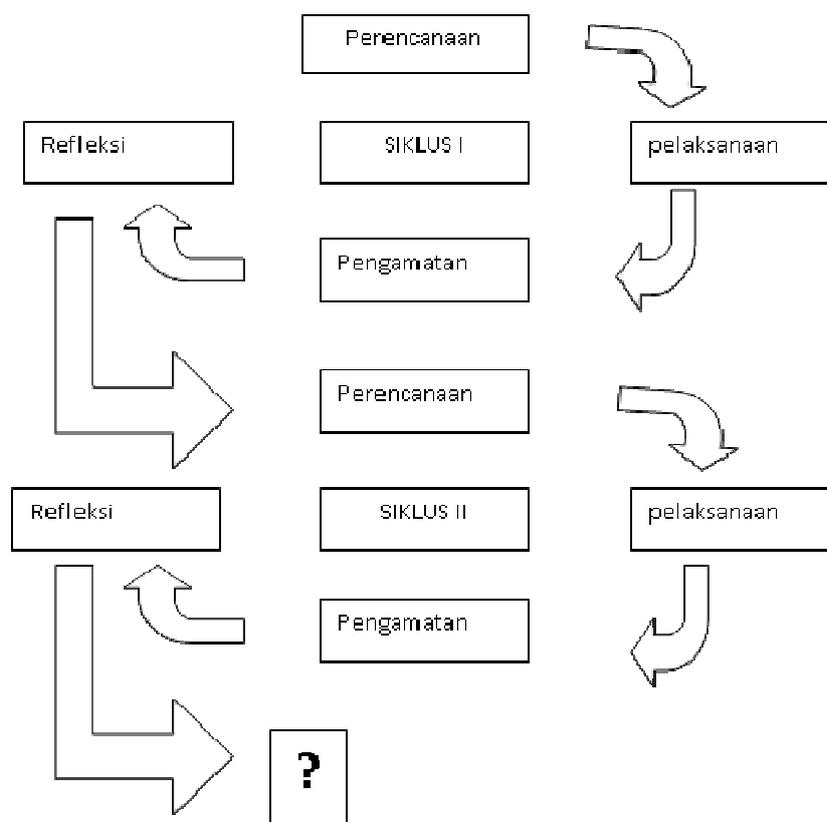
Berdasarkan uraiandi atas untuk meningkatkan kemampuan bertanya siswa maka diterapkan kooperatif tipe TGT pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV SDN Kebonharjo 1.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah, Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wardani, (2007:14) Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di kelasnya sendiri dengan cara merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai pendidik, sehingga kemampuan dan hasil belajar siswa jadi meningkat.

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitiannya melaluidua siklus kegiatan. Kegiatan dalam satu siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan kegiatan dalam satu siklus PTK dapat dilihat pada Bagan 1 (Arikunto 2011:16) sebagai berikut :.



Dari rancangan PTK di atas menunjukkan bahwa PTK dapat dilaksanakan dalam beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: a) perencanaan; b) pelaksanaan tindakan; c) observasi; dan d) refleksi.

a. Perencanaan

- 1) Melakukan analisis kurikulum dengan tujuan mengidentifikasi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan BSNP.
- 2) Mengembangkan kompetensi dasar menjadi:
 - a) Indikator pembelajaran.
 - b) Tujuan pembelajaran.
- 3) Mengembangkan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
- 4) Mengembangkan langkah-langkah pembelajaran.
- 5) Membuat silabus RPP, dan LK.
- 6) Menentukan media pembelajaran, buku pembelajaran.
- 7) Mengembangkan instrumen penelitian yang terdiri atas pedoman observasi aktivitas guru, pedoman observasi aktivitas siswa, dan peningkatan kemampuan bertanya siswa melalui turnamen.
- 8) Menentukan persentase tiap indikator keberhasilan pada siswa dalam mengajukan pertanyaan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti menerapkan rancangan yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan berupa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan kooperatif tipe TGT di kelas IV SDN Kebonharjo I.

Kegiatan pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dan tiap pertemuan terdiri dari empat fase yang merupakan fase dari kooperatif tipe TGT. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada siklus I pada tiap pertemuan dapat digambarkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Fase Pengajaran

- 1) Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan media sebagai upaya untuk membangkitkan minat belajar siswa dengan materi yang akan dipelajari.
- 2) Guru menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 4) Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar, dan menghubungkan materi dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Fase Belajar Tim

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa tim secara heterogen dari jenis kelamin maupun kemampuan yang dimiliki.
- 2) Guru membagikan LK (Lembar Kerja) pada tiap tim dan menjelaskan langkah percobaan yang ada dalam LK (Lembar Kerja) serta cara pengisian LK (Lembar Kerja)..
- 4) Tim melakukan diskusi untuk mempelajari materi dan guru memberikan bimbingan secara bergantian menyimpulkan hasil diskusi yang akan dilaporkan dalam presentasi.
- 5) Guru memberikan bimbingan kepada semua siswa, hal yang dilakukan adalah membahas hasil diskusi dan presentasi yang telah dilakukan.

Fase Turnamen

- 1) Guru menyampaikan informasi dan langkah pelaksanaan turnamen pada siswa.
- 2) Guru menyiapkan perlengkapan yang digunakan dalam pelaksanaan turnamen, peralatan tersebut meliputi:
 - a) Meja turnamen.
 - b) Kata kunci dan rubrik penskoran.
- 3) Guru memanggil perwakilan tim yang memiliki kemampuan sama menuju meja turnamen.
- 4) Perwakilan tim mengambil kata kunci dalam wadah kemudian mengajukan pertanyaan sesuai dengan kata kunci.

Fase Penghargaan Tim

- 1) Guru memberikan skor pada siswa yang melaksanakan turnamen kemudian dijumlahkan dengan skor siswa dalam timnya.

- 2) Guru menentukan predikat yang didapatkan tiap tim dan mempersiapkan piagam penghargaan yang akan diberikan pada tim yang mendapatkan predikat.
- 3) Guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan guru adalah:
 - a) Guru memberi pertanyaan pada siswa tentang hal yang telah didapatkan selama kegiatan pembelajaran.
 - b) Guru mengulang beberapa pertanyaan saat turnamen pada semua siswa.
 - 4) Guru menguatkan materi pembelajaran dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas berusaha untuk mengamati mengenali dan mengamati seluruh indikator proses dan hasil perubahan yang terjadi baik yang diakibatkan oleh tindakan terencana maupun efek samping.

Pengamatan dilakukan saat siswa melakukan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Pengamatan dilakukan mulai siklus I sampai dengan siklus II. Hasil pengamatan yang dilakukan satu siklus memberikan pengaruh pada penyusunan perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya.

Aktivitas yang diamati meliputi aktivitas guru dengan menggunakan instrumen pedoman observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dengan menggunakan instrumen pedoman observasi aktivitas siswa serta kemampuan bertanya siswa saat melakukan turnamen dengan menggunakan instrumen pedoman observasi aktivitas siswa.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan pada setiap akhir siklus, mulai dari siklus I sampai siklus II. Pada tahap ini, seluruh informasi yang berhasil dikaji dan dipahami bersama antara guru dengan peneliti. Informasi tersebut didiskusikan melalui kegiatan: (1) menganalisis kegiatan yang telah dilaksanakan, (2) mengulas dan membahas kendala atau kekurangan-kekurangan antara rencana dengan pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan, (3) menginterpretasi, memaknai, dan menyimpulkan informasi yang telah diperoleh. Dari hasil refleksi akan dijadikan bahan untuk perbaikan siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi antara peneliti dengan guru diketahui hasil penelitian siklus I masih belum memenuhi indikator ketercapaian yang telah ditentukan. Pada siklus II hasil yang didapatkan sesuai dengan indikator ketercapaian yang ditetapkan sehingga, penelitian berhenti pada siklus II.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kebonharjo 1 semester genap tahun ajaran 2014/2015. Lokasi penelitian berada di SDN Kebonharjo 1 Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, antara lain:

a. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data melalui tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan bertanya siswa.

b. Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data melalui observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan aktivitas guru saat pembelajaran berlangsung.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah, lembar observasi dan lembar angket.

a. Lembar Tes

Lembar tes digunakan untuk mengetahui kemampuan bertanya siswa selama kegiatan pembelajaran dengan diterapkannya TGT

b. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas yang berlangsung selama kegiatan pembelajaran (aktivitas siswa dan guru).

Teknik Analisis Data

a. Data tentang tes kemampuan bertanya siswa dianalisis dengan menggunakan rumus:

1) Rata-rata kelas

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

X = Rata-rata kelas

$\sum xi$ = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah seluruh siswa

2) Persentase

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

N = Jumlah frekuensi yang tuntas belajar

n = Jumlah seluruh siswa (Arikunto, 2011:27)

b. Data tentang observasi (aktivitas guru dan siswa) dianalisis dengan menggunakan rumus:

1) Rata-rata kelas

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

X = Rata-rata kelas

$\sum xi$ = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah seluruh siswa

2) Persentase

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase ketuntasan
N = Jumlah frekuensi yang tuntas belajar
n = Jumlah seluruh siswa (Arikunto, 2011:27)

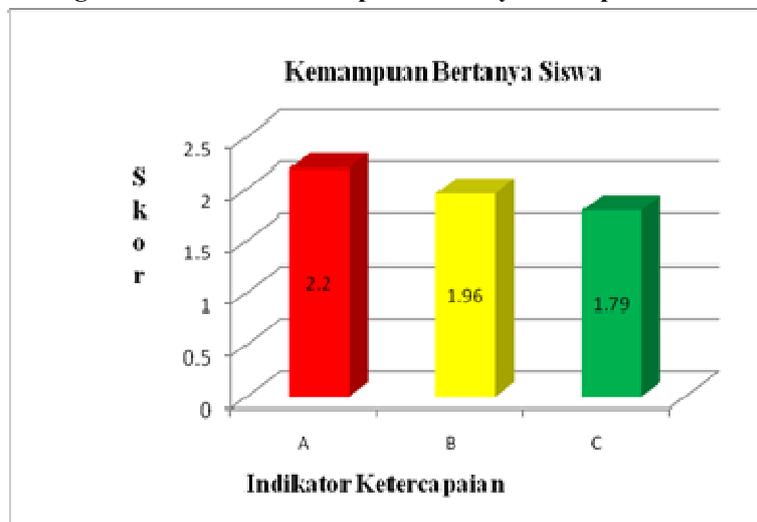
HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data tes kemampuan bertanya siswa siklus I dan siklus II.

1) Skor rata-rata tes kemampuan bertanya siswa siklus I.

a) Rata-rata tes kemampuan bertanya siswa pertemuan 1.

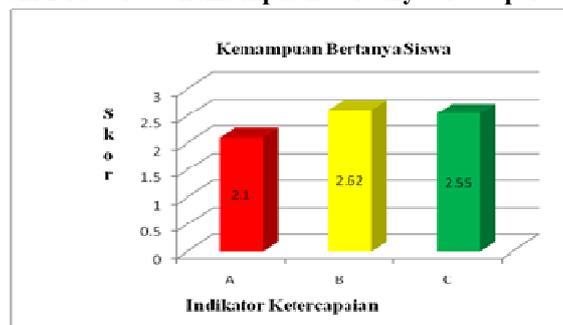
Diagram 1 rata-rata kemampuan bertanya siswa pertemuan 1



Berdasarkan Diagram 1, indikator A (keberanian yang ditunjukkan dengan unjuk jari) mendapat skor 2,2, indikator B (penggunaan kata tanya yang sesuai dengan kalimat pertanyaan) mendapat skor 1,96, indikator C (kesesuaian kata kunci tanya dengan pertanyaan yang diajukan) mendapat skor 1,79. Oleh karena itu kemampuan bertanya siswa pada pertemuan 1 siklus I memperoleh skor rata-rata 1,98 dengan kategori “kurang”.

b) Rata-rata tes kemampuan bertanya siswa pertemuan 2.

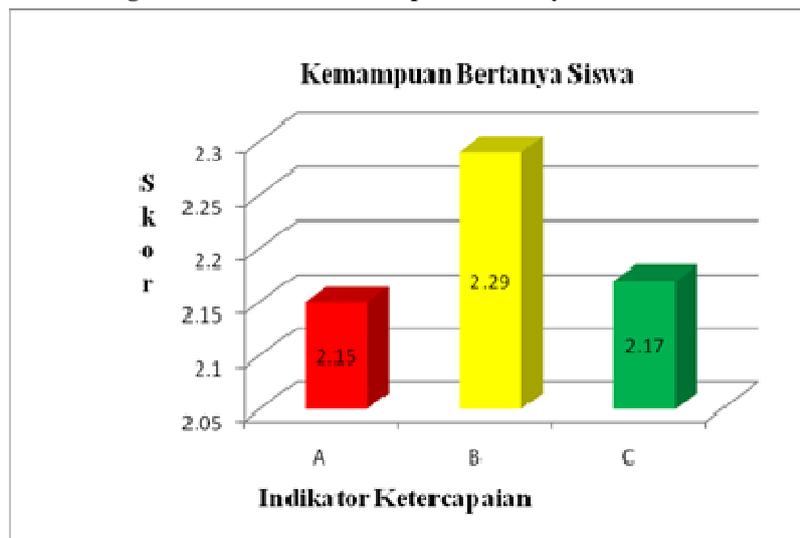
Diagram 2 rata-rata kemampuan bertanya siswa pertemuan 2



Berdasarkan Diagram 2, indikator A (keberanian yang ditunjukkan dengan unjuk jari) mendapat skor 2,1, indikator B (penggunaan kata tanya yang sesuai dengan kalimat pertanyaan) mendapat skor 2,62, indikator C (kesesuaian kata kunci tanya dengan pertanyaan yang diajukan) mendapat skor 2,55. Oleh karena itu kemampuan bertanya siswa pada pertemuan 2 siklus I memperoleh skor rata-rata 2,42 dengan kategori “kurang”.

c) Rata-rates kemampuan bertanya siswa siklus I (pertemuan 1 dan 2).

Diagram 3 rata-rata kemampuan bertanya siswa siklus I

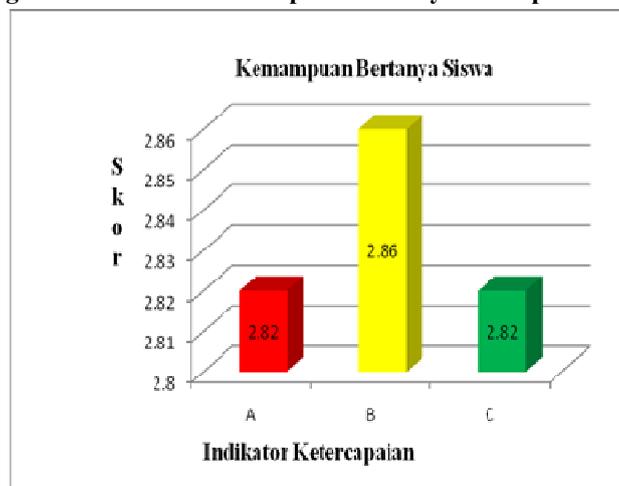


Berdasarkan Diagram 3, indikator A (keberanian yang ditunjukkan dengan unjuk jari) mendapat skor 2,15, indikator B (penggunaan kata tanya yang sesuai dengan kalimat pertanyaan) mendapat skor 2,29, indikator C (kesesuaian kata kunci tanya dengan pertanyaan yang diajukan) mendapat skor 2,17. Oleh karena itu kemampuan bertanya siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata 2,20 dengan kategori “kurang”.

2) Skor rata-rata tes kemampuan bertanya siswa siklus II.

a) Rata-rata tes kemampuan bertanya siswa pertemuan 1.

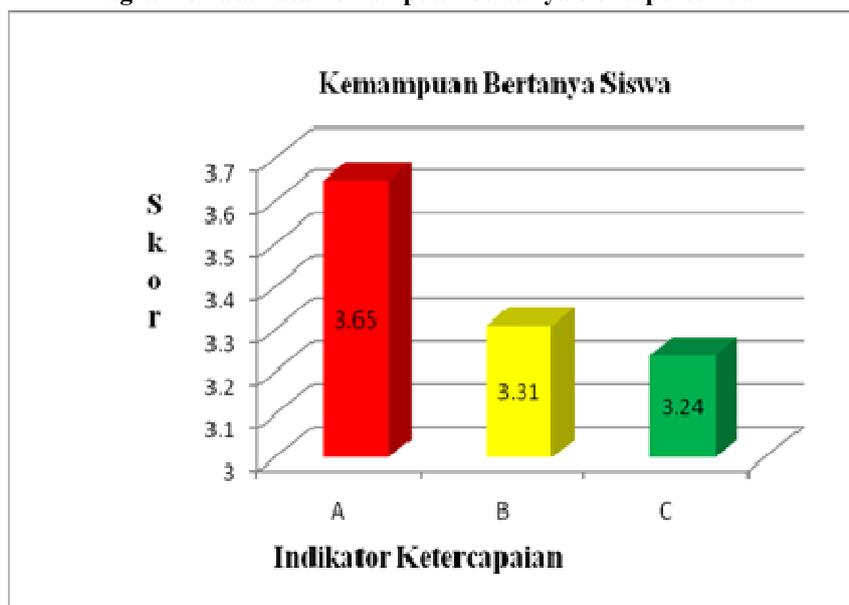
Diagram 4 rata-rata kemampuan bertanya siswa pertemuan 1



Berdasarkan Diagram 4, indikator A (keberanian yang ditunjukkan dengan unjuk jari) mendapat skor 2,82, indikator B (penggunaan kata tanya yang sesuai dengan kalimat pertanyaan) mendapat skor 2,86, indikator C (kesesuaian kata kunci tanya dengan pertanyaan yang diajukan) mendapat skor 2,82. Oleh karena itu kemampuan bertanya siswa pada pertemuan 1 siklus I memperoleh skor rata-rata 2,83 dengan kategori “cukup”.

b) Rata-rata tes kemampuan bertanya siswa pertemuan 2.

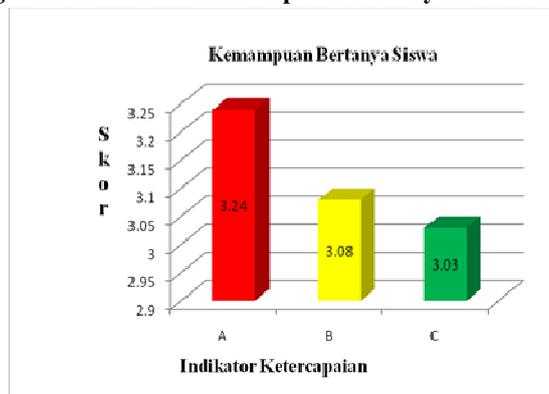
Diagram 5 rata-rata kemampuan bertanya siswa pertemuan 2



Berdasarkan Diagram 5, indikator A (keberanian yang ditunjukkan dengan unjuk jari) mendapat skor 3,65, indikator B (penggunaan kata tanya yang sesuai dengan kalimat pertanyaan) mendapat skor 3,31, indikator C (kesesuaian kata kunci tanya dengan pertanyaan yang diajukan) mendapat skor 3,24. Oleh karena itu kemampuan bertanya siswa pada pertemuan 2 siklus II memperoleh skor rata-rata 3,4 dengan kategori “cukup”.

c) Rata-rata tes kemampuan bertanya siswa siklus II (pertemuan 1 dan 2).

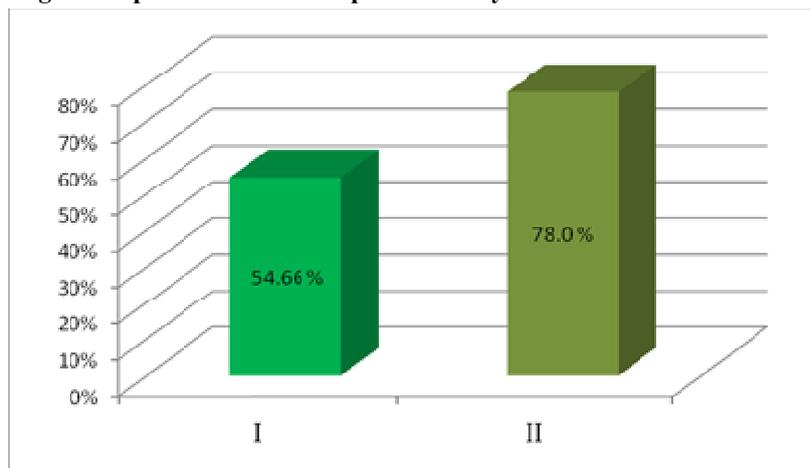
Diagram 6 Rata-rata kemampuan bertanya siswa siklus II



Berdasarkan Diagram 6, indikator A (keberanian yang ditunjukkan dengan unjuk jari) mendapat skor 3,24, indikator B (penggunaan kata tanya yang sesuai dengan kalimat pertanyaan) mendapat skor 3,08, indikator C (kesesuaian kata kunci tanya dengan pertanyaan yang diajukan) mendapat skor 3,03. Oleh karena itu kemampuan bertanya siswa pada siklus II memperoleh skor rata-rata 3,11 dengan kategori “cukup”.

2) Persentase peningkatan tes kemampuan bertanya siswa siklus I ke siklus II.

Diagram 7 persentase Kemampuan bertanya siswa siklus I dan siklus II



Berdasarkan Diagram 7, dapat dilihat bahwa kemampuan bertanya siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I mendapatkan persentase 54,66% dengan kategori kurang, sedangkan pada siklus II mendapatkan persentase 78% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bertanya siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 23,34%.

b. Data observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru siklus I dan siklus II.

1) Aktivitas siswa siklus I

Adapun aspek yang dinilai pada aktivitas siswa adalah (1) mendengarkan penjelasan guru, (2) memperhatikan informasi dan tujuan pembelajaran, (3) memperhatikan langkah-langkah pembelajaran dalam LK, (4) melakukan diskusi sesuai langkah dalam LK, (5) memperhatikan bimbingan guru dalam tim, (6) mengerjakan LK dari guru, (7) berdiskusi dengan tim, (8) melaporkan hasil diskusi melalui presentasi, (9) memberi tanggapan tim lain saat melakukan presentasi, (10) menjawab pertanyaan yang diajukan guru, (11) bertanya tentang materi yang belum dipahami, (12) mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata tanya yang tepat dan sesuai dengan kata kunci saat melakukan turnamen.

Skor Penilaian aktivitas siswa adalah sebagai berikut,

- 5 : Sangat baik
- 4 : Baik
- 3 : Cukup
- 2 : Kurang
- 1 : Sangat kurang

a) Rata-rata aktivitas siswa pertemuan 1.

Diagram 8 rata-rata aktivitas siswa pertemuan 1

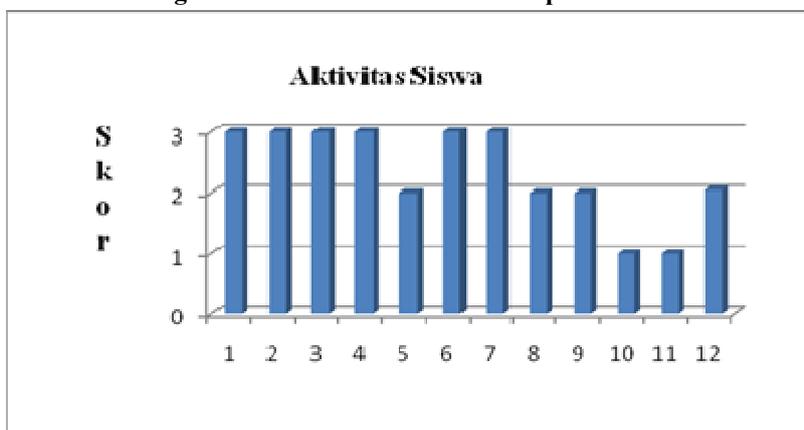


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas duapuluh sembilan siswa kelas IV SDN Kebonharjo 1 saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran koopertif TGT pada siklus I pertemuan 1. Berdasarkan diagram di atas skor rata-rata aktivitas siswa secara keseluruhan adalah 2.34 dengan kategori kurang.

b) Rata-rata aktivitas siswa pertemuan 2.

Diagram 9 rata-rata aktivitas siswa pertemuan 2

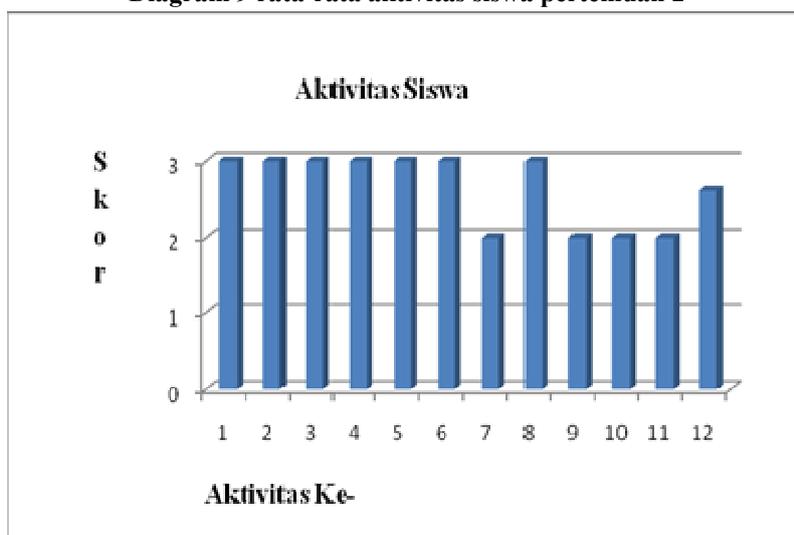


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas dua puluh sembilan siswa kelas IV SDN Kebonharjo 1 saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran koopertif TGT pada siklus I pertemuan 2. Berdasarkan diagram di atas skor rata-rata aktivitas siswa secara keseluruhan adalah 2,63 dengan kategori cukup.

c) Rata-rata aktivitas siswa siklus I (pertemuan 1 dan 2).

Diagram 10 rata-rata aktivitas siswa siklus I (pertemuan 1 dan 2)

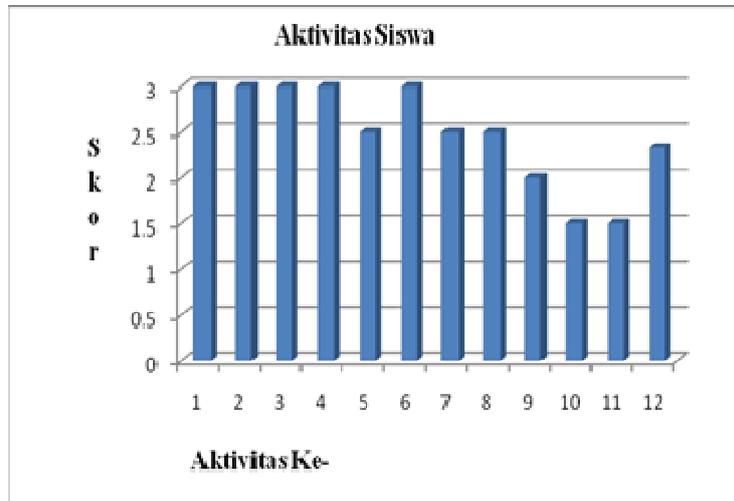


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas dua puluh sembilan siswa kelas IV SDN Kebonharjo 1 saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran kooperatif TGT pada siklus I (pertemuan 1 dan 2). Pada siklus I, aktivitas siswa secara keseluruhan mendapat skor rata-rata 2,48 dengan kategori kurang.

- 2) Aktivitas siswa siklus II
 - a) Rata-rata aktivitas siswa pertemuan 1.

Diagram 11 rata-rata aktivitas siswa pertemuan 1

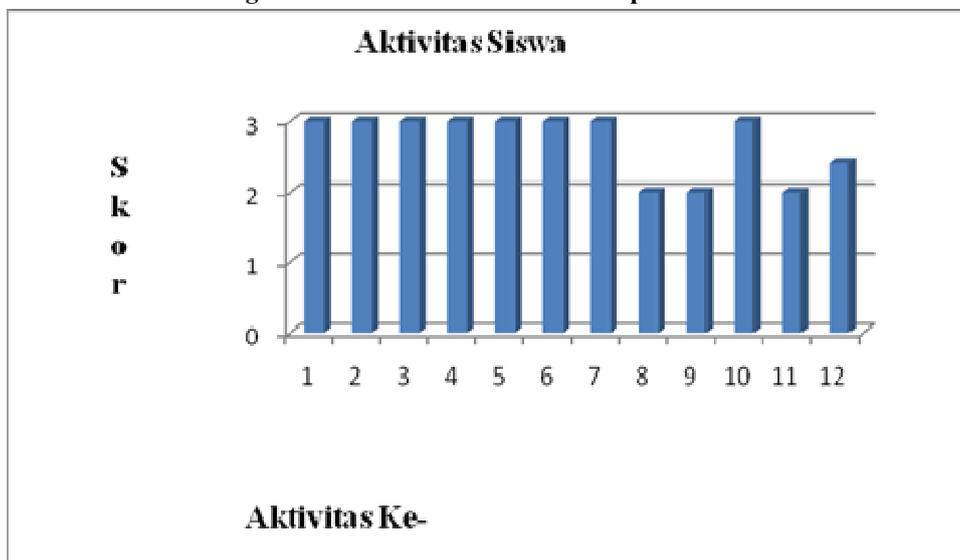


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas dua puluh sembilan siswa kelas IV SDN Kebonharjo 1 saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran kooperatif TGT pada siklus II pertemuan 1. Berdasarkan diagram di atas skor rata-rata aktivitas siswa secara keseluruhan adalah 2,7 dengan kategori cukup.

b) Rata-rata aktivitas siswa pertemuan 2.

Diagram 12 rata-rata aktivitas siswa pertemuan 2

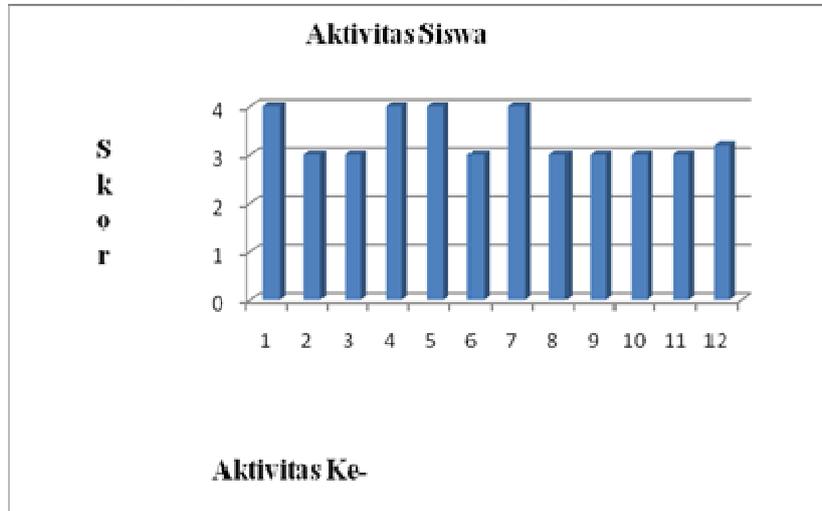


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas dua puluh sembilan siswa kelas IV SDN Kebonharjo 1 saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran koopertif TGT pada siklus II pertemuan 2. Berdasarkan diagram di atas skor rata-rata aktivitas siswa secara keseluruhan adalah 3,3 dengan kategori cukup.

c) Rata-rata aktivitas siswa siklus II (pertemuan 1 dan 2).

Diagram 13 rata-rata aktivitas siswa siklus II (pertemuan 1 dan 2)

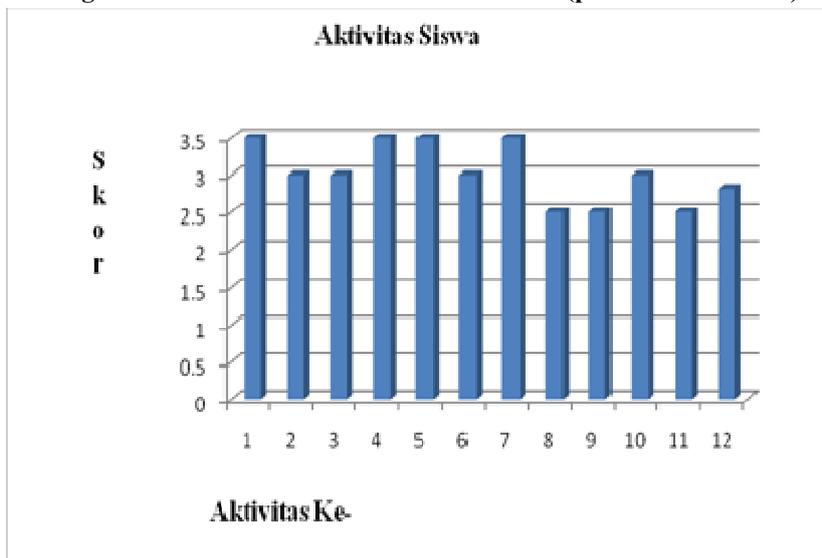
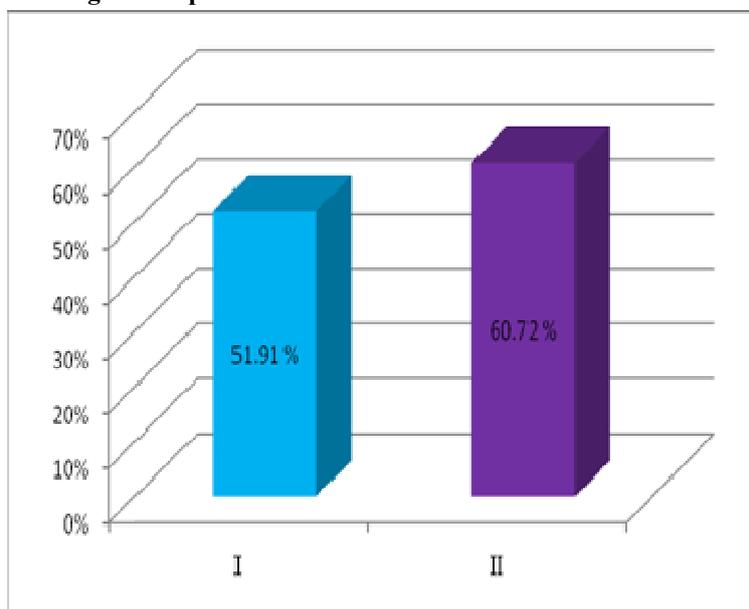


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas dua puluh sembilan siswa kelas IV SDN Kebonharjo 1 saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran koopertif TGT pada siklus II pertemuan 2. Pada siklus II, aktivitas siswa secara keseluruhan mendapat skor rata-rata 3,03 dengan kategori cukup.

3) Persentase peningkatan aktivitas siswa siklus I ke siklus II.

Diagram 14 persentase aktivitas siswa siklus I dan siklus II



Berdasarkan Diagram 14, dapat dilihat aktivitas siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I mendapatkan persentase 51,91% dengan kategori sangat kurang, sedangkan pada siklus II mendapatkan persentase 60,72% dengan kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bertanya siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,81%.

4) Aktivitas guru siklus I

Adapun aspek yang dinilai pada aktivitas siswa adalah (1) pengelolaan kelas, (2) melakukan apersepsi, (3) menggunakan media untuk menarik minat belajar siswa, (4) menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran, (5) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran, (6) menjelaskan materi pembelajaran, (7) menjelaskan cara kerja LK, (8) membimbing tiap tim saat melakukan turnamen, (9) membimbing siswa menyimpulkan hasil diskusi, (10) memberi kesempatan siswa untuk bertanya, (11) memberi pertanyaan pada siswa, (12) meminta siswa melakukan turnamen, (13) memberi penghargaan pada tim, (14) membimbing siswa menyimpulkan materi, (15) melakukan refleksi pembelajaran bersama siswa, (16) menerapkan kooperatif tipe TGT sesuai dengan fase TGT.

Adapun skor penilaian aktivitas guru adalah sebagai berikut,

- 5 : Sangat baik
- 4 : Baik
- 3 : Cukup
- 2 : Kurang
- 1 : Sangat kurang

a) Rata-rata aktivitas guru pertemuan 1.

Diagram 15 rata-rata aktivitas guru pertemuan 1

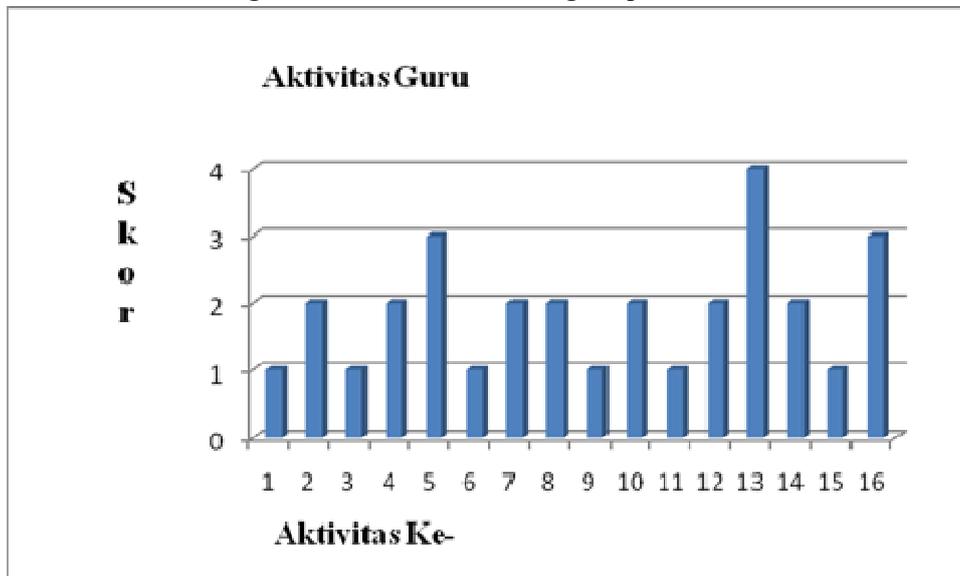


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas guru saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran kooperatif TGT pada siklus I pertemuan 1. Berdasarkan diagram di atas skor rata-rata aktivitas guru secara keseluruhan adalah 1,87 dengan kategori kurang.

b) Rata-rata aktivitas guru pertemuan 2.

Diagram 16 rata-rata aktivitas guru pertemuan 2

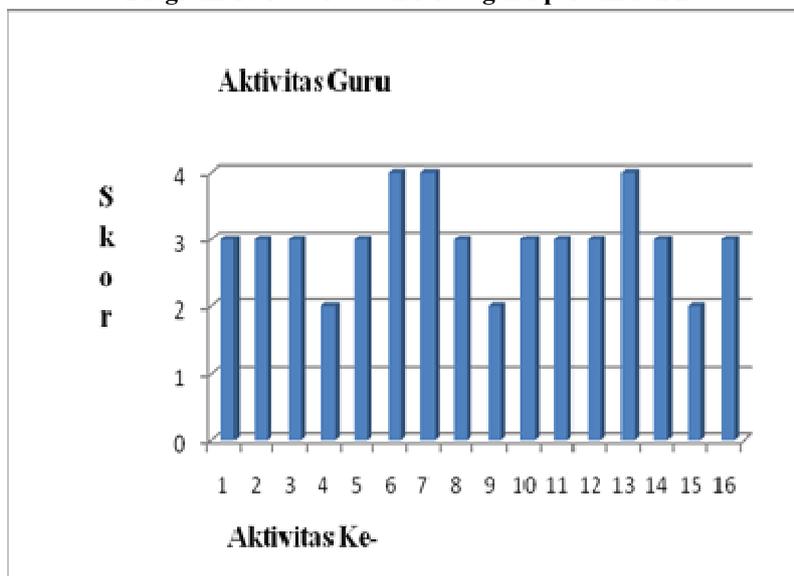


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas guru saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran kooperatif TGT pada siklus I pertemuan 1. Berdasarkan diagram di atas skor rata-rata aktivitas guru secara keseluruhan adalah 3 dengan kategori cukup.

c) Rata-rata aktivitas guru siklus I (pertemuan 1 dan 2).

Diagram 17 rata-rata aktivitas guru siklus I (pertemuan 1 dan 2)

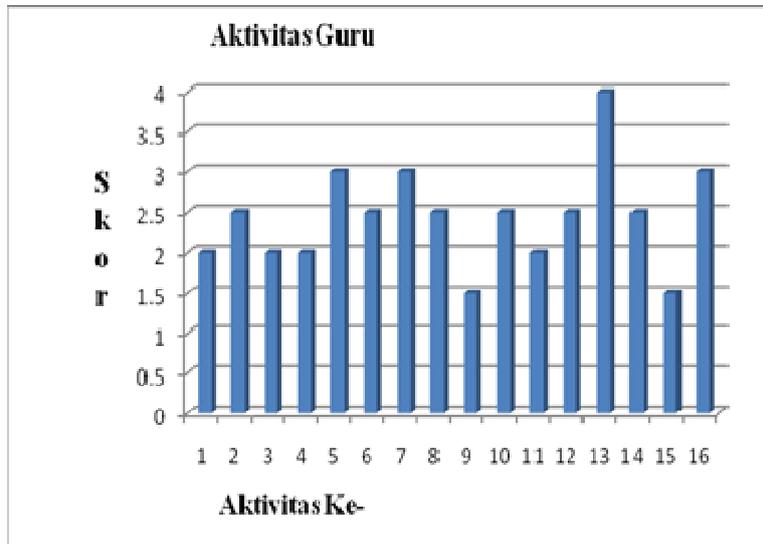


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas guru saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran kooperatif TGT pada siklus I. Berdasarkan diagram di atas skor rata-rata aktivitas guru secara keseluruhan adalah 2,43 dengan kategori kurang.

5) Aktivitas guru siklus II

a) Rata-rata aktivitas guru pertemuan 1.

Diagram 18 rata-rata aktivitas guru pertemuan 1

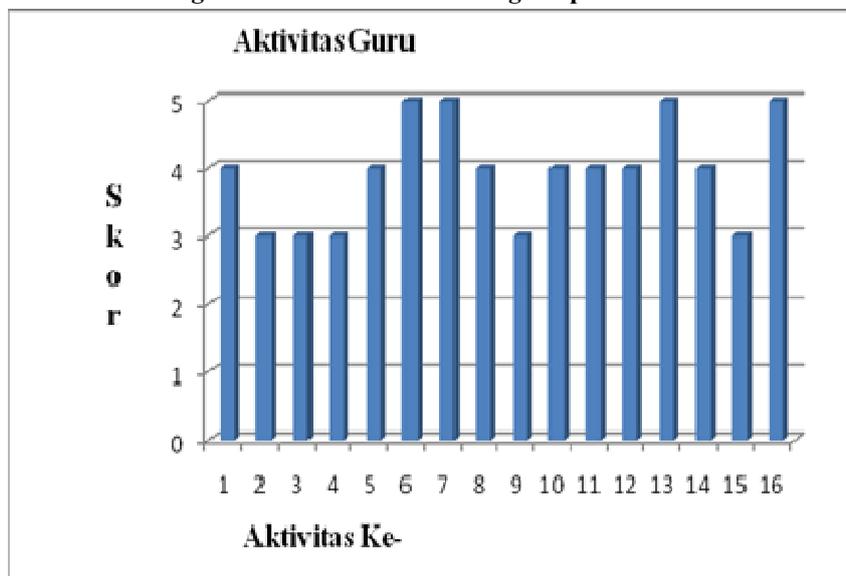


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas guru saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran kooperatif TGT pada siklus II pertemuan 1. Berdasarkan diagram di atas skor rata-rata aktivitas guru secara keseluruhan adalah 3,93 dengan kategori baik.

b) Rata-rata aktivitas guru pertemuan 2.

Diagram 19 rata-rata aktivitas guru pertemuan 2

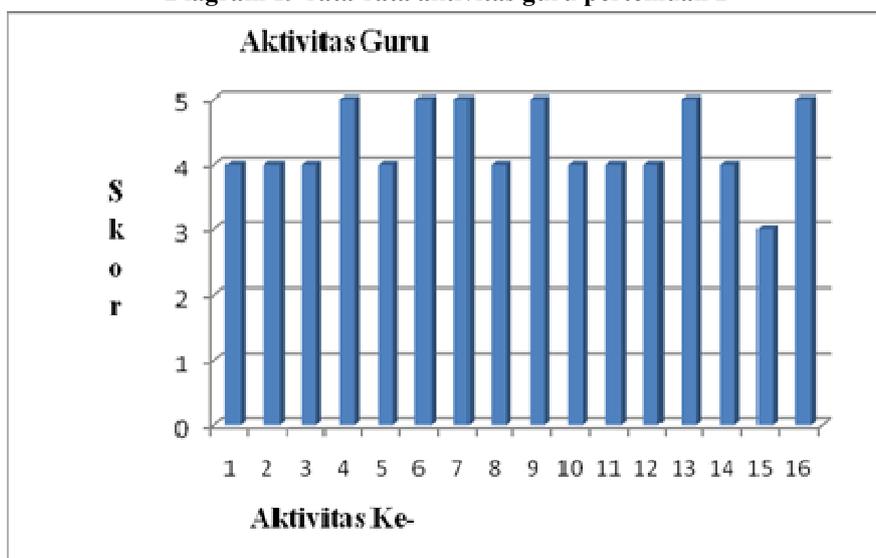


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas guru saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran kooperatif TGT pada siklus II pertemuan 2. Berdasarkan diagram di atas skor rata-rata aktivitas guru secara keseluruhan adalah 4,32 dengan kategori baik.

c) Rata-rata aktivitas guru siklus II (pertemuan 1 dan 2).

Diagram 20 rata-rata aktivitas guru siklus II (pertemuan 1 dan 2)

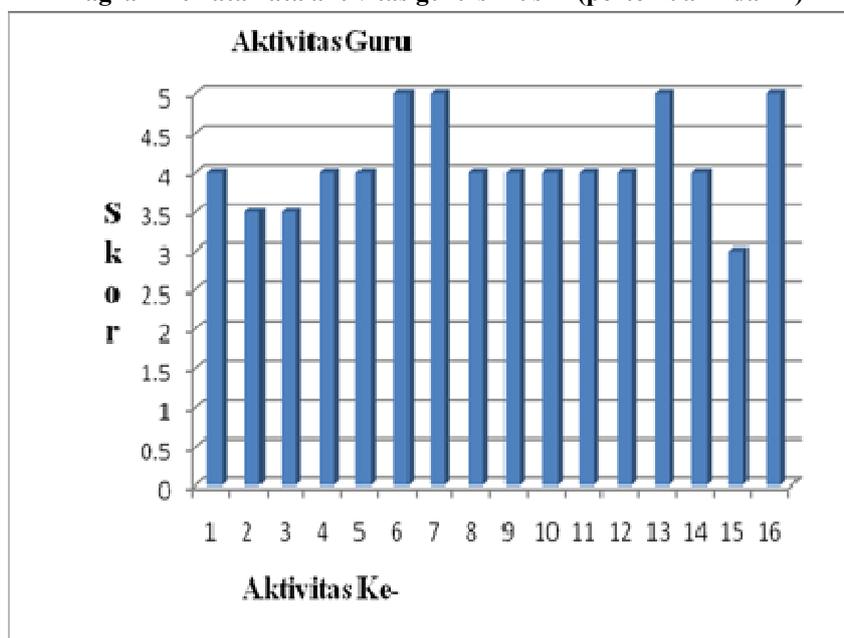
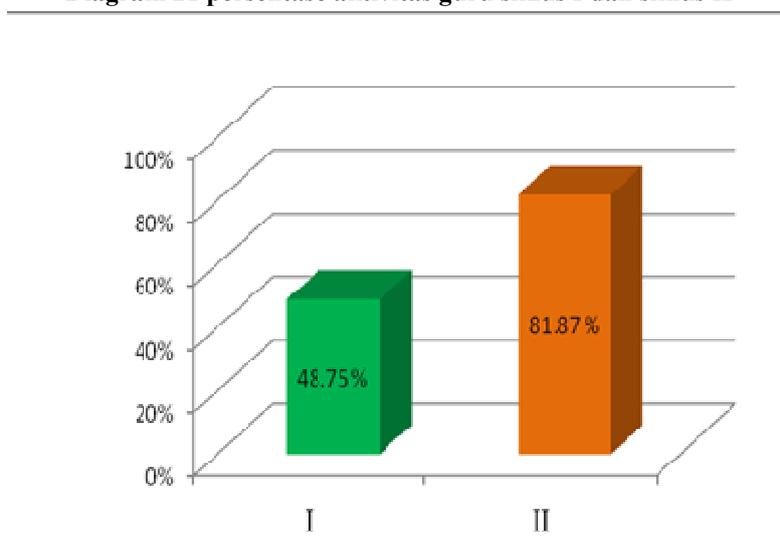


Diagram di atas adalah diagram rata-rata aktivitas guru saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan pembelajaran kooperatif TGT pada siklus II. Berdasarkan diagram di atas skor rata-rata aktivitas guru secara keseluruhan adalah 4,12 dengan kategori baik.

6) Persentase peningkatan aktivitas guru siklus I ke siklus II.

Diagram 21 persentase aktivitas guru siklus I dan siklus II



Berdasarkan Diagram 21, dapat dilihat aktivitas guru mengalami peningkatan. Pada siklus I mendapatkan persentase 48,75% dengan kategori kurang, sedangkan pada siklus II mendapatkan persentase 81,87% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bertanya guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 38,14 %.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan analisis data yang dilakukan makasimpulan penelitian ini sebagai berikut:

1. Dengan diterapkan TGT kemampuan bertanya siswa saat pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan setiap siklusnya, siklus I sebesar 54,66% dan pada siklus II sebesar 78,00%. Adapun peningkatan dari siklus ke siklus II sebesar 23,34%.
2. Aktivitas siswa selama kegiatana pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I, aktivitas siswa mendapatkan kriteria sangat kurang dengan persentase 51,91% dan pada siklus II menjadi 60,72% dengan kriteria cukup. Adapun peningkatan dari siklus ke siklus II sebesar 8,81%. Aktivitas guru selama kegiatana pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I, aktivitas guru mendapatkan persentase 48,75% dan pada siklus II menjadi 81,87% dengan. Adapun peningkatan dari siklus ke siklus II sebesar 8,81%.

SARAN

Dari simpulan di atas dapat ditarik beberapa saran seperti di bawah ini:

- a. Guru hendaknya berinisiatif untuk menggunakan berbagai macam pilihan tipe pembelajaran dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan variasi berbagai tipe pembelajaran yang ada, dapat menghindarkan siswa dari kejenuhan dan

Arik Umi Pujiastuti, Penerapan Kooperatif Team Game...

- rasa bosan dalam penggunaan metode ceramah yang sering digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Siswa hendaknya belajar secara kooperatif, karena dapat menumbuhkan rasa kompetitif antar kelompok dan menciptakan kekompakan serta melatih rasa saling percaya.
 - c. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan motivasi kepada para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga motivasi belajar dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Penelitian dapat digunakan pada waktu dan tempat yang berbeda demi memaksimalkan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asma, Nur. 2007. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Darmojo, Hendro. 1991. *Pendidikan IPA 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Gerson, Lourens. 2003. *Evaluasi Hasil Belajar yang Relevan dengan KBK*. Surabaya: Unesa University Press.
- Harsanto, Radno. 2007. *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*. Yogyakarta : Kanisius.
- Isjoini. 2007. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. 2003. Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Depdiknas.
- Purwanto, Ngalm. 1991. *Prinsip-Prinsip Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2005. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Mas Media Buana Pustaka.
- Slavin, Robert S. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Tim Penyusun. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wardhani, IGAK. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN GEOMETRI BANGUN DATAR BERBASIS TEORI VAN HIELE UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Erif Ahdhianto

erifargaz@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: The research subject is the sixth grade students of SD Khadijah, Pandegiling Surabaya. The development of learning module is applied with Plomp development model, that is (1) The initial investigation; (2) Design; (3) Realization/construction; (4) Testing, evaluation, and revision; (5) Implementation and the quality of the learning module by Nieveen's criteria, that is valid, practical, and effective. Data on the validity of the learning module is obtained from validation. Validation results obtained from the three validators is 3.2 and is in good category, so the learning module is valid and can be tested. Data about the practicality of learning module is derived from the observation sheet management and the learning activities of the students. The results of the analysis of the management shows that the average ability of learning management of the teachers using learning module in SD Khadijah Pandegiling Surabaya is 3.6 and is in good category, while activities of students during the learning process using the module is good. Data on the effectiveness is obtained from the analysis of Learning Results Test (THB) and student response sheets. The results of the analysis of the THB in the learning module is reliable, valid, and sensitive, with the average score of 82.8 and the students' average response of the learning process is 3.13 and is in positive category.

Keywords: Module, Plane, Van Hiele

Abstrak: Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Khadijah Pandegiling Surabaya. Pengembangan modul pembelajaran menggunakan model pengembangan Plomp yaitu (1) Investigasi awal; (2) Desain; (3) Realisasi/konstruksi; (4) Tes, evaluasi, dan revisi; (5) Implementasi dan kualitas modul pembelajaran menggunakan kriteria Nieveen yaitu valid, praktis, dan efektif. Data tentang kevalidan modul pembelajaran diperoleh dari validasi. Hasil validasi yang diperoleh dari tiga validator adalah 3,2 termasuk dalam kategori baik, sehingga modul pembelajaran dikatakan valid dan dapat diujicobakan. Data tentang kepraktisan modul pembelajaran diperoleh dari lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Hasil analisis pengelolaan pembelajaran rata-rata kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan modul pembelajaran di SD Khadijah Pandegiling Surabaya sebesar 3,6 termasuk dalam kategori baik sedangkan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan modul pembelajaran baik. Data tentang keefektivan diperoleh dari analisis Tes Hasil Belajar (THB) dan lembar respon siswa. Hasil analisis THB pada modul pembelajaran reliable, valid, dan sensitive dengan rata-rata nilai siswa 82,8 serta respon siswa terhadap pembelajaran rata-rata 3,13 dalam kategori positif

Kata kunci: Modul, Bangun Datar, Van Hiele

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia dan menyukseskan pembangunan nasional, karena manusia merupakan modal dalam pembangunan. Untuk meningkatkan pembangunan dibutuhkan usaha-usaha inovatif dalam sistem pendidikan nasional yang lebih terarah dan relevan dengan tuntutan kebutuhan pendidikan.

Salah satu upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah dalam memperbaiki sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan menerapkan Kurikulum 2013. Implementasi Kurikulum 2013 merupakan langkah strategis dalam menghadapi globalisasi dan tuntutan masyarakat Indonesia masa depan.

Pengembangan Kurikulum 2013 dilaksanakan atas dasar beberapa prinsip utama. (1) standar kompetensi lulusan diturunkan dari kebutuhan; (2) standar isi diturunkan dari standar kompetensi lulusan melalui kompetensi lulusan melalui kompetensi inti yang bebas mata pelajaran; (3) semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik; (4) mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai; (5) semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti; (6) keselarasan tuntutan kompetensi lulusan, isi, proses pembelajaran, dan penilaian.

Sesuai dengan prinsip dan implementasi kurikulum 2013 yang saat ini sudah diterapkan maka siswa perlu diberikan alternatif perangkat pembelajaran berupa modul pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Modul pembelajaran merupakan bahan belajar terprogram yang disusun sedemikian rupa dan disajikan secara terpadu, sistematis, serta terperinci. Dengan mempelajari materi modul, siswa diarahkan pada pencarian suatu tujuan melalui langkah-langkah belajar tertentu, karena modul merupakan paket program untuk keperluan belajar.

“Matematika mempunyai ciri yang amat menonjol yaitu konsep-konsep matematika yang saling terkait, artinya untuk dapat menguasai suatu konsep baru atau tertentu, siswa harus sudah memahami konsep-konsep lain yang terkait langsung atau tidak langsung dengan konsep yang sedang dipelajarinya“ (Departemen Pendidikan Nasional, 2005:15). Siswa Sekolah Dasar hampir dalam setiap aktivitasnya tidak terlepas dari matematika contohnya membeli barang, menabung dan masih banyak lagi yang lain sehingga penting sekali bagi siswa untuk memahami aplikasi matematika.

Penulis memilih jenjang pendidikan Sekolah Dasar kelas VI khususnya pada mata pelajaran matematika, karena pada umumnya anak usia delapan sampai 11 tahun sudah dapat berpikir secara konkret tentang permasalahan-permasalahan matematika yang diberikan. Pada usia ini anak akan mulai secara bertahap untuk membangun pola pikir mereka secara abstrak. Untuk membangun pola pikir anak menuju hal yang abstrak dapat menerapkan modul pembelajaran.

Modul pembelajaran di dalamnya terdapat petunjuk guru, petunjuk siswa, soal evaluasi, dan gambar-gambar yang menarik, sehingga dapat sebagai alternatif perangkat pembelajaran geometri bangun datar yang efektif untuk siswa kelas VI SD dan dapat membantu siswa sebagai awal dalam menyusun pemahamannya secara abstrak. Ketika anak sudah benar-benar pada tahapan berpikir abstrak, mereka tidak lagi merasa kesulitan.

Setyosari dan Effendi (1991:7) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan modul bersifat dinamis dan kreatif karena siswa dituntut belajar dengan giat dalam memecahkan masalah yang diajukan dan siswa diarahkan pada penemuan yang memuat kreatifitas daya pikirnya. Siswa akan lebih kreatif dalam menumbuhkan daya nalarnya dengan belajar menggunakan modul pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti di Kelas VI SD Khadijah Pandegiling, peneliti menemukan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran matematika. Permasalahan tersebut yaitu dalam proses belajar mengajar guru cenderung menginformasikan materi, tanpa ada proses pembelajaran yang konstruktivistik dari siswa, sehingga pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru mengalami penyimpangan informasi yang kurang tepat sasaran untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam belajar geometri tersebut, cara yang dapat ditempuh yaitu penggunaan modul berbasis teori Van Hiele. Guru cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran, memberikan rumus, memberi contoh, dan memberikan latihan, sehingga siswa hanya menghafal rumus-rumus tersebut tanpa mengerti atau memaknai konsep geometri bangun datar.

Penelitian yang dilakukan Van Hiele melahirkan beberapa kesimpulan mengenai tingkat perkembangan kognitif anak dalam memahami geometri. Van Hiele (dalam Aisyah, 1998) menyatakan bahwa terdapat lima tingkat pemahaman geometri yaitu tingkat pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi, dan keakuratan. terdapat tiga unsur utama dalam pengajaran geometri, yaitu waktu, materi pengajaran, dan metode pengajaran.

Menurut Van Hiele ada lima tingkat dalam pemahaman geometri yakni pada tingkat pengenalan siswa baru mengenal bangun datar geometri seperti segitiga. Pada tingkat analisis siswa sudah dapat memahami sifat-sifat dari bangun datar geometri. Pada tingkat pengurutan siswa sudah mampu mengetahui hubungan yang terkait antara suatu bangun geometri dengan bangun geometri lainnya. Pada tingkat deduksi ini siswa sudah dapat mengambil kesimpulan secara deduktif. Tingkat kelima yaitu keakuratan. Pada tingkat ini anak sudah memahami betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran geometri berbasis Teori Van Hiele dapat menuntun siswa secara runtut dalam menemukan suatu konsep geometri.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) mendeskripsikan proses pengembangan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele

untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar; (2) mendeskripsikan validitas modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar; (3) mendeskripsikan efektifitas modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar; (4) mendeskripsikan kepraktisan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah modul pembelajaran geometri berbasis teori Van Hiele untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Untuk mengumpulkan data non-verbal, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Data non-verbal berupa skor kemampuan kinerja siswa dan respon siswa terhadap modul pembelajaran. Pendekatan kualitatif yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggambarkan dengan kata-kata untuk menjawab pertanyaan penelitian. Selain itu peneliti juga memerlukan data tanggapan guru dan siswa dalam bentuk angket (verbal). Dengan demikian peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini.

Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Khadijah Pandegiling Surabaya tahun ajaran 2013/2014. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa SD Khadijah Pandegiling Surabaya. Adapun pertimbangan memilih SD Khadijah Pandegiling Surabaya karena sebelumnya sekolah ini belum ada penelitian yang sejenis khususnya pengembangan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele. Sedangkan subjek uji coba adalah 10 siswa dari jumlah 25 siswa kelas VI SD Khadijah Pandegiling Surabaya. Ke-10 siswa tersebut terdiri dari tiga siswa berkemampuan tinggi, empat siswa berkemampuan sedang, dan tiga siswa berkemampuan rendah. Pemilihan subjek uji coba berdasarkan saran guru kelas yang lebih banyak mengetahui latar siswa dan berdasarkan hasil ulangan matematika yang diperoleh siswa pada materi sebelumnya

Model yang digunakan untuk pengembangan Modul pembelajaran adalah model yang dikemukakan oleh Plomp (1997). Berikut uraian yang dilakukan pada tiap-tiap tahap pengembangan: (1) Investigasi Awal, Investigasi awal dilakukan observasi langsung dan diskusi dengan guru matematika kelas VI SD Khadijah Pandegiling Surabaya mengenai kemampuan matematika siswa, memilih dan menetapkan materi dan pelaksanaan asesmennya; (2) perancangan, Peneliti merancang modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele. Dalam menyusun modul tersebut, peneliti menggunakan kerangka penyusun yang telah dibuat oleh peneliti pada bab II halaman 44; (3) realisasi/Konstruksi, Tahapan ini sebagai lanjutan kegiatan pada tahap perancangan. Pada tahap ini telah dihasilkan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele sebagai realisasi perancangan. Hasil-hasil konstruksi diteliti kembali apakah kecukupan teori-teori pendukung dari pengembangan modul

pembelajaran geometri bangun datar telah dipenuhi dan diterapkan dengan baik sehingga dikatakan siap diuji kevalidannya oleh pakar dan praktisi; (4) tes, evaluasi, dan revisi, pada tahap ini dilakukan dua kegiatan utama, yaitu: (a) Menentukan kelayakan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele (valid) untuk uji coba menurut penilaian pakar; (b) Kegiatan uji coba modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele; (5) implementasi, Sejalan dengan pengembangan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele, mulai dari pengajian awal sampai fase tes, evaluasi, dan revisi modul pembelajaran yang dikembangkan diimplementasikan dengan situasi dan kondisi saat ini. Jika terdapat revisi atau penambahan pada modul pembelajaran maka segera ditinjau untuk melakukan revisi sampai diperoleh modul pembelajaran yang sesuai dengan kriteria keberhasilan

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu (a) Lembar Validasi Modul Pembelajaran; (b) Lembar Pengamatan Pengelolaan Kelas; (c) Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa; (d) Angket Respon Siswa; (e) Tes Hasil Belajar; (f) Instrumen Identifikasi Penggolongan Level Pemahaman Geometris Van Hiele

Analisa Kriteria Kualitas Modul Pembelajaran berdasarkan kriteria yang dikemukakan Nieveen, yaitu: valid, praktis dan efektif diuraikan sebagai berikut: (a) Kevalidan, Modul pembelajaran dikatakan valid, jika penilaian validator terhadap setiap kriteria penilaian modul pembelajaran dalam kategori rata-rata minimal baik (skor 3) dan THB dalam kategori minimal cukup valid pada validasi isi dan dapat dipahami pada bahasa dan penulisan soal; (b) kepraktisan modul pembelajaran diukur dari kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kategori baik sesuai batasan kriteria aktivitas siswa dalam setiap aspek berdasarkan alokasi waktu, dan semua aspek yang diamati pada saat proses pembelajaran mendapat kategori baik dan rata-rata minimal (skor 3); (c) keefektifan modul pembelajaran dilihat dari respon siswa dan hasil belajar siswa. Respon siswa termasuk dalam kategori efektif jika respon siswa terhadap pembelajaran positif (persentase respon siswa lebih besar atau sama dengan 70%) dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan modul pembelajaran memenuhi KKM 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan Modul Pembelajaran Geometri Bangun Datar Berbasis Teori Van Hiele seperti yang telah dilaksanakan dalam penelitian pengembangan meliputi empat tahap. Tahapan tersebut terdiri atas tahap investigasi awal, tahap perencanaan, tahap realisasi/konstruksi, dan tahap tes evaluasi dan revisi.

1. Tahap Investigasi awal

Suatu elemen pentingnya dalam tahap ini adalah mendefinisikan masalah; tentang apa sebenarnya masalah itu. Ketika muncul ketidakcocokan antara kenyataan

dan situasi yang diharapkan, maka perlu menginvestigasi dan menggambarkan ketidakcocokan itu tersebut secara hati-hati. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini terfokus pada pengumpulan data dan analisis informasi, mendefinisikan masalah dan merencanakan kegiatan selanjutnya

Adapun hasil penelitian yang diperoleh pada tahap investigasi awal yaitu: (a) ditinjau dari latar belakang pengetahuan siswa, sebagian dari mereka telah mengenal rumus-rumus luas bangun datar di Sekolah Dasar; (b) jika ditinjau dari tingkat perkembangan kognitif siswa maka siswa kelas VI Sekolah Dasar berada pada tahap operasi formal; (c) usia kelas VI SD Khadijah Pandegiling rata-rata 12 tahun, hanya ada 1 siswa yang berumur 11 tahun.

Hal yang paling penting dalam tahap investigasi awal ini adalah menentukan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran tersebut merupakan acuan dalam merancang modul pembelajaran berbasis teori Van Hiele. Berikut ini merupakan tujuan pembelajaran yang mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Tujuan Pembelajaran yaitu: (1) menghitung luas segibanyak; (2) menghitung luas segibanyak yang merupakan gabungan dari dua bangun datar sederhana; (3) menghitung luas lingkaran

Hasil investigasi awal tersebut telah memenuhi target pada tahap ini. Target yang dimaksud adalah (1) latar belakang pengetahuan siswa; (2) tingkat perkembangan kognitif, (3) usia siswa kelas VI SD Khadijah Pandegiling; (4) tujuan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa tahap investigasi awal telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan Plomp. Prosedur pengembangan sesuai dengan teori Plomp, yaitu: (1) pengumpulan data; (2) analisis informasi; (3) mendefinisikan masalah; (4) merencanakan kegiatan selanjutnya.

2. Tahap Perencanaan

Kegiatan pada tahap ini lebih difokuskan kepada hasil yang telah didapatkan pada fase investigasi awal, kemudian dirancang solusinya. Hasilnya berupa dokumen desain. Desain meliputi suatu proses sistematis dimana masalah yang lengkap dari fase sebelumnya dibagi atas bagian-bagian masalah dan diterapkan bagian-bagian solusinya. Selanjutnya dihubungkan menjadi suatu struktur yang lengkap.

Berdasarkan hasil investigasi sebelumnya terhadap masalah yang ditemukan di SD Khadijah Pandegiling Surabaya dalam mengajarkan matematika materi bangun datar, peneliti merancang sebuah modul pembelajaran yang diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan Teori Van Hiele. Dimana siswa dituntut untuk paham tentang konsep matematika, tidak hanya menghafal rumus-rumus bangun datar

Menurut Setyosari (1990:16) penyusunan dan pengembangan modul hendaknya melalui tahap-tahap sebagai berikut. a) Identifikasi tujuan umum pembelajaran; b) Merumuskan tujuan khusus pembelajaran dari modul; c) Penyusunan butir-butir alat evaluasi; d) Identifikasi pokok-pokok materi pembelajaran; e) Pengorganisasian kembali pokok

materi ke dalam urutan yang logis dan fungsional; f) Penyusunan langkah-langkah kegiatan pembelajaran; g) Pengecekan langkah kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Menurut Setyosari (1990:23) Komponen-komponen dalam pembuatan modul pembelajaran, yakni: a) Petunjuk guru; b) Lembar Kegiatan Siswa; c) Lembar Kerja Siswa, d) Kunci jawaban untuk Lembar Kerja; e) Lembar tes, f) Kunci jawaban untuk Lembar tes

Modul pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele. Bagian modul yang dikembangkan terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian pembuka, bagian isi dan bagian penutup. Adapun penjelasannya sebagai berikut

(1) Bagian Pembuka, Bagian pembuka berisi tentang kelengkapan modul yang meliputi cover, halaman judul, kata pengantar, sajian isi buku, daftar isi, pendahuluan dan tujuan pembelajaran. (a) cover; (b) halaman judul; (c) kata pengantar; (d) sajian isi buku. Sajian isi buku berupa penjelasan sajian isi modul tentang bangun datar. (a) daftar isi; (b) pendahuluan; (c) tujuan pembelajaran. Untuk membantu siswa (pembelajar) mengetahui ketrampilan apa saja yang akan mereka peroleh dalam mempelajari modul ini.

(2) Bagian Isi, (a) modul bagian I, Pada modul bagian I berisi tentang petunjuk guru yang terdiri dari petunjuk umum, petunjuk khusus, penilaian dan kunci jawaban evaluasi; (b) modul bagian II, Pada modul bagian II berisi tentang materi bangun datar yang penerapannya meliputi beberapa tahap yaitu: (1) motivasi, Informasi pentingnya atau manfaat belajar materi yang akan dipelajari; (2) mari mengamati, Kegiatan 'Mari Mengamati' ini merupakan implementasi dari fase Informasi, fase pembelajaran pertama teori Van Hiele. Dalam kegiatan ini, siswa mempelajari sifat komponen bangun datar dengan tuntunan modul, melakukan pengamatan terhadap bentuk yang telah mereka amati; (3) mari Menemukan, Kegiatan 'Mari Menemukan' ini merupakan implementasi dari fase Orientasi dan fase penjelasan, fase kedua dan ketiga dari fase pembelajaran teori Van Hiele. Fase Orientasi diimplementasikan dengan siswa mengeksplorasi (mengukur, menggantung, memutar dan sebagainya) objek-objek. Fase penjelasan diimplementasikan setelah siswa melakukan eksplorasi terhadap objek-objek, siswa menuliskan kesimpulannya menggunakan ketrampilan bahasanya sendiri; (4) cek pemahaman, Kegiatan 'Cek Pemahaman' merupakan implementasi dari fase Orientasi Bebas, fase keempat dari fase pembelajaran teori Van Hiele. Dalam kegiatan ini, siswa menghadapi latihan soal tentang geometri. Dengan tujuan agar siswa memperoleh pengalaman menyelesaikan masalah menggunakan caranya sendiri; (5) mengingat kembali, Kegiatan 'mengingat kembali' merupakan implementasi dari fase Integrasi, fase kelima dari lima fase pembelajaran teori Van Hiele. Dalam kegiatan ini siswa meringkas apa yang telah mereka pelajari. (c) modul bagian III berisi soal

evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian; (d) modul bagian IV berisi kunci jawaban dan cara penyekoran

(3) Bagian Penutup, (a) refleksi merupakan kegiatan siswa menuliskan respon terhadap kegiatan belajar yang telah dilakukan; (b) daftar pustaka; (c) penutup. Modul pembelajaran yang dikembangkan peneliti sudah memenuhi komponen utama sebuah modul yaitu Petunjuk guru; b) Lembar Kegiatan Siswa; c) Lembar Kerja Siswa, d) Kunci jawaban untuk Lembar Kerja; e) Lembar tes, f) Kunci jawaban untuk Lembar tes.

3. Tahap Realisasi/konstruksi

Menurut Plomp (1997) Fase ini merupakan salah satu fase produksi disamping fase desain. Pada fase ini, dihasilkan produk pengembangan berdasarkan desain yang telah dirancang. Dalam penelitian ini, produknya adalah perangkat asesmen dan instrumennya

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap perancangan, maka pada tahap ini direalisasikan modul pembelajaran yang disebut draf I dan instrument pendukung lainnya, yaitu: lembar validasi, lembar pengamatan pengelolaan kelas, lembar pengamatan aktivitas siswa, lembar angket respon siswa, lembar tes Pemahaman Level Van Hiele

Sesuai dengan hasil penelitian pada tahap realisasi/konstruksi sudah menunjukkan fase yang dikembangkan oleh Plomp yaitu realisasi hasil pengembangan berupa modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele yang disebut draf I yang siap untuk divalidasi oleh pakar dan praktisi.

4. Tahap Tes, Evaluasi, dan Revisi

Pada tahap ini dipertimbangkan kualitas solusi yang telah dikembangkan pada fase realisasi dan dibuat keputusan yang berkelanjutan didasarkan pada hasil pertimbangan. Evaluasi merupakan proses mengumpulkan, memproses dan menganalisis informasi secara sistematis untuk menilai solusi yang telah dibuat. Dapat dikatakan bahwa fase evaluasi ini menentukan apakah spesifikasi desain telah terpenuhi atau tidak. Selanjutnya direvisi, kemudian kembali kepada kegiatan merancang dan seterusnya

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap ini modul pembelajaran yang sudah direalisasikan akan diujicoba berdasarkan pertimbangan dan persetujuan dari para dosen pembimbing, dan validator. Sebelum dilaksanakan ujicoba perangkat awal (draf 1) terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan validator untuk memperoleh masukan atau saran. Masukan atau saran yang diberikan akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi yang selanjutnya perangkat tersebut menjadi draf II. Selanjutnya meminta penilaian secara umum kepada validator mengenai kelayakan dan persetujuan untuk dilakukannya ujicoba terhadap modul pembelajaran yang telah dibuat

Hasil validasi modul pembelajaran dan instrumen penelitian yang dikembangkan peneliti secara umum menghasilkan skor rata-rata 3,2 dan dinyatakan valid dengan

sedikit revisi. Setelah dilakukan revisi kemudian modul digunakan untuk ujicoba terbatas terhadap 10 siswa SD Khadijah Pandegiling Surabaya.

Hasil ujicoba terbatas digunakan untuk mengetahui keefektivan dan kepraktisan modul pembelajaran. Keefektivan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele dilihat dari respon siswa dalam proses pembelajaran menggunakan modul dan hasil belajar siswa. Respon siswa dalam proses pembelajaran rata-rata 3,13 dalam kategori positif. Tes hasil belajar siswa menggunakan modul pembelajaran reliabel, valid, dan sensitive dengan rata-rata nilai 82,8 dalam kategori baik.

Kepraktisan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele diperoleh dari pengelolaan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan modul. Hasil ujicoba modul pembelajaran menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran sebesar 3,6 dalam kategori baik sedangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan modul pembelajaran dari aspek memerhatikan/mendengarkan penjelasan guru rata-rata 19,66%, Aspek membaca/memahami masalah/soal mendapat rata-rata 13,10%, Aspek Menyelesaikan/menemukan cara menyelesaikannya rata-rata 25,23%, Aspek mengajukan pertanyaan atau menjawab/ menanggapi pertanyaan/pernyataan guru/teman rata-rata 15,80%,

Aspek menulis/menarik kesimpulan/rangkuman rata-rata 15,65%, Aspek perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar 0,50%. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dua pengamat dari guru SD Khadijah Pandegiling Surabaya secara keseluruhan aktivitas siswa pada saat melakukan pembelajaran menggunakan modul berada pada batasan kriteria kepraktisan sehingga dapat dikatakan aktivitas siswa saat pembelajaran baik.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	Ayu Nisrina R	46	95
2	Bilhaq Hussain	54	100
3	Chaliestha Ayu	54	100
4	Farhatul C	36	60
5	M. Falah	64	95
6	Mu'arifia A	42	60
7	Muflihin Z	56	85
8	Nur A	36	60
9	Safira N	47	78
10	Wildan R	44	95
Rata-rata		47.9	82.8

Berdasarkan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul pembelajaran sangat berbeda. Secara keseluruhan nilai rata-rata yang di dapat dari 10 siswa sebelum menggunakan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele sebesar 47,9 sedangkan rata-rata yang diperoleh dari 10 siswa setelah menggunakan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis

teori Van Hiele sebesar 82,8. Nilai rata-rata siswa secara keseluruhan meningkat dari 47,9 menjadi 82,8. Sehingga nilai tersebut sudah memenuhi KKM yang sudah dijelaskan pada Bab III yaitu 75. Sesuai hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran efektif untuk digunakan sebagai alternatif perangkat pembelajaran geometri bangun datar khususnya pada kelas VI Sekolah Dasar

Sesuai dengan hasil analisis data modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele, penelitian yang dilakukan sudah menunjukkan tahap yang dikembangkan oleh Plomp, sehingga modul pembelajaran yang dikembangkan layak sesuai yang dikemukakan oleh Nieveen yaitu valid, praktis, dan efektif dan hasil belajar siswa rata-rata nilai 82,8 dalam kategori baik dan memenuhi KKM. Karena keterbatasan waktu dan biaya sehingga penelitian yang dilakukan hanya diujicobakan pada 10 siswa.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele ini menggunakan model pengembangan Plomp dengan tahap-tahap (a) investigasi awal, (b) perancangan, (c) realisasi, (d) tes, evaluasi, dan revisi dengan menggunakan kriteria kualitas suatu produk yang dikemukakan oleh Nieveen yaitu valid, praktis, dan efektif. Secara keseluruhan nilai siswa setelah menggunakan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele sebesar 82,8 dalam kategori baik dan memenuhi KKM.

Modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele divalidasi oleh dua dosen dan satu guru SD Khadijah Pandegiling menghasilkan skor rata-rata 3,2 menunjukkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Efektifitas modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele dilihat dari respon siswa dalam proses pembelajaran menggunakan modul dan hasil belajar siswa. Respon siswa dalam proses pembelajaran rata-rata 3,13 dalam kategori positif. Tes hasil belajar siswa menggunakan modul pembelajaran reliabel, valid, dan sensitif dengan rata-rata nilai 82,8.

Kepraktisan modul pembelajaran geometri bangun datar berbasis teori Van Hiele diperoleh dari pengelolaan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan modul. Hasil ujicoba modul pembelajaran menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran sebesar 3,6 dalam kategori baik sedangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan modul pembelajaran baik berada pada kategori praktis.

Saran

Dengan memerhatikan simpulan, peneliti menyarankan hal-hal berikut: (1) peneliti lain dapat menggunakan model pengembangan Plomp untuk mengembangkan modul pembelajaran dengan materi lain; (2) guru dapat menggunakan modul pembelajaran sebagai alternatif perangkat pembelajaran geometri khususnya materi bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. 2007. *Bahan Ajar Cetak*. Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Dikti.
- Arikunto, S. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Budiarti, I. 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Metode Montessori untuk Materi Pokok Trapesium dan Layang-layang di Kelas V Sekolah Dasar*. Surabaya. Tesis
- Burger, W.F. & Culpepper, B.. 1993. *Restructuring Geometri. Dalam Wilson Patricia S. (Ed). Research Ideas for the Classroom: High School Mathematics*. New York: MacMillan Publishing Company
- Depdiknas, 2005. *Pedoman Penulisan Buku Pelajaran Penjelasan Standar Mutu Buku Pelajaran Matematika*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Groundloud, N E 1982. *Measurement and Evaluation in Teaching Fourth Edition*. New York : Macmillan Publishing Co, Inc.
- Haas, S. C. (2003). *Classroom Identification of Visual-Spatial Learner*. Spring: Gifted Education Communicator.
- Hudojo, H. 1979. *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*. Surabaya:Usaha Nasional.
- Khabibah, S. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Disertasi tidak dipublikasikan. Surabaya: Program Pascasarjana Unesa
- Mbulu, J. 2001. *Pengajaran Individual. Pendekatan, Metode dan Media Pedoman Mengajar bagi Guru dan Calon Guru*. Malang: Yayasan Elang Emas.
- Mulyasa, E. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Rosdakarya.
- Nieveen. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*. University of Twenty, The Netherlands.
- Plomp, Tjeerd. 1997. *Education & Training Systems Design*. Netherlands: University of Twente
- Saepudin, 2009. *Gemar belajar matematika untuk siswa SD/MI kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Erif Ahdhianto, Pengembangan Modul Pembelajaran Geometri...

- Setyosari, P dan Efendi. M. 1990. *Pengajaran Modul (Buku Penunjang Perkuliahan)*. Malang: Depdikbud.
- Setyosari, P dan Efendi .M. 1991. *Pengajaran Modul (Buku Penunjang Perkuliahan)*. Malang: Depdikbud.
- Sulasih 2010. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tesselasi Berbasis Inkuiri dengan Menggunakan ICT*. Surabaya
- Suparno, P. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Sumanto, N. 2008. *Bahan Ajar Cetak. Gemar Matematika SD 6*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Tian Belawati, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT.
- Usiskin, Zalman. (1982) *Van Hiele Levels and Achievement in Secondary School Geometry*. Chicago: Departemen of Education The University of Chicago.
- Utomo, P. 2009. *Metematika untuk kelas VI SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS SD**

Erwin Putera Permana

erwinp@unpkediri.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: application of Cooperative Learning Methods Numbered Heads Together (NHT) to review the findings improve learning and Critical Thinking Students in social studies in elementary school. This study is a class action label study. The collected data is the data Students learn critical thinking commercial article. Data collection is done by observation, testing, documentation and questionnaires. Husband research consists From prayer cycle. Cooperative Learning Research Results Numbered Heads Together (NHT) showed an increase in critical thinking skills students learn the commercial article. Process improvement study findings known that i cycle on pre-test activities amounted to 6.25% 65.63% on increased Being a post test activities but still meet requirements yet classical completeness The school set. Taxable income Researchers Repair on the cycle II pre-test activities known that classical learning completeness amounted 15.63% 93.75% on increased Being Postal test activities and has been fulfilling requirements set classical completeness The school that is $\geq 75\%$ by begitu Has Occurred increase mastery learning Grade V amounted to 28.12% Based on these findings can Execution Model that concluded the implementation of Cooperative Learning Methods Numbered Heads Together (NHT) can Critical Thinking skills improve student learning commercial article.

Keywords: Cooperative Learning, Numbered Heads Together (NHT), and students' achievement.

Abstrak: penerapan metode pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS SD. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Data yang dikumpulkan adalah data siswa berpikir kritis dan hasil belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, tes, dokumentasi dan kuesioner. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Proses peningkatan hasil belajar diketahui bahwa siklus I pada kegiatan pre tes sebesar 6,25% meningkat menjadi 65,63% pada kegiatan pos tes namun masih belum memenuhi syarat ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah. Setelah peneliti melakukan perbaikan pada siklus II pada kegiatan pre tes diketahui bahwa ketuntasan belajar klasikal sebesar 15,63% meningkat menjadi 93,75% pada kegiatan pos tes dan telah memenuhi syarat ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah yakni $\geq 75\%$ dengan begitu telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa kelas V sebesar 28,12% Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pelaksanaan penerapan metode pembelajaran

Erwin Putera Permana, Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif...

kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) dapat meningkatkan keterampilan kritis berpikir dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Pembelajaran Kooperatif , *Numbered Heads Together* (NHT), Berpikir Kritis, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sagala, 2010: 3). Berdasarkan hal tersebut maka pendidikan harus berkualitas artinya dalam pembelajaran, siswa harus mengalami proses pembelajaran secara efektif yang bermakna serta menunjukkan adanya tingkat penguasaan terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan.

Perwujudan pembelajaran yang bermakna salah satunya ditinjau dari keterampilan siswa dalam berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan sekolah dasar, siswa dilatih agar mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat. Pengembangan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar lebih menekankan pada pemilihan kata (diksi), keruntutan kata, intonasi membaca kalimat dan ekspresi.

Berdasarkan hasil observasi awal pada SD Kota Blitar saat proses pembelajaran IPS di kelas berjalan kurang efektif khususnya di kelas V meskipun guru sudah menggunakan metode diskusi dan presentasi dengan sederhana karena kondisi kelas yang selalu ramai dan sulit dikendalikan dan ditambah lagi jam pelajaran di waktu siang hari. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa terlihat pasif di kelas, siswa kurang berpartisipasi, kurang aktif dalam proses belajar mengajar, serta ada siswa yang melihat keluar jendela, mengantuk, atau lebih memilih untuk mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain daripada memperhatikan penjelasan guru. Pengamatan berikutnya saat guru menggunakan pembelajaran diskusi teman sebangku, siswa bukannya berdiskusi tentang materi yang dibahas tetapi lebih asyik membicarakan hal lain dan bahkan ada yang berlari kesana kemari ke tempat teman lain serta tidak mempunyai tanggung jawab atas pertanyaan diskusi yang telah diberikan oleh guru. Permasalahan pembelajaran inilah yang mengakibatkan aktivitas siswa selama pembelajaran IPS belum mencapai hasil yang maksimal, termasuk hasil belajar yang dicapai dan hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai ulangan harian dengan jumlah siswa 32 siswa hanya 11 siswa atau 34,3% siswa yang tuntas serta 21 siswa atau 65,7% siswa tidak tuntas. Selain permasalahan diatas juga ditemukan bahwa siswa kurang diarahkan untuk berpikir kritis, siswa tidak diajak untuk menemukan konsep tetapi ditunjukkan konsep yang harus selalu diingat, kegiatan pembelajaran terbatas pada kegiatan membaca buku, mendengar penjelasan dan mengerjakan lembar kerja siswa. berdasarkan indikator berpikir kritis ditemukan fakta-fakta lain diantaranya 5 anak atau 15,6% dari 32 siswa

yang mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan guru, siswa merespon pertanyaan dari guru apabila ditunjuk tanpa disertai mengangkat tangan (terpaksa menjawab).

Permasalahan-permasalahan pembelajaran tersebut perlu diselesaikan, sebab pembelajaran IPS di kelas bukan hanya pemberian materi pelajaran, namun sebagai upaya pendidikan untuk menghasilkan manusia seutuhnya. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran pun jika digunakan dengan tepat akan mampu menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti akan mencoba menerapkannya dalam pembelajaran IPS. Metode pembelajaran kooperatif dapat menjadi alternatif agar siswa berkonsentrasi pada materi IPS yang sedang disampaikan oleh peneliti.

Metode pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning*, sebagai suatu rangkaian kegiatan belajar di kelas, menekankan kepada konsep berpikir kritis, bersama dan bekerjasama dalam suatu kelompok kecil (3-5 orang siswa yang heterogen), dengan demikian hasil belajar dan berpikir kritis siswa diharapkan dapat meningkat. Metode pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan metode NHT. Menurut Spencer Kagan (dalam Isjoni, 2011:78) NHT merupakan teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan pertimbangan jawaban yang paling tepat. Berdasarkan teori tersebut NHT merupakan salah satu teknik pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk mampu memadukan, menarik kesimpulan beragam pikiran dari hasil bertukar gagasan atau pendapat sesama teman dalam kelompoknya. Metode NHT menuntut siswa untuk mampu bertanggungjawab baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran dengan metode NHT menuntut siswa untuk bisa menjawab pertanyaan ketika nomornya dipanggil secara acak oleh peneliti, dimana hal ini dapat menjadi motivasi bagi siswa karena poin yang diperoleh tidak hanya untuk siswa itu sendiri tetapi sekaligus perolehan bagi kelompoknya. Penerapan metode pembelajaran kooperatif NHT ini diharapkan dapat memicu siswa untuk mengembangkan pengetahuan serta hasil belajarnya dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif NHT pada Mata Pelajaran IPS SD; (2) Apakah Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif NHT dapat Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS SD?

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat: (1) Bagi sekolah, bisa dijadikan bahan pertimbangan dan gagasan untuk mengkaji berbagai metode pembelajaran yang mendukung efektivitas belajar mengajar. (2) Bagi guru IPS, bisa digunakan sebagai bahan informasi untuk menerapkan metode yang tepat dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar IPS sehingga tercipta pembelajaran yang efektif, efisien dan sesuai standar kompetensi yang diharapkan. (3) Bagi siswa, diharapkan mampu menjadikan siswa mendapatkan prestasi yang lebih baik. (4) Bagi

peneliti, bisa digunakan sebagai sumber informasi untuk dipergunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya serta sebagai pengetahuan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai pendidik nantinya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam siklus-siklus, dalam setiap siklus meliputi 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus I, peneliti menentukan rancangan untuk siklus II.

Peran peneliti yaitu sebagai pengamat, perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data dan melaporkan hasil penelitiannya tersebut. Peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran IPS yang mengajar di kelas V SDN Kota Blitar sebagai observer.

Subjek penelitian ini adalah kelas V SDN Kota Blitar dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa yang terdiri dari 18 siswi perempuan dan 14 siswa laki-laki. Peneliti memilih kelas V sebagai subjek penelitian karena berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa nilai mata pelajaran IPS di kelas V banyak yang belum tuntas. Kedua, kelas V masih pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam berpikir kritis dalam proses pembelajaran berlangsung.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dilakukan terhadap kemampuan berpikir kritis, observasi, dokumentasi, dan respon siswa. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan pada hasil belajar siswa. Analisis kualitatif pada penelitian ini bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap proses pembelajaran. Analisis data dilakukan sekali dalam setiap siklus.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan stastistik sederhana yaitu:

Keterlaksanaan pembelajaran model *problem solving* dengan media *audio-visual*. Lembar observasi memuat indikator yang harus tampak pada pembelajaran model *problem solving* dengan media *audio-visual*. Data kemudian diolah sehingga diperoleh persentase dengan rumus.

$$\% \text{ keterlaksanaan pembelajaran} = \frac{\sum \text{Indikator keterlaksanaan}}{\sum \text{Seluruh Indikator}} \times 100\%$$

Data hasil observasi berpikir kritis memuat butir-butir yang harus tampak pada proses pembelajaran dan masing-masing butir diskor. Data yang berupa skor kemudian diolah sehingga diperoleh persentase dengan rumus.

$$\% \text{ Kemampuan berpikir kritis} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Erwin Putera Permana, Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif...

Data hasil belajar siswa berdasarkan hasil tes yang diberikan setiap siklus. Hasil belajar dapat dilihat berdasarkan:

Ketuntasan klasikal, siswa dianggap telah tuntas belajar apabila mencapai 85% dari jumlah siswa yang mencapai daya serap ≥ 70 . Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara klasikal (TBk) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TBk = \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh skor} \geq 70}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

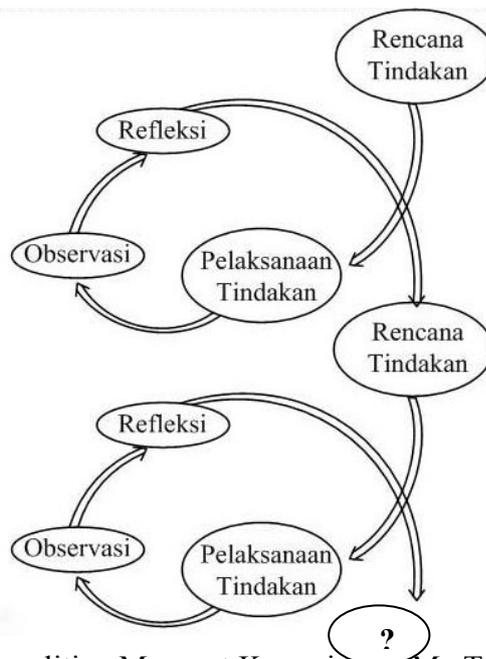
TBk : ketuntasan belajar secara klasikal

Ketuntasan individu, siswa dianggap tuntas belajar apabila daya serap mencapai ≥ 70 . Apabila daya serap kurang dari 70, maka siswa masuk dalam program perbaikan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara perorangan dapat menggunakan rumus berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\sum \text{Nilai LKK} + \sum \text{Nilai Tes Akhir}}{\sum \text{Nilai maksimal}} \times 100$$

Apabila persentase ketuntasan klasikal belum mencapai 85%, maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya ke siklus ketiga jika kriteria tersebut belum terpenuhi pada siklus kedua.

Prosedur penelitian ini berbentuk siklus. Dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto, 2007), setiap siklus terdiri atas empat kegiatan pokok, yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagaimana tampak pada gambar berikut:



Bagan Visualisasi Penelitian Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto, 2007

HASIL

Berdasarkan hasil pengamatan observer selama pelaksanaan tindakan penerapan metode pembelajaran kooperatif NHT siklus I, ditemukan sebagian besar indikator dalam deskripsi pelaksanaan tindakan penelitian (kegiatan pembelajaran) sudah tercapai dalam pelaksanaan tindakan siklus I. Ketercapaian indikator dalam deskripsi pelaksanaan tindakan kegiatan penelitian tersebut dapat dilihat dari analisis lembar observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa 91,67 % indikator dalam deskripsi pelaksanaan tindakan kegiatan penelitian (kegiatan pembelajaran) sudah tercapai. Sedangkan selama pelaksanaan tindakan penerapan metode pembelajaran kooperatif NHT siklus II, dapat dikatakan sebagian besar indikator dalam deskripsi pelaksanaan tindakan penelitian (kegiatan pembelajaran) sudah tercapai dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Ketercapaian indikator dalam deskripsi pelaksanaan tindakan kegiatan penelitian tersebut dapat dilihat dari analisis lembar observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa 100 % indikator dalam deskripsi pelaksanaan tindakan kegiatan penelitian (kegiatan pembelajaran) sudah tercapai. Pada siklus II ini, kerjasama siswa dalam kelompok juga meningkat, masing-masing siswa sudah mempunyai tanggung jawab sendiri atas tugas yang diberikan kepada dirinya sendiri maupun kepada kelompoknya. Siswa juga sudah berani bertanya, menanggapi serta berpendapat atas pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan. Siswa juga sudah menghargai pendapat temannya saat diskusi berlangsung. Siswa juga sudah terlibat aktif dalam diskusi kelompok, serta sudah mencatat apa yang telah didiskusikan oleh kelompok lain.

Tabel 1 Perbandingan Keterlaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif dengan NHT pada Siklus I dan Siklus II

TP I	TP II	Keterangan
91,67 %	100%	Meningkat

Berdasarkan tabel 1 perbandingan tentang keterlaksanaan penerapan metode pembelajaran kooperatif NHT dari siklus I sebesar 76% naik menjadi 89% pada siklus II.

Berdasarkan penerapan metode pembelajaran kooperatif NHT yang dilakukan peneliti pada siklus I dan siklus II telah menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Perbandingan hasil belajar siswa secara klasikal siklus I dan siklus II disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar Siswa secara Klasikal Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas V SD Kota Blitar

Siklus	Hasil belajar	Ketuntasan Belajar Klasikal			Keterangan
		Σ Siswa Belum Tuntas	Σ Siswa Tuntas	Presentase Ketuntasan	
Siklus I	Pre tes	30	2	6,25%	Meningkat
	Post tes	11	21	65,63%	

Erwin Putera Permana, Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif...

Siklus II	Pre tes	27	5	15,63%	Meningkat
	Post tes	2	30	93,75%	

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal kelas V siklus I pada kegiatan pre tes sebesar 6,25% meningkat menjadi 65,63% pada kegiatan pos tes namun masih belum memenuhi syarat ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah. Setelah peneliti melakukan perbaikan pada siklus II pada kegiatan pre tes diketahui bahwa ketuntasan belajar klasikal sebesar 15,63% meningkat menjadi 93,75% pada kegiatan pos tes dan telah memenuhi syarat ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah yakni $\geq 75\%$ dengan begitu telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa kelas V sebesar 28,12%.

PEMBAHASAN

Penerapan metode pembelajaran kooperatif NHT sudah terlaksana dengan baik, akan tetapi dalam kegiatan inti yaitu ketika guru menjelaskan dan ketika proses pembelajaran dengan metode NHT berjalan kurang lancar, karena masih banyak sebagian siswa yang ramai sendiri, bercanda, bergurau bersama temannya saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Begitu juga saat diskusi bersama dengan metode NHT, sebagian kelompok ada yang belum selesai mengerjakan tugas kelompoknya dalam waktu yang ditentukan, karena ada beberapa anggota kelompok yang tidak ikut mengerjakan, masih banyak yang kurang serius dalam belajar dan banyak yang ramai sendiri. Sebagian siswa tidak memperhatikan dan belum aktif berpikir kritis dan mengemukakan pendapat mereka saat mempresentasikan hasil diskusi mereka karena merasa takut dan tidak percaya diri. Padahal metode ini diterapkan agar siswa mampu berpikir kritis dan memahami materi dengan bertukar gagasan dan pikiran dari diskusi kelompok, mampu mengungkapkan pendapat mereka dengan penuh percaya diri dan tidak takut. Agar pembelajaran tetap berjalan kondusif guru selalu memberikan pengertian agar semua siswa mengerjakan dan berdiskusi menurut kelompoknya dan memperingatkan kepada semua siswa jangan ramai sendiri karena jika ramai sendiri tidak akan memahami materi yang diberikan dan pekerjaannya tidak akan selesai.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif NHT yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II sudah lebih baik dari siklus I. Pada siklus II proses pembelajaran sudah berjalan dengan lancar. Kondisi dan situasi kelas saat proses pembelajaran juga sudah kondusif dimana siswa sudah tidak ramai sendiri dan mampu berpikir kritis saat proses pembelajaran dilaksanakan. Peningkatan kemampuan berpikir kritis dilihat dari respon siswa dengan indikator banyak siswa yang aktif bertanya dan antusias ketika mereka kurang mengerti penjelasan dari guru. Begitu juga saat diskusi bersama menggunakan metode NHT, kerjasama siswa dalam kelompok juga sudah meningkat terlihat semua anggota kelompok saling bertukar pikiran dan mempertimbangkan jawaban yang tepat, masing-masing siswa sudah mempunyai tanggung jawab sendiri atas tugas yang

diberikan kepada dirinya sendiri maupun kepada kelompoknya. Siswa juga sudah berani bertanya, menanggapi serta berpendapat atas pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan. Siswa juga sudah menghargai pendapat temannya saat diskusi berlangsung. Siswa juga sudah terlibat aktif dalam diskusi kelompok, semua siswa juga sudah menyampaikan pikirannya tanpa rasa takut dan penuh percaya diri. Guru juga memberikan *reward* kepada semua siswa yang aktif dalam bentuk poin berupa bintang. Peningkatan penerapan yang telah dijabarkan tersebut sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Kagan (2011) *Numbered Heads Together* yaitu teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan pertimbangan jawaban yang paling tepat dan mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka.

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa yang telah dilakukan oleh peneliti baik pada siklus I dan II, penerapan metode pembelajaran kooperatif NHT terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa.

Hasil belajar siswa kelas V SDN Kota Blitar dianalisis berdasarkan nilai tes yaitu terdiri dari pre tes dan pos tes yang diberikan pada tiap siklus. Hasil belajar siswa pada siklus I sudah cukup baik dikarenakan adanya peningkatan dari nilai pre tes ke pos tes, pada siklus I ketika pre tes nilai rata-rata siswa masih dibawah KKM sedangkan ketika pos tes nilai rata-rata siswa sudah berada diatas KKM yang sudah ditentukan meskipun belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Begitu juga dengan hasil belajar siswa pada siklus II yang mengalami peningkatan dari nilai pre tes ke pos test dan sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Peningkatan nilai pre tes dan pos tes dari siklus I ke siklus II ini disebabkan karena saat pre tes siswa belum mengerti dan memahami materi yang diajarkan sehingga siswa mengerjakan tes hanya sebatas pengetahuan mereka sedangkan saat siswa mengerjakan pos tes mereka sudah mengetahui dan memahami materi yang diajarkan. Siswa mengetahui dan memahami materi pelajaran karena mereka saling bertukar pikiran, memperdalam pemahaman mereka dari diskusi kelompok yang diterapkan dengan metode NHT yang diterapkan selama proses pembelajaran. Sehingga siswa lebih memahami materi dari interaksi bersama kelompok dan siswa lebih mudah dalam mengerjakan soal pos tes yang diberikan sehingga terbukti nilai pos tes siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang baik. Hal tersebut juga sesuai dengan yang diungkapkan Hill (dalam Ericka 2010), bahwa kelebihan belajar dengan metode NHT dapat meningkatkan prestasi siswa, memperdalam pemahaman siswa, menyenangkan siswa dalam belajar, mengembangkan sikap positif siswa, mengembangkan sikap kepemimpinan siswa, mengembangkan rasa percaya diri siswa, mengembangkan rasa saling memiliki, mengembangkan keterampilan berpikir kritis untuk masa depan. Selain itu, soal tes yang digunakan dalam penelitian ini hanya jenis soal tes yang mempunyai kriteria sedang dan mudah sehingga siswa lebih mudah untuk mengerjakan soal pos tes.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Pelaksanaan penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan teknik *Numbered Heads Together* (NHT) pada mata pelajaran IPS SD telah berhasil diterapkan dengan baik, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketercapaian hasil tindakan dalam siklus I dan II. (2) Penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan teknik *Numbered Heads Together* (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD. Hasil belajar siswa dari siklus I dan II mengalami peningkatan baik dari nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut. (1) Bagi sekolah penerapan metode pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) dapat digunakan sebagai pertimbangan pengembangan strategi pembelajaran bagi mata pelajaran yang lain. Sekolah juga disarankan untuk mengadakan workshop tentang penerapan metode serta teknik pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif lainnya sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di SD Kota Blitar. (2) Bagi Guru Mata Pelajaran IPS di SDN Kota Blitar disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang bersifat memahami serta mengaplikasikan atau memecahkan masalah karena tidak semua materi bisa menggunakan metode NHT. (3) Bagi peneliti lain dapat dijadikan bahan masukan dan referensi serta diharapkan dalam membuat instrumen soal tes lebih baik soal tes yang digunakan mempunyai tingkat kesukaran butir soal yang sulit dengan begitu hasil dari penerapan metode pembelajaran dengan terknik tersebut dapat optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fatkhullah, Mukhammad. 2011. *Perbaikan Mutu Pendidikan Di Indonesia: Betulkah Begini Caranya?*, (Online), ([http://fattah-fisip11.web.unair.ac.id/artikel-detail-62930-Jejak Opini- Perbaikan Mutu Pendidikan Di Indonesia: Betulkah Begini Caranya.html](http://fattah-fisip11.web.unair.ac.id/artikel-detail-62930-Jejak%20Opini-Perbaikan%20Mutu%20Pendidikan%20Di%20Indonesia%3A%20Betulkah%20Begini%20Caranya.html)), diakses tanggal 14 Desember 2012.
- Ibrahim, Muslimin., dkk 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press Unesa
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta

Erwin Putera Permana, Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif...

- Kunandar. 2011. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nurhadi, dkk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press
- Sagala, Syaiful, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rustini, Tin. 2008. *Penerapan Model Problem Solving untuk Meningkatkan Pengembangan Potensi Berpikir Siswa Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal (diakses 27 februari 2012)
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo

PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN *SCIENTIFIC* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR

Ilmawati Fahmi Imron

Ilmawati968@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: This research aims to describe the effect of the application scientific approach with problem based learning model toward critical thinking students material learning human and environment in primary school. This research using research True ekperiment with the research Pretest-poststest control group design. A subject of study is IVA class and IVB class in Singkalanyar 1 Prambon Nganjuk. Based on the results of the study were analyzed by using SPSS 19.0 points out that there is a scientific approach to the application of the effect problem based learning model, critical thinking on human material its environment in primary school. Evidenced by t count (13,377) > t table (2,021). Based on analyzed data, we can conclude that the application of scientific approach with problem based learning related to material learning human and environment in primary school can be used as the alternatives learning that might improve critically think and social skill students.

Keywords: Scientific approach, problem based learning model, critically think, human and environment.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan pendekatan scientific dengan model pembelajaran berbasis masalah terhadap berpikir kritis siswa materi manusia dan lingkungannya di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian True eksperimen dengan rancangan penelitian Pretest-poststest control group design. Subjek penelitian kelas IVA dan kelas IVB SDN Singkalanyar 1 Prambon Nganjuk. Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis dengan menggunakan SPSS 19.0 menunjukkan bahwa ada pengaruh pendekatan scientific dengan model pembelajaran berbasis masalah terhadap berpikir kritis pada materi manusia dan lingkungannya di sekolah dasar dibuktikan dengan t hitung (13,377) > t tabel (2,021). Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan scientific dengan model pembelajaran berbasis masalah pada materi manusia dan lingkungannya di sekolah dasar dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: Pendekatan scientific, model pembelajaran berbasis masalah,berpikir kritis, manusia dan lingkungannya.

PENDAHULUAN

Adanya perubahan kurikulum 2013 telah memberi penyempurnaan pada pola pikir pendidikan di Indonesia saat ini. Pendidikan saat ini diarahkan untuk bisa mencetak generasi yang kompeten dibidangnya demi menjawab kebutuhan masa kini

dan masa depan. Generasi yang berkompoten dan memiliki keterampilan akan menjadi modal pembangunan yang luar biasa. Oleh karena itu, pembelajaran sebagai wujud implementasi pendidikan harus mampu mempersiapkan siswa yang siap menghadapi tantangan masa kini dan masa depan. Salah satu pergeseran pola pikir dalam penyelenggaraan pembelajaran yang mengalami perubahan dalam kurikulum 2013 dalam ranah kognitif adalah melatih siswa dari yang berpemikiran faktual menjadi kritis. Dengan kemampuan berpikir kritis siswa diharapkan mampu tanggap dalam menganalisis, membuat pertimbangan dan mengambil keputusan secara tepat dan melaksanakannya secara benar di kehidupan siswa.

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti bermaksud mengadakan observasi tentang kondisi siswa kelas IV di beberapa sekolah dasar di kecamatan Prambon kabupaten Nganjuk. Observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas serta wawancara tak terstruktur kepada guru di luar jam pelajaran. Melalui observasi tersebut dicari informasi tentang sikap dan pola pikir siswa dalam menghadapi masalah-masalah yang ada disekitar mereka. Sedangkan peneliti melakukan wawancara tak terstruktur untuk mengetahui model pembelajaran apa yang digunakan guru dalam mengajar sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah dasar di kecamatan Prambon, saat pembelajaran berlangsung dengan materi manusia dan lingkungannya, ditemukan realita sosial yakni kurang tanggapnya siswa dalam menghadapi masalah-masalah yang terjadi baik itu masalah nyata ataupun yang dihadirkan oleh guru. Siswa yang diharapkan mampu berpikir kritis mengenai masalah yang ada di lingkungan sekitar siswa, siswa tidak mampu menganalisis, tidak mampu membuat pertimbangan dan mengambil keputusan secara tepat dan tidak mampu untuk melaksanakannya secara benar di kehidupan siswa sehari-hari.

Sedangkan berpikir kritis sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dalam pembelajaran di kelas, pentingnya berpikir kritis bagi siswa yakni siswa memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi isu-isu sentral atau pokok-pokok masalah, membandingkan kesamaan dan perbedaan, membuat dan merumuskan pertanyaan secara tepat (*critical question*), menemukan sebab-sebab kejadian permasalahan, mampu menilai dampak atau konsekuensi, mampu memprediksi konsekuensi lanjut dari dampak kejadian, mampu menjelaskan permasalahan dan membuat kesimpulan sederhana, mampu merancang sebuah solusi sederhana, dan mampu merefleksikan nilai atau sikap dari peristiwa tersebut. Sehingga siswa akan terampil dalam mengatasi masalah baik masalah pribadi maupun masalah sosial karena pada hakikatnya siswa hidup di tengah masyarakat yang penuh dengan benih-benih potensi munculnya masalah.

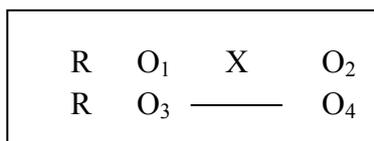
Salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang kritis dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari siswa, diperlukan pendekatan *scientific* dengan model pembelajaran berbasis masalah. Alasan diterapkan pendekatan

scientific, karena melalui pendekatan *scientific* siswa mampu mengembangkan berpikir kritis dengan keterampilan dalam pendekatan *scientific* yaitu melakukan pengamatan, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikannya.

Kemudian alasan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yaitu karena salah satu dari ketiga model pembelajaran yang terdapat pada pendekatan *scientific*, model pembelajaran berbasis masalah adalah model yang menjadikan situasi atau masalah autentik menjadi titik tolak dalam pembelajaran untuk memahami konsep, prinsip dan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah. Selain itu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif yakni siswa membangun, menemukan, menransformasikan, dan memperluas pengetahuan mereka sendiri, kemudian mendidik siswa untuk berkolaborasi, dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan belajar mandiri. Sehingga diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

METODE

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Sugiyono, 2011:76). Pada rancangan ini dilakukan pretest sebelum mendapatkan perlakuan dan posttest setelah mendapatkan perlakuan untuk mengetahui perbedaan berpikir kritis siswa. Dalam penelitian ini kelas eksperimen (kelompok dengan perlakuan pendekatan *scientific* dengan model pembelajaran berbasis masalah) dan kelompok kontrol (kelompok pembelajaran dengan dengan konvensional (ceramah) kelas). Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

R = Random (acak)

X = Perlakuan/*treatment* dengan pendekatan *scientific* model pembelajaran berbasis masalah

O₁ = Pretest kelas eksperimen

O₂ = Posttest kelas eksperimen

O₃ = Pretest kelas kontrol

O₄ = Posttest kelas kontrol

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB SDN Singkalanyar 1 Prambon Nganjuk. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, unjuk kerja dan pemberian tes. Instrument penelitian menggunakan lembar validasi perangkat dan instrumen, lembar unjuk kerja siswa, lembar tes tulis, lembar observasi keterampilan sosial siswa. Dalam menganalisis data dibantu program SPSS 19.0 untuk

mencari perbedaan antara kelas yang menerapkan pendekatan *scientific* dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan model ceramah. Dalam penelitian menggunakan media video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis statistik untuk menguji ada tidaknya perbedaan dari pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dapat dilihat dari hasil uji t, dan nilai t hitung kemampuan berpikir kritis siswa pada saat pre-test sebesar 1,915 (df.40). Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai $t_{hitung} (1,915) < t_{tabel} (2,021)$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka artinya “Tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *scientific* model pembelajaran berbasis masalah dengan pembelajaran ceramah pada materi manusia dan lingkungannya di Sekolah Dasar.”

Sedangkan hasil analisis statistik nilai t hitung kemampuan berpikir kritis siswa pada saat post-test sebesar 13,377 (df.40). Dari hasil di atas, diperoleh nilai $t_{hitung} (13,377) > t_{tabel} (2,021)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka artinya “Ada perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *scientific* model pembelajaran berbasis masalah dengan pembelajaran ceramah pada materi manusia dan lingkungannya di Sekolah Dasar.”

Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari hasil t-test adalah ada perbedaan berpikir kritis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *scientific* model berbasis masalah dengan pembelajaran ceramah. Jadi pembelajaran yang menerapkan pendekatan *scientific* dengan model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh untuk meningkatkan berpikir kritis siswa daripada model ceramah.

Adanya perbedaan antara kelas yang menerapkan pendekatan *scientific* model berbasis masalah dengan pembelajaran ceramah, disebabkan karena fokus utama pembelajaran model berbasis masalah adalah masalah. Masalah yang dijadikan sebagai bahan pelajaran adalah permasalahan yang ada disekitar kehidupan siswa. Dari permasalahan ini siswa berkolaborasi untuk merumuskan, menganalisis, membuat pertimbangan atau memecahkan masalah, mengambil keputusan secara tepat, kemudian melaksanakannya secara benar di kehidupan sehari-hari siswa.

Sesuai dengan pernyataan Duch (dalam Riyanto, 2010:285) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada tantangan “belajar untuk belajar”. Siswa aktif bekerja sama di dalam kelompok untuk mencari solusi permasalahan dunia nyata. Permasalahan ini sebagai acuan bagi peserta didik untuk merumuskan, menganalisis, dan memecahkannya guna mengembangkan berpikir kritis, analitis siswa dan untuk menemukan dan serta menggunakan sumber daya yang sesuai untuk belajar.

Senada dengan yang dikemukakan Duch, Mustaji (2005:35) mengemukakan “*Problem Based Learning* ialah belajar yang berpusat di sekitar masalah. Istilah

berpusat berarti menjadi tema, unit, atau isi sebagai fokus utama belajar. Kemampuan belajar pebelajar untuk memecahkan masalah, menyajikan solusi, dan memperbaiki solusi ketika diberikan dengan informasi tambahan menjadi tujuan pokok pembelajaran.”

Hal serupa disampaikan Nur (2011:2) “Pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan berpikir tingkat tinggi dalam situasi-situasi masalah. Pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir melalui kemampuan bertanya dan menjawab siswa, karena siswa lebih tertarik dan memahami permasalahan yang mereka temukan.”

Hal lain yang membedakan antara kelas yang menerapkan pendekatan *scientific* model berbasis masalah dengan pembelajaran ceramah yakni dari langkah-langkah pembelajaran yang menganut aspek keterampilan pendekatan *scientific* dan sintaks pembelajaran berbasis masalah. Dari kegiatan pengamatan siswa dapat mendefinisikan masalah, dari kegiatan menanya guru dapat mendiagnosis masalah, kemudian dari kegiatan mencoba siswa dapat merumuskan alternatif strategi, selanjutnya dari kegiatan menalar siswa dapat menentukan dan menerapkan strategi pilihan, dan dari kegiatan mengomunikasikan guru beserta siswa dapat melakukan evaluasi. Dari pembelajaran yang seperti ini dapat memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk mengeksplor kemampuannya dalam memecahkan masalah secara diskusi. Sehingga dengan berkolaborasi, kemampuan siswa dalam merumuskan, menganalisis, membuat pertimbangan atau memecahkan masalah, mengambil keputusan secara tepat, kemudian melaksanakannya secara benar di kehidupan sehari-hari semakin meningkat pada pembelajaran yang berbasis masalah.

PENUTUP

Simpulan

1. Ada perbedaan berpikir kritis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *scientific* dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan pembelajaran ceramah, hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} (13,377) > t_{tabel} (2,021)$. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penerapan pendekatan *scientific* dengan model pembelajaran berbasis masalah terhadap berpikir kritis siswa materi manusia dan lingkungannya di Sekolah Dasar.
2. Penerapan pendekatan *scientific* dengan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

Saran

1. Pembelajaran dengan aspek keterampilan pada pendekatan *scientific*, dalam kegiatan mengamati sebaiknya siswa mengamati objek secara nyata atau langsung. Apabila objek pengamatan secara langsung dirasa tidak memungkinkan, maka objek bisa

- secara tidak langsung dengan media lain yang dapat mewakili objek tersebut misalnya video, rekaman, dll.
2. Pendekatan *scientific* model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran aktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga jika dilaksanakan dalam pembelajaran sehari-hari dengan bahan pelajaran yang mengandung isu-isu atau konflik akan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk itu bagi guru agar menerapkan pendekatan *scientific* model pembelajaran berbasis masalah di kelas guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
 3. Dengan pembelajaran yang berbasis masalah otentik atau masalah kehidupan sehari-hari siswa baik mengenai sosial maupun lingkungan, disarankan menerapkan pendekatan *scientific* dengan model pembelajaran berbasis masalah agar dapat menerapkannya dalam kehidupan siswa.
 4. Dari hasil kolaborasi dengan teman sebaya, keterampilan sosial siswa meningkat. Sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran yang kolaboratif atau kooperatif agar siswa mampu melibatkan dirinya untuk melakukan kerjasama dengan orang lain guna menghadapi masalah-masalah yang ada di sekitar anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoiru Iif. 2011. *Mengembangkan pembelajaran IPS terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi putrakarya.
- Arends, Richard. 2008. *Learning to teach*. Yogyakarta: Pustaka belajar
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama widya.
- Brookfield, Stephen. 1987. *Developing critical thinkers challenging adults to explore alternative ways of thinking and acting*. San Fransisco: California.
- Cahyo, Agus. 2013. *Panduan aplikasi teori-teori belajar mengajar teraktual dan terpopuler*. Yogyakarta: DIVA Press
- Creswell, John. 2012. *Reseach design pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Corich, dkk. *Changing Focus From Group To Individual:Using An Automated Tool To Measure Evidence Of Critical Thinking In Discussion Forums*.New Zealand: IADIS International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age
- Diyas, Devi. 2012. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 5 Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Ennis.R.H. 1996.*Critical thinking*.New Jersey: Simon &Schuster/A Viacom Company

Ilmawati Fahmi Imron, Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific...

- Facione, Noreen & Facione, Peter.1996. *Externalizing the Critical Thinking in Knowledge Development and Clinical Judgment*. California: University of California San Fransisco.
- Husamah & Setyaningrum, Yanur. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi Penduan Merancang Pembelajaran Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Iryanti, Puji. 2004. *Penilaian Unjuk Kerja*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika
- Joyce, B.R., Weil, M., and Showers, B. 1992.*Models Of Teaching*. United states of America: York production services.
- Mardiana, Anita. 2012. *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SDN Banaran Kertosono*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mustaji & Sugiarto. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya : Unesa university press.
- Mu'in, Abd. 2012. *Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah sosial, pembelajaran langsung, dan motivasi belajar terhadap berpikir kritis kepedulian social siswa*. Surabaya: Tesis Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya
- Neil Fligstein. 2001. *Social Skill And The Theory Of Field, Paper Was Prepared For A Conference Sponsored By The German Sociological Association On Power And Organization At Humburg University*.
- Ngalimun. 2014. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Nur, Mohamad. 2011. *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Pusat sains dan matematika sekolah unesa
- Riyanto, Yatim. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: Unesa university press
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana
- Sagala, Syaiful.2006. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Skeel, D.J. 1995. *Elementary Social Studies: Challenge For Tommorow's World*. New York: Harcourt Brace College Publishers

Ilmawati Fahmi Imron, Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific...

- Slameto. 1996. *Teknik evaluasi pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudrajat, Ahmad. 2013. *Diklat guru: Analisis Materi Ajar Konsep Pendekatan Scientific Jenjang SD/SMP/SMA*. Jakarta: Kemendikbud
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhanadji & Wasposito. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya: percetakan insan cendekia
- Sunarsih. 2013. *Efektivitas pembelajaran berbasis masalah social dengan strategi belajar mind mapping untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP*. Surabaya: Tesis Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya
- Sunarto dan Hartono, Agung. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tilaar, dkk. 2011. *Pedagogik kritis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik Konsep, Landasan Teoritis-Praktis Dan Implementasinya*. Jakarta: prestasi pustaka.
- Winataputra, Udin dkk. 2007. *Materi dan pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas terbuka
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & metode dalam model pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.

PROFIL KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD DI KECAMATAN BULAK

Lydia Lia Prayitno, Ida Sulistyawati dan Imas Srinana Wardani

lydia.liaprayitno5@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Abstract : The ability to think critically is on everyone, but it does not appear alone, need effort to develop it, one of which is the basic skills of teachers, namely questioning skills, this is shown by the elementary school students of class I in districts Bulak SDN Sukolilo 250, SDN Kedung Cowek I No. 253, SDN Kedung Cowek I , SDN Komplek Kenjeran II/506, and SDN 248. Through a qualitative descriptive study on elementary school students of class I in districts Bulak aspects of critical thinking in students visible and can be observed, namely the aspect of observing and drawing conclusions, comparing two different objects, the ability to ask and express opinions, discuss and analyze the story and co-operation in the game. To 5 aspects seen in the students .

Keywords : critical thinking , elementary students

Abstrak: Kemampuan berpikir kritis ada pada semua orang, tetapi tidak muncul sendiri, perlu usaha untuk mengembangkannya, salah satunya adalah dengan kemampuan dasar guru, yaitu keterampilan bertanya, hal ini diperlihatkan oleh siswa SD kelas I di wilayah kecamatan Bulak yaitu SDN Sukolilo 250, SDN Kedung Cowek I No. 253, SDN Kedung Cowek II, SDN Komplek Kenjeran II/506, dan SDN 248. Melalui penelitian deskriptif kualitatif pada siswa SD kelas I di wilayah kecamatan Bulak Aspek-aspek berpikir kritis pada siswa terlihat dan dapat diamati, yaitu aspek mengamati dan menarik kesimpulan, membandingkan dua objek yang berbeda, kemampuan bertanya dan mengemukakan pendapat, mendiskusikan dan menganalisa cerita dan kerjasama dalam permainan. Ke 5 aspek tersebut terlihat pada siswa.

Kata kunci : berpikir kritis, siswa SD

PENDAHULUAN

Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah sikap yang diasah dan dipelajari. Aspek yang penting yang mempengaruhi proses berpikir kritis misalnya seperti disiplin. Seseorang yang berpikir kritis akan dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang penting dengan baik. Berpikir kritis merupakan suatu keterampilan yang menggunakan pengetahuan dan intelegensi untuk mendapatkan objektivitas dan pandangan yang dapat diterima secara akal. Salah satu tujuan utama pembelajaran ialah meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis, agar dapat mengambil keputusan rasional tentang apa yang harus

dilakukan atau apa yang harus diyakini. Berpikir kritis merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap orang, dapat di ukur, dilatih, dan dikembangkan Lambertus (2009).

Pembelajaran berpikir kritis memerlukan latihan, siswa diberi banyak dilema, argument logis dan tidak logis (Halpern, 1995 dalam Slavin, 2011). Pengajaran berpikiran kritis yang efektif bergantung pada penentuan suasana ruang kelas yang mendorong penerimaan sudut pandang yang berlainan dan diskusi bebas. Kemampuan pemikiran kritis paling baik dipelajari melalui pengaitan dengan topik yang tidak asing bagi siswa.

Menurut Hassoubah (2007) cara meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu; membaca dengan kritis, meningkatkan daya analisis, mengembangkan kemampuan observasi/mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu, kemampuan bertanya dan refleksi, metakognisi, mengamati model dalam berpikir kritis, dan diskusi yang kaya.

Kemampuan berpikir kritis ada pada semua orang, menurut Bower dalam Takwin (2008) menjelaskan bahwa bayi dalam “tahap infansi” sudah dapat berpikir logis. Dengan begitu anak usia Sekolah Dasar (SD) sudah dapat dirangsang untuk berpikir kritis. Hal ini senada dengan Djaali (2008) antara umur 7 tahun s.d. 12 tahun, fungsi ingatan, imajinasi dan pikiran mulai berkembang, anak mulai berpikir kritis. Menurut Piaget (dalam Suparno, 2001) tahap operasi konkret (concrete operations) dicirikan dengan perkembangan system pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis. Oleh karena itu dapat dikatakan siswa kelas awal telah mengembangkan system pemikiran logis yang dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkret yang dihadapi.

Menumbuhkan keterampilan berpikir kritis pada siswa SD dapat dengan menggunakan beberapa metode atau strategi yang menuntut siswa dapat secara aktif mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Cara berpikir siswa masih terbatas karena masih berdasarkan sesuatu yang konkrit, sehingga siswa masih mengalami kesulitan untuk memecahkan persoalan yang mempunyai banyak variable. Keterampilan berpikir kritis siswa SD kelas awal ditumbuhkan dengan proses bertanya dan menggunakan kurikulum 2013. Untuk siswa SD kelas I karena belum lancar membaca tulisan akan diganti dengan membaca gambar.

Karakteristik Siswa SD Kelas Awal

Siswa SD berada pada tahap operasi konkrit. Menurut Piaget (dalam Suparno, 2001) tahap operasi konkret (concrete operations) dicirikan dengan perkembangan system pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis. Oleh karena itu dapat dikatakan siswa kelas awal telah mengembangkan system pemikiran logis yang dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkret yang dihadapi. Cara berpikir siswa masih terbatas karena masih berdasarkan sesuatu yang konkrit, sehingga siswa masih mengalami kesulitan untuk memecahkan persoalan yang mempunyai banyak variable.

Tingkatan perkembangan intelektual siswa sekolah dasar pada usia (4-7 tahun) berada pada tahap berpikir intuitif ditandai oleh berpikir pralogis yaitu antara operasional konkret dengan prakonseptual. Pada tahap ini perkembangan ingatan siswa didik sudah mulai mantap, tetapi kemampuan berpikir deduktif dan induktif masih lemah/belum mantap.

Belajar berpikir kritis mempunyai arti bahwa siswa belajar bagaimana bertanya, kapan bertanya, dan apa metode penalaran yang dipakai. Untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa, sebaiknya dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir, merangsang untuk bertanya dan mencari fakta dalam rangka menyelesaikan masalah atau tema. Dalam proses pembelajaran sebaiknya suasana kelas harus kondusif. Kegiatan kelas harus mengacu pada aktifitas siswa misalnya melalui diskusi kelas, dan penelitian sederhana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjeknya adalah siswa SD kelas 1 di SD di wilayah kecamatan Bulak dengan Instrumen utama adalah peneliti sendiri. dengan langkah-langkah: (1) menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari hasil pemecahan masalah tertulis, wawancara, dan pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, (2) melakukan reduksi data, (3) menyusun dalam satuan- satuan yang selanjutnya dikategorisasikan (4) mengadakan pemeriksaan keabsahan data, (5) analisis hal-hal yang menarik, dan (6) penafsiran data/kesimpulan.

PEMBAHASAN

Data yang sudah diperoleh dianalisis secara kualitatif. Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis terhadap proses pembelajaran siswa dan dipadukan dengan hasil observasi pada waktu pembelajaran dan wawancara dengan guru. Hasil wawancara di sekolah, di wilayah kecamatan Bulak yaitu SDN Sukolilo 250, SDN Kedung Cowek I No. 253, SDN Kedung Cowek II, SDN Komplek Kenjeran II/506, dan SDN 248 menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, dan pada proses pembelajaran masih banyak siswa yang sulit untuk bertanya ataupun menjawab dikarenakan malu dan masih takut untuk menjawab. Pada proses pembelajaran yang kami lakukan, terlihat siswa aktif dalam pembelajaran. Hal-hal yang kami temukan dalam proses pembelajaran yang kami lakukan adalah :

Tabel 1 Aspek-aspek yang ditemukan dari hasil penelitian dalam proses pembelajaran yang mendukung kemampuan berpikir kritis.

No	Aspek	Pencapaian
----	-------	------------

Lydia, Ida dan Imas, Profil Kemampuan Berpikir Kritis...

1	Nilai-nilai agama dan moral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui agama yang dianut 2. Menghormati agama orang lain 3. Membedakan perilaku baik dan buruk 4. Memahami perilaku utama (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb.)
2	Fisik a. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan perintah tepukan semangat 2. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 3. Melakukan kegiatan kebersihan diri (mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan)
	b. Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan alat tulis dengan benar 2. Menggambar – menulis dengan rapi 3. Menempel gambar dengan tepat
3	Kognitif a. Pengetahuan umum dan sains	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi 2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik 3. Mencari alternatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam suatu aktivitas 4. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan bersama teman-teman (membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan) 5. Menunjukkan inisiatif dan kreativitas dalam memilih tema permainan 6. Menemukan/mengenali bagian yang hilang dari suatu tulisan 7. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari 8. Memahami perbedaan antara dua hal sama seperti membedakan antara penyebab bencana banjir dan kemarau panjang
	b. Mengetahui Ukuran, Bentuk, warna, dan Pola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep ukuran (besar - kecil, panjang - pendek); 2. Mulai mengikuti pola tepuk tangan;
4	Bahasa a. Menerima Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami cerita 2. Memahami perintah sederhana, seperti menunjuk tangan terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan ataupun bertanya 3. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan 4. Memahami aturan dalam suatu permainan
	b. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi, menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb) 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki fungsi yang sama (menyebutkan berbagai gambar tertentu, mengelompokkan macam-macam gambar yang mempunyai klasifikasi yang sama) 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki

		<p>perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, dan menulis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. 6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
5	Mampu mengendalikan emosi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersikap kooperatif dengan teman 2. Menunjukkan sikap toleran 3. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok; 4. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat 5. Memahami peraturan dan disiplin 6. Menunjukkan rasa empati 7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 8. Bangga terhadap hasil karya sendiri 9. Menghargai keunggulan orang lain 10. Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar 11. Mulai menunjukkan ekspresi me-nyesal ketika melakukan kesalahan.

Pembahasan Hasil Analisis profil Berpikir Kritis

Aspek-aspek yang ditemukan dalam proses pembelajaran digunakan sebagai pengukuran akurasi dan prestasi berpikir kritis, yaitu :

Mengamati dan menarik kesimpulan

Pada aspek mengamati dan menarik kesimpulan dapat kita lihat pada aspek no 3, yaitu kognitif (pengetahuan umum dan sains) pencapaiannya terlihat pada no 1 sampai dengan 6, yaitu:

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi
2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik
3. Mencari alternatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam suatu aktivitas
4. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan bersama teman-teman (membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan)
5. Menunjukkan inisiatif dan kreativitas dalam memilih tema permainan
6. Menemukan/mengenali bagian yang hilang dari suatu tulisan
7. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
8. Memahami perbedaan antara dua hal sama seperti membedakan antara penyebab bencana banjir dan kemarau panjang

Terdapat juga pada aspek no 4, yaitu bahasa, kategori a. Menerima bahasa dan mengungkapkan bahasa. Ketika siswa melihat 2 gambar yang dipasang di papan, guru menanyakan kepada siswa gambar apakah yang ada di papan, Terlihat siswa peka/tanggap terhadap lingkungan, mereka mengoptimalkan pemakaian indera,

kemudian mengungkapkan secara verbal komentar yang ada di dalam pikiran, siswa dapat menjawab pertanyaan guru, dari mengamati gambar tersebut siswa dapat menjawab bahwa gambar tersebut adalah gambar hujan deras dan banjir, dan gambar ke dua adalah gambar sawah yang kering. Bahkan ada yang bertanya, bu kenapa pak taninya duduk di sawah, apa sedang sedih ya. Mengapa siswa dapat menjawab pertanyaan guru, dikarenakan kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri yaitu konkret, integratif, dan hierarkis (majid, 2014). Konkret di sini diberikan gambar yang bisa dilihat, kemudian peristiwanya faktual sehingga lebih bermakna.

Siswa sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, ini terlihat pada waktu siswa diberikan gambar tentang benda-benda yang ada kaitannya dengan bencana banjir dan musim kemarau, siswa sudah mampu membedakan dan menempatkan gambar tersebut sesuai dengan petunjuk perintah. Setelah kegiatan tersebut selesai siswa mampu mengkomunikasikan hasil pekerjaannya di depan teman-temannya, dengan bahasa verbal.

Pertanyaan terbuka yang diberikan oleh guru dapat membantu siswa untuk menemukan dan mempertanyakan objek-objek yang tidak dipahaminya. siswa dapat menemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pengetahuan atau pengalaman yang dimilikinya

Menurut Hassoubah (2007) Dengan mengamati akan memudahkan seseorang untuk berpikir secara kritis. Kemampuan untuk mengenali kelebihan dan kekurangan atau pro dan kontra terhadap sesuatu merupakan bagian dari berpikir kritis. Membuat kesimpulan sementara atas suatu permasalahan, kemudian diberikan kritik dan saran dari orang lain akan mendorong seseorang untuk memikirkan alternative

Membandingkan dua objek yang berbeda

Terdapat pada aspek no 3, yaitu kognitif baik kategori a. Pengetahuan umum dan sains, maupun kategori b. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola pada waktu membandingkan dua objek yang berbeda, anak belajar menganalisa dan mengkategorikan persamaan maupun perbedaan dari objek yang diamati, ini terlihat pada waktu mereka diperlihatkan musibah banjir dan kemarau panjang, mereka dapat membedakan persamaan dan perbedaannya. menurut L.M. Sartolli, (1989) dalam Zaleha, ukuran dan kriteria seseorang dikatakan berpikir kritis Menghadapi tantangan demi tantangan dengan alasan-alasan, memberikan contoh-contoh dan argumen yang berbeda dari yang sudah ada, mencari dan memaparkan hubungan antara masalah atau pengalaman lain yang relevan

Kemampuan bertanya dan mengemukakan pendapat

Terdapat juga pada aspek no 4, yaitu bahasa, kategori a. Menerima bahasa dan mengungkapkan bahasa. Pertanyaan yang bermutu tidak mempunyai jawaban khusus, artinya tidak ada jawaban yang benar atau salah atau tidak hanya ada satu jawaban yang benar. Siswa dituntut untuk mencari jawaban sehingga menjadikan mereka banyak berpikir. Siswa diberi pertanyaan dan diberi kesempatan bertanya, serta diberi waktu

yang cukup untuk mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. ciri-ciri berpikir kritis menurut Ennis dalam Mardiana (2007:61) adalah: Mencari pertanyaan yang jelas dari setiap pertanyaan, mencari alasan, berusaha mengetahui informasi dengan baik.

Mendiskusikan dan menganalisa cerita

Terdapat pada aspek no. 4, yaitu bahasa. kategori mengungkapkan b. Mengungkapkan bahasa Ini terlihat pada waktu siswa diminta untuk menceritakan kembali cerita yang sudah siswa dengar atau pada waktu guru membacakan dengan bahasa anak. Kemudian siswa ditanya pendapatnya mengenai isi cerita, karakter dan situasinya dan siswa mampu menghubungkan cerita dengan kejadian dalam kehidupan nyata. Mengapa terjadi banjir? Bolehkah kita membuang sampah sembarangan? Mengapa?

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memberikan pendapat dan mendengarkan pendapat orang lain adalah penting. Melibatkan diri dalam diskusi dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dalam diskusi ada pertukaran pendapat, berani menanggung resiko, kejutan, spontanitas serta adanya perbedaan pendapat dan tantangan sehingga bisa mengevaluasi serta mempertimbangkan pendapat tersebut yang pada akhirnya mencari pendapat lain atau menggabungkan antara satu pendapat dengan pendapat lain.

Kerjasama dalam permainan

Dapat kita lihat pada aspek no1, yaitu nilai-nilai agama dan permainan, aspek no 2, yaitu tentang fisik baik motorik kasar maupun motorik halus, dan aspek no. 5, yaitu mampu mengendalikan emosi Pada saat siswa diskusi, guru memberi kesempatan pada siswa untuk bekerjasama dengan teman-temannya, kemudian guru memberikan stimulus pada siswa agar berani mengungkapkan gagasan dan ide, serta mengeksplorasi kreativitas siswa. Ini terlihat pada waktu siswa dibuat kelompok dan diberikan gambar, dan menempelkannya di depan, kemudian siswa mempresentasikannya di depan, kemudian guru meminta kelompok lain untuk memberikan penilaian, agar siswa belajar mempertahankan pendapatnya dengan cara yang baik.

Kemampuan berpikir kritis dapat membantu siswa membuat keputusan yang tepat berdasarkan usaha yang cermat, sistematis, logis dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang. Dengan berpikir kritis, siswa terbiasa mempunyai sifat, sikap, nilai dan karakter yang baik. Mendidik anak berpikir kritis akan membantu anak untuk secara aktif membangun pertahanan diri terhadap serangan informasi di sekelilingnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan diskusi hasil penelitian dapat disimpulkan, pada siswa SD kelas I di wilayah kecamatan Bulak yaitu, SDN Sukolilo 250, SDN Kedung Cowek I No. 253, SDN Kedung Cowek II, SDN Komplek Kenjeran II/506, dan SDN Kenjeran 248 dengan teknik bertanya terlihat keterampilan berpikir kritis siswa.

Lydia, Ida dan Imas, Profil Kemampuan Berpikir Kritis...

Hal ini terlihat dari aspek-aspek untuk mengukur berpikir kritis siswa dalam pembelajaran, yaitu: 1) aspek Mengamati dan menarik kesimpulan, 2) Membandingkan dua objek yang berbeda, 3) Kemampuan bertanya dan mengemukakan pendapat, 4) Mendiskusikan dan menganalisa cerita, 5) Kerjasama dalam permainan. Ke lima aspek tersebut dapat diamati pada siswa SD kelas satu di 5 sekolah wilayah kecamatan Bulak. Artinya adalah bahwa kemampuan berpikir kritis ada pada semua orang, tetapi tidak akan muncul dengan sendirinya, perlu usaha untuk mengembangkan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan kemampuan dasar guru, yaitu keterampilan bertanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali, 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hassoubah, Zaleha Izhah. 2007. *Mengasah Pikiran Kreatif dan Kritis*. Bandung: Nuansa
- Lambertus. (2009). *Pentingnya Melatih Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika di SD*. Artikel jurnal Forum Kependidikan, Volume 28, Nomor 2.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Rosda
- Slavin, Robert E. 2011. *Psikologi Pendidikan jilid (1)*. Jakarta: Indeks
- Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- Takwin, Bagus. 2007. *Mengajar anak berpikir kritis*. (On line). Tersedia : http://www.unisosdem.org/kliping_detail.php?aid=6136&coid=1&caid=52. (24 November 2015).

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SEKOLAH DASAR KELAS V

Muhamad Basori

muhamadbасori45@yahoo.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: The research aimed to: (1) develop an interactive multimedia as learning media of social studies for fifth grade students with the materials of events around proclamation; and (2) find the product eligibility from the aspect of material, appearance, and attractiveness for the learning of elementary school social studies. The research was conducted through several stages. The first stage was introduction that included library study and field study. The second stage was development that included initial product planning and development. The third stage was field testing that included preliminary field test, main field test and operational field test. The results of validation conducted by media expert and material expert showed that the eligibility of learning multimedia for social studies on the aspect of media was 4.23 (very good) and the eligibility of learning multimedia for social studies on the aspect of material was 4.26 (very good). The results of field testing showed that the students' response toward the multimedia eligibility was 4.08 (very good). These results showed that the learning multimedia for social studies was eligible to be implemented in the learning activities and might become an alternative of social studies learning resource especially for the fifth grade students with materials of events around proclamation.

Keywords: Development, Learning Media, Interactive Multimedia, Social Studies

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi dan (2) mengetahui kelayakan produk dari aspek materi, aspek tampilan dan aspek kemenarikan untuk pembelajaran IPS SD. Dilaksanakan melalui beberapa tahapan, tahap pertama adalah pendahuluan yang meliputi studi pustaka dan studi lapangan, tahap kedua pengembangan yang meliputi perencanaan dan pengembangan produk awal. Tahap ketiga uji lapangan meliputi uji coba *preliminary field test*, *main field test* dan *operational field test*. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran IPS pada aspek media sebesar 4,23 (sangat baik) dan kelayakan pada aspek materi sebesar 4,26 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan multimedia dengan rerata skor 4,08 (baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Ilmu Pengetahuan Sosial.

PENDAHULUAN

Setiap kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara sistematis, sistem pembelajaran IPS mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan pembelajaran IPS pada khususnya. Komponen-komponen pembelajaran harus saling mendukung untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Belajar adalah cara di mana seorang individu mengubah cara dia mengkonsepsualisasikan dunia. Seperti yang dikemukakan Kennedy (2007: 1)

Traditionally the settings for academic learning have been in the form of lectures, tutorials, practical classes, problem solving exercises and assignments. The development of IMM for learning has generally been seen primarily as an extra learning opportunity for students, either in the form of a self-paced tutorial done in the student's own time or as an aid to revision. Only limited examples exist where IMM has replaced part of the traditional approach to academic learning in higher education.

Secara tradisional pengaturan untuk pembelajaran akademis masih dalam bentuk ceramah, tutorial, kelas praktis, pemecahan masalah latihan dan penugasan. Pengembangan *Interactive multimedia* (IMM) untuk belajar secara umumnya dipandang sebagai kesempatan belajar tambahan bagi siswa, baik dalam bentuk tutorial maupun dilakukan secara mandiri atau sebagai bantuan untuk revisi. Hanya contoh di mana *Interactive multimedia* (IMM) telah menggantikan bagian dari pendekatan tradisional untuk pembelajaran akademis dengan menggunakan anggaran pendidikan yang cukup tinggi.

Permasalahan yang sedang dihadapi sekolah di Indonesia saat ini adalah minimnya ketersediaan *software* pembelajaran IPS kelas V dalam bentuk multimedia interaktif. Pendidik dalam pembelajaran IPS masih banyak menggunakan media cetak seperti buku paket, modul, LKS. Di samping itu pendidik belum mampu membuat dan mengembangkan *software* pembelajaran multimedia interaktif yang dapat membuat peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), telah mengakibatkan bergesernya peran guru. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswa oleh karena itu guru membutuhkan media yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber informasi alternatif. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran adalah komputer. Keberadaan komputer saat ini telah membantu guru berbagai kepentingan terkait dengan tugasnya dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Komputer telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi.

Dengan pembelajaran berbasis komputer, diharapkan dapat membantu

Muhamad Basori, Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk...

pembelajar yang memiliki kecepatan belajar lebih lambat (*slow learner*) agar dapat belajar secara efektif, karena dengan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan, sedangkan bagi pembelajar yang lebih cepat (*fast learner*) dapat memacu aktifitas belajar (Bambang Warsita, 2008: 138).

Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran, disamping itu belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan Multimedia Interaktif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran IPS yaitu belum tersedianya *software* untuk pembelajaran IPS khususnya kelas V dalam bentuk multimedia interaktif, pembelajaran IPS dianggap sulit dan kurang menarik oleh peserta didik, guru belum begitu optimal menggunakan media dalam pembelajaran IPS, pendidik belum mampu membuat dan mengembangkan *software* pembelajaran multimedia interaktif.

Sesuai dengan permasalahan tersebut di atas maka, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS Sekolah Dasar kelas V yang layak, menguji kelayakan produk di tinjau dari aspek pembelajaran, aspek materi/isi, aspek media.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya adalah manfaat teoritis yang secara teoritis penelitian pengembangan ini dapat dijadikan pedoman referensi awal bagi penelitian berikutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang kemudian dapat dijadikan suatu pertimbangan dalam hal memperbaiki kualitas pembelajaran IPS. Kemudian manfaat praktis, hasil penelitian ini diharapkan juga memberikan manfaat secara praktis untuk guru guna memberikan manfaat sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran juga memotivasi guru untuk meningkatkan penggunaan komputer untuk pembelajaran di sekolah dan bagi siswa sebagai bahan belajar dan bisa digunakan sebagai pembelajaran secara mandiri serta membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, juga agar membiasakan siswa untuk menggunakan komputer yang sangat dibutuhkan masa sekarang dan mendatang. Selanjutnya untuk sekolah memberikan produk multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPS kelas V dan menambah koleksi media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS serta hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai salah satu inspirasi dalam melakukan inovasi pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

METODE

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkait

dengan cara penelitiannya. target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, data dan instrumen, dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya dapat ditulis dalam sub-subbab, dengan *sub-subheading*.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dalam penelitian ini dikembangkan produk berupa multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan banyak digunakan untuk mencari solusi dari permasalahan praktis dalam dunia pendidikan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pengembangan multimedia interaktif diawali dengan melakukan studi pendahuluan pada bulan September 2015 di SDN Kepung 2 Kabupaten Kediri.

Target/Subjek Penelitian

Subjek ujicoba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswi SD Negeri Kepung 2 kelas V. Pengambilan sampel sebagai subjek uji coba secara random (acak), dengan cara mengundi dari jumlah keseluruhan siswa kelas V. Setiap siswa mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi subjek uji coba. Jumlah yang menjadi subjek uji coba sebanyak 35 siswa.

Prosedur

Secara garis besar, langkah-langkah pengembangan meliputi analisis kebutuhan, desain pembelajaran, produksi/pengembangan media, dan evaluasi produk. Analisis kebutuhan meliputi studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan di antaranya observasi dan wawancara. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung kondisi/keadaan sekolah dan proses pembelajaran IPS di SD Negeri Kepung 2 dan wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran IPS pada bulan September. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan para siswa dan guru tentang materi atau pokok bahasan dalam mata pelajaran IPS yang dirasakan sulit untuk dipelajari dan dikuasai oleh siswa atau diajarkan oleh guru, dan jenis media yang paling cocok atau paling sesuai untuk dikembangkan. Sedangkan studi pustaka meliputi studi kurikulum, silabus mata pelajaran IPS, buku-buku teks yang berkaitan dengan materi dalam produk, buku-buku teks mengenai teori belajar dan teori pembelajaran yang melandasi pengembangan multimedia interaktif, buku-buku pelajaran IPS.

Desain pembelajaran, kegiatan yang dilakukan adalah menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan indikator keberhasilan, mengembangkan butir-butir evaluasi, mengembangkan dan memilih materi pelajaran untuk pengembangan multimedia pembelajaran. Setelah dilakukan identifikasi materi pembelajaran yang dikembangkan, selanjutnya disusun desain produk multimedia pembelajaran dengan cara membuat *flowchart view* dan *storyboard*. Kemudian mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti foto, video, audio, animasi, *clip art image*, dan gambar.

Memproduksi multimedia adalah setelah bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan multimedia interaktif terkumpul, selanjutnya dimasukkan semua bahan/materi yang telah terkumpul tersebut ke dalam aplikasi program komputer menggunakan *authoring system*, yaitu program *Autoplay* yang mengacu pada *flowchart* dan *storyboard*. Kegiatan selanjutnya adalah dilakukan pengetesan secara modular, peneliti melakukan pengetesan program pembelajaran yang telah dibuat tersebut untuk memastikan apakah hasilnya sesuai yang dikehendaki. Hasilnya program pembelajaran yang dibuat tersebut dapat dioperasikan dengan lancar. Kemudian peneliti mengemas program multimedia interaktif tersebut ke dalam sebuah *Compact Disc (CD)* pembelajaran. Akhirnya, produk awal (CD) multimedia interaktif mata pelajaran IPS telah terwujud.

Evaluasi produk adalah memvalidasi/mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Mengevaluasi produk pembelajaran ini mengacu pada pendapat Arief S. Sadiman, dkk (2009: 182-187) dan Dick & Carey (2005: 282-291) dengan cara memvalidasi produk pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi, dilanjutkan dengan analisis dan revisi produk berdasarkan saran ahli media dan ahli materi, sehingga produk pembelajaran tersebut dinyatakan valid atau layak oleh baik ahli media maupun ahli materi. Kemudian dengan melakukan uji coba produk pembelajaran kepada *user* (siswa), yaitu uji coba satu-satu (*one to one evaluation*). Sebanyak 3 siswa, dilanjutkan dengan analisis dan revisi produk berdasarkan hasil uji coba satu-satu (*one to one evaluation*). Uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) sebanyak 10 siswa dilanjutkan dengan analisis dan revisi produk berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil tersebut. Kemudian ujicoba terakhir yaitu uji coba lapangan (*field evaluation*) sebanyak 22 siswa, dilanjutkan dengan analisis dan revisi produk berdasarkan hasil uji coba lapangan sehingga menghasilkan produk akhir.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Uji coba dilakukan untuk mengumpulkan data evaluasi yang digunakan sebagai dasar menetapkan tingkat kualitas dan kelayakan produk multimedia yang dikembangkan. Data hasil evaluasi yang berasal dari ahli media, ahli materi dan siswa yang berupa data kuantitatif selanjutnya dianalisis dan dikonversikan ke dalam data kualitatif sehingga diketahui tingkat kelayakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS. Adapun jenis data yang meliputi aspek pembelajaran dan materi/isi dari ahli materi, aspek media dari ahli media, aspek pembelajaran, materi, dan media dari siswa.

Untuk menghasilkan produk pengembangan yang berkualitas diperlukan instrumen yang mampu menggali data yang diperlukan dalam pengembangan produk multimedia interaktif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa lembar validasi ahli, lembar observasi dan kuesioner. Lembar validasi digunakan untuk mengukur/mengevaluasi kualitas produk yang dikembangkan dari aspek media oleh ahli media dan aspek materi oleh ahli materi.

Lembar kuesioner digunakan untuk mengukur/mengevaluasi kualitas produk yang dikembangkan dari aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media oleh siswa.

Sesuai keperluan di atas, kemudian dikembangkan indikator-indikator kualitas multimedia interaktif pembelajaran baik dari aspek pembelajaran, tampilan dan isi/materi dengan mengacu pada teori dan pendapat para ahli sesuai bidangnya. Berdasarkan kisi-kisi tersebut kemudian dikembangkan instrumen penelitian. Untuk mendapatkan instrumen yang digunakan, langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut: (a) Menyusun kisi-kisi instrumen. (b) Mengonsultasikan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat kepada ahli. (c) Menyusun butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen. (d) Mengonsultasikan instrumen kepada ahli.

Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian ini adalah berupa tanggapan ahli media, ahli materi dan siswa terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek media dan aspek materi. Data berupa komentar, saran revisi dan hasil pengamatan peneliti selama proses uji coba dan ditindak lanjuti secara deskriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang telah dikembangkan. Sementara, data berupa skor tanggapan ahli media, ahli materi dan siswa yang diperoleh melalui kuesioner, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase dan kategorisasi.

Langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kriteria kualitas produk yang telah dikembangkan, data yang diperoleh dari kuesioner tentang tanggapan siswa diubah dulu menjadi data interval yaitu sangat baik = 5 (100% sesuai dengan unsur-unsur yang ada dalam pertanyaan/pernyataan itu), baik = 4 (80% sesuai dengan unsur-unsur yang ada dalam pertanyaan/pernyataan itu), cukup = 3 (60% sesuai dengan unsur-unsur yang ada dalam pertanyaan/pernyataan itu), kurang = 2 (40% sesuai dengan unsur-unsur yang ada dalam pertanyaan/pernyataan itu), sangat kurang = 1 (20% sesuai dengan unsur-unsur yang ada dalam pertanyaan/pernyataan itu).

Dalam kuesioner diberikan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang produk multimedia berbasis komputer yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1). Seandainya siswa memberi tanggapan “sangat baik” pada suatu butir pertanyaan/pernyataan, maka skor butir pertanyaan tersebut sebesar “5”, demikian seterusnya.

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “C”, dengan kategori “cukup”, sebagai hasil penilaian baik dari ahli media, ahli materi dan siswa. Jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) pada aspek media dan aspek materi dengan nilai minimal “C” (cukup) oleh para ahli, dan jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) dengan nilai minimal “C” (cukup) oleh siswa maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai sumber belajar.

Mencari skor rata-rata (rerata skor) dalam memberikan penilaian terhadap

produk yang telah dikembangkan digunakan rumus:

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

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata.

$\sum X$ = Jumlah Skor.

N = Jumlah responden.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Studi Pendahuluan

Pengembangan multimedia interaktif diawali dengan melakukan studi pendahuluan pada bulan September 2015 di SDN Kepung 2 Kabupaten Kediri. Studi pendahuluan terdiri atas studi pustaka dan studi lapangan. Adapun data yang diperoleh dari studi pendahuluan ini yaitu:

Studi Pustaka

Berdasarkan studi pustaka terhadap teori-teori tentang multimedia interaktif dan hasil penelitian terdahulu diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memberikan manfaat yang begitu tinggi terhadap proses pembelajaran seperti meningkatkan pemahaman konsep dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Studi Lapangan

Hasil studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti dengan penyebaran angket terhadap pendidik dan peserta didik serta melakukan wawancara terhadap pendidik diperoleh data bahwa pembelajaran IPS dianggap sulit oleh peserta didik karena banyak hafalan, pendidik hanya mengandalkan variasi metode belajar saja dalam pembelajaran IPS dan jarang menggunakan media karena keterbatasan media yang dimiliki di SDN Kepung 2 Kabupaten Kediri, pendidik mengalami kesulitan dalam hal penyampaian materi tentang peristiwa penting proklamasi kemerdekaan kepada peserta didik begitu juga sebaliknya dikarenakan materi tersebut tergolong kejadian masa lalu, di SDN Kepung 2 Kabupaten Kediri terdapat laboratorium komputer yang difungsikan hanya untuk pembelajaran TIK dan peserta didik khususnya kelas V sudah terbiasa menggunakan komputer secara mandiri. Pendidik dan peserta didik membutuhkan media dalam bentuk multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS.

Desain Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk, melakukan kegiatan diantaranya adalah: a) Membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai tampilan atau gambaran suatu multimedia interaktif yang akan diproduksi. Secara lengkap *flowchart* dan *storyboard* dapat dilihat pada lampiran; b) mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan diantaranya adalah buku paket pembelajaran IPS SD kelas V yang membahas tentang peristiwa sekitar proklamasi, artikel lain yang sesuai dengan materi; c) menyiapkan materi pendukung

Muhamad Basori, Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk...

seperti menyiapkan musik instrumen, membuat gambar dan animasi dan menyiapkan teks; d) menentukan program yang digunakan dalam membuat multimedia interaktif yaitu AutoPlay Media Studio 7.0, Adobe Flash Professional CS5, Adobe Photoshop 8.0; e) perakitan atau penggabungan bahan-bahan menggunakan program AutoPlay Media Studio 7.0 sehingga menghasilkan multimedia interaktif awal; f) melakukan pengemasan ke dalam CD untuk mempersiapkan langkah selanjutnya yaitu melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

Secara garis besar produk multimedia hasil pengembangan tahap awal berisi: Halaman pembuka, yang berisi opening program, judul “ Pembelajaran IPS Kelas V SD Semester Genap” dan “Pokok Bahasan Peristiwa Sekitar Proklamasi”. Menu Utama, terdapat tombol petunjuk penggunaan program, materi pembelajaran, profil, kompetensi dan latihan.

Kompetensi yang berisikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator ketercapaian. Materi yang disajikan meliputi, pertemuan di Dalat, Menanggapi kekalahan Jepang, peristiwa Rengasdengklok, perumusan teks proklamasi, Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945.

Latihan, untuk mengukur tingkat pemahaman materi yang disajikan setelah itu akan keluar sekor hasil tes yang telah dikerjakan.

Bahan penarik perhatian, berupa perpaduan antara animasi, teks, gambar, foto, warna, tampilan grafis, suara dan musik dengan tombol-tombol navigasi interaktif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Hasil Validasi Ahli Media

Dalam pelaksanaannya ahli media mencoba menggunakan dan mencermati produk didampingi oleh peneliti, kemudian ahli media instruksional memberikan penilaian, komentar dan saran revisi yang berkaitan dengan aspek pemrograman dan aspek tampilan. Seluruh data kuantitatif skala lima dikonversi ke dalam data kualitatif untuk menentukan kriteria akhir dari masing-masing aspek baik data dari ahli media, ahli materi dan siswa. Data penilaian ahli media terhadap multimedia pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Pemrograman	4,17
2	Tampilan	4,30
Mean		4,25

Setelah ahli media mempelajari produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, ahli media memberikan penilaian terhadap produk tersebut. Penilaian tersebut dijabring dengan mengisi angket skala likert. Ahli media

memberikan penilaian mengenai kelayakan produk yang dikembangkan, diperoleh rerata penilaian sebesar 4,25 (kategori sangat baik) sehingga, dari sisi media dinyatakan “layak” sebagai media pembelajaran.

Data Validasi Ahli Materi

Data validasi ahli materi di peroleh dengan cara memberikan produk dalam bentuk CD dilengkapi *print out* materi, dan menggunakan angket skala likert yang mencakup aspek pembelajaran dan aspek materi/isi. Terdapat 2 aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu: aspek pembelajaran dan aspek materi/isi. Deskripsi penilaian ahli materi terhadap multimedia interaktif hasil pengembangan sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Pembelajaran	4,20
2	Materi	4,33
	Mean	4,26

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap dua aspek pada Tabel 2 diperoleh rerata penilaian sebesar 4,26 (kategori sangat baik) sehingga, dari sisi materi dinyatakan “layak” sebagai materi pembelajaran dan dapat diujicobakan pada tahap berikutnya yaitu uji coba satu-satu dengan revisi sesuai saran.

Hasil Uji Coba Satu-satu (*One To One Evaluation*)

Pertama-tama pengembang menjelaskan produk yang sedang dikembangkan kepada kedua siswa tersebut serta menjelaskan prosedur uji coba tersebut. Kemudian siswa dipersilahkan mencoba multimedia pembelajaran tersebut. Pada saat uji coba, siswa tampak berkonsentrasi dan antusias dalam mencoba multimedia pembelajaran tersebut. Setelah dirasa cukup, kemudian pengembang membagi angket dan menjelaskan sistematika pengisian angket kepada 3 orang siswa tersebut. Untuk mempermudah siswa dalam mengisi angket yang diberikan, pengembang mengubah kata-kata pada butir-butir angket yang disesuaikan dengan kemampuan pemahaman usia siswa kelas V SD. Hal tersebut dilakukan tanpa mengubah maksud dan isi dari angket tersebut. Ada siswa yang menanyakan komponen angket yang menurutnya kurang jelas. Kemudian siswa asyik mengisi angket berdasarkan tanggapan dan masukan mereka secara objektif terhadap multimedia ini.

Tabel 3. Data Hasil Uji Coba Satu-satu

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Pembelajaran	4,05

2	Materi	4,25
3	Media	4,33
Mean		4,23

Siswa dalam menggunakan multimedia pembelajaran IPS ini terlihat antusias. Ini berarti siswa begitu tertarik untuk menggunakan media ini sebagai sumber belajar dengan komponen-komponen yang terdapat di dalamnya dan begitu menikmati dalam menggunakan multimedia interaktif untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Pertama, pengembang menjelaskan produk yang sedang dikembangkan kepada para siswa tersebut serta menjelaskan prosedur uji coba. Kemudian siswa dipersilahkan mencoba media tersebut. Setelah dirasa cukup, kemudian pengembang membagi angket dan menjelaskan sistematika pengisian angket tersebut kepada 10 orang siswa tersebut. Ada beberapa siswa menanyakan komponen angket yang menurutnya kurang jelas. Kemudian siswa sibuk mengisi angket berdasarkan tanggapan dan masukan mereka secara objektif terhadap media ini. Secara umum proses uji coba berlangsung cukup kondusif, karena jumlah subjek yang masih sedikit dan pengembang dapat mengontrol dengan baik dengan didampingi oleh guru kelas V.

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Pembelajaran	4,00
2	Materi	4,15
3	Media	4,22
Mean		4,14

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa dalam uji coba tampak serius melihat dan menggunakan media tersebut dengan memperhatikan penjelasan dari pengembang dan guru. Siswa membaca, dan mencoba menggunakan media dengan sebaik mungkin urut dari satu tampilan ke tampilan yang lain. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria “Baik”.

Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Evaluation*)

Pembagian angket dilakukan beberapa saat setelah siswa dirasa cukup dalam mencoba media tersebut. Untuk mempermudah siswa dalam mengisi angket yang diberikan, pengembang mendampingi siswa dan memberikan penjelasan tentang aspek-aspek yang ada di dalam angket. Pengembang kemudian menjelaskan sistematika pengisian angket kepada siswa. Meski begitu masih tampak beberapa siswa yang menanyakan perihal komponen-komponen angket yang dirasa belum jelas. Setelah itu, siswa juga diminta untuk mengisi komentar dan saran bila dikehendaki. Kemudian siswa tampak sibuk mengisi angket dengan tanggapan dan pertimbangan

mereka secara objektif dan secara keseluruhan, uji coba lapangan ini cukup kondusif sampai uji coba berakhir.

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa dalam uji coba serius melihat dan menggunakan media tersebut dengan memperhatikan penjelasan dari pengembang dan guru. Siswa aktif memahami isi materi pada program. Siswa begitu tertarik untuk menggunakan media ini sebagai sumber belajar dengan komponen-komponen yang terdapat di dalamnya dan sangat senang dan begitu menikmati dalam menggunakan multimedia pembelajaran IPS untuk kelas V SD. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria “Baik”.

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Pembelajaran	4,01
2	Materi	4,22
3	Media	4,06
Mean		4,08

Kajian Produk Akhir

Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan program Autoplay 7.0, Adobe Flash CS5 dan Adobe Photoshop CS dengan pokok bahasan peristiwa sekitar Proklamasi untuk kelas V SD/MI. Multimedia interaktif yang dikembangkan ini telah melalui tahapan-tahapan pengembangan diantaranya adalah studi pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, pengembangan produk dan evaluasi produk sehingga menghasilkan produk multimedia interaktif yang diharapkan yaitu layak sebagai media pembelajaran dan memiliki efektivitas terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan hasil analisis data pada uji coba menunjukkan bahwa:

Hasil penilaian dari ahli media terhadap kelayakan multimedia interaktif mencapai skor rerata 4,25 dengan kategori sangat baik sehingga multimedia interaktif berdasarkan penilaian dari ahli media adalah layak sebagai media pembelajaran IPS dan siap untuk diuji coba satu-satu.

Hasil penilaian dari ahli materi terhadap kelayakan multimedia interaktif mencapai skor rerata 4,26 dengan kategori sangat baik sehingga multimedia interaktif layak sebagai media pembelajaran IPS dan siap untuk diuji coba satu-satu.

Hasil penilaian dari peserta didik terhadap kelayakan multimedia interaktif pada ujicoba lapangan mencapai skor rerata 4,08 dengan kategori baik sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari peserta didik pada uji coba lapangan adalah layak sebagai media pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.

Kelebihan dari multimedia interaktif adalah dapat menggabungkan berbagai macam media juga dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun klasikal

sehingga peserta didik dengan berbagai tingkatan kemampuan dapat menggunakannya tanpa merasa kesulitan karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan multimedia interaktif ini menggunakan model sajian tutorial yang berfungsi memberikan tutorial layaknya seorang pendidik. Di samping itu multimedia interaktif ini sangat praktis dikarenakan menggunakan *system autorun* dan *file* berbentuk *exe* sehingga dapat diputar di komputer manapun dengan spesifikasi tertentu tanpa harus menginstal terlebih dahulu.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada aspek pemrograman dan aspek tampilan rerata total sebesar 4,25 (sangat baik). Rincian rerata dari setiap aspek yaitu aspek pemrograman memperoleh rerata sebesar 4,17 (baik) dan aspek tampilan memperoleh rerata sebesar 4,30 (sangat baik), sehingga penilaian multimedia interaktif mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan Peristiwa Sekitar Proklamasi tergolong “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan evaluasi kualitas multimedia interaktif mata pelajaran IPS oleh Ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek materi/isi sebesar 4,26 (sangat baik). Rincian rerata dari setiap aspek yaitu aspek pembelajaran memperoleh rerata sebesar 4,20 (baik), dan aspek isi atau materi memperoleh rerata sebesar 4,33 (sangat baik). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek pembelajaran dan aspek materi atau isi, produk pengembangan yang berupa multimedia interaktif “layak” sebagai media pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan uji coba lapangan dalam hal ini adalah peserta didik atau siswa pada aspek pembelajaran, isi/materi, dan media sebesar 4,08 (baik). Rincian rerata dari setiap aspek yaitu aspek pembelajaran memperoleh rerata sebesar 4,01 (baik), aspek isi atau materi memperoleh rerata sebesar 4,22 (sangat baik), dan aspek media memperoleh rerata sebesar 4,06 (baik). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek pembelajaran, aspek isi atau materi dan aspek media, produk pengembangan yang berupa multimedia interaktif memperoleh kategori “layak” sebagai media pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar

Saran Pemanfaatan, Disiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran Pemanfaatan

Bagi peserta didik yang baru pertama kali menggunakan multimedia interaktif secara mandiri, hendaknya pendidik memberikan pengarahan terlebih dahulu tentang

Muhamad Basori, Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk...

cara penggunaannya walaupun multimedia interaktif ini di desain untuk pembelajaran mandiri bagi peserta didik dan sudah dilengkapi dengan fasilitas menu untuk petunjuk penggunaan.

Bagi sekolah, untuk pemanfaatan multimedia interaktif ini dalam pembelajaran diperlukan laboratorium komputer multimedia sehingga multimedia interaktif dapat berfungsi dan memberikan manfaat secara optimal.

Desiminasi

Multimedia interaktif ini dapat didesiminasikan yaitu melalui kerja sama dengan dinas pendidikan pemerintah terkait, melalui musyawarah pendidik mata pelajaran IPS, melalui pelatihan tentang media pembelajaran bagi pendidik SD, dan melalui berbagai forum lainnya sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh seluruh sekolah SD/MI, khususnya untuk pembelajaran IPS kelas V dalam hal meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Kepada para peneliti yang mengambil judul yang relevan dengan penelitian ini, diharapkan dapat mengembangkan multimedia interaktif lebih lanjut baik dari segi keluasan, kedalaman dan keterkinian materinya sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga menjadi salah satu sumber belajar yang baik untuk peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed). New York: Longman.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. (2005). *The systematic design of instruction*. (6^{ed}). New York: Person.
- Kennedy, D. M., & McNaught, C. (1997). Design elements for interactive multimedia. *Australian Journal of Educational Technology*, 13(1), 1-22. Diunduh pada tanggal 5 Juli 2015 dari <http://www.ascilite.org.au/ajet/ajet13/kennedy.html>.
- Sadiman, Arief S. (2006). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukardjo. (2008). *Evaluasi pembelajaran. Handbook*: PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

HUBUNGAN SELF ESTEEM DAN KECENDERUNGAN NARSISISME TERHADAP PENGGUNA FACEBOOK PADA MAHASISWA PGSD UN PGRI KEDIRI

Novi Nitya Santi

nophee.1984@yahoo.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: From fenomena facebook users often memposting foto- for a personal photograph in the show or to share with friends - friends. The more that comment, they consider themselves more popular. Dalam this case they can be said to be narcissistic behavior, which means self-love, greatly exaggerated attention to yourself. Narcissism is a personality disorder. People who suffer, suffer from healthy pride and self love. Narcissists may have a lot of personal charm, needs more to make themselves known or requirements grow. While self-esteem is the acceptance of oneself, by oneself related that we deserve, valuable, capable and useful not concerned with anything that has been, is being or will terjadi. Peneliti want to know the relationship of self-esteem and narcissism tendency .Peneliti use social networks, namely Facebook , because social networking is widely used class of 2012 students Prodi PGSD Nusantara University PGRI Kediri academic year 2012 - 2013. In the analysis hyot $t = 0.968$ means there is a relationship Self Esteem and Narcissism In User Facebook. Hasil trend research can be used as a measure of the level of confidence students and contribute ideas in order to improve implementation of the concept and practice of education as a strategic effort in developing human resources.

Keywords: Self Esteem, Trends Narcissism

Abstrak: Dari fenomena para pengguna facebook sering memposting foto- foto pribadinya untuk di tunjukan atau di pamerkan ke teman – temannya. Semakin banyak yang memberi komentar, mereka beranggapan dirinya makin populer. Dalam hal ini perilaku mereka bisa dikatakan narsis, yang berarti cinta-diri, perhatian yang sangat berlebihan kepada diri sendiri. Narsisme adalah gangguan kepribadian. Orang yang menderita, menderita sehat kesombongan dan cinta diri. Narsisis mungkin memiliki banyak pesona pribadi, kebutuhan yang lebih membuat sendiri dikenal atau persyaratan tumbuh. Sedangkan self esteem adalah penerimaan diri sendiri, oleh diri sendiri berkaitan bahwa kita pantas, berharga, mampu dan berguna tak peduli dengan apa pun yang sudah, sedang atau bakal terjadi. Peneliti ingin mengetahui hubungan self esteem dan kecenderungan narsisme .Peneliti menggunakan jejaring sosial yaitu facebook , karena jejaring sosial ini banyak di gunakan mahasiswa angkatan 2012 Prodi Pgsd Universitas Nusantara PGRI Kediri tahun akademik 2012 – 2013. Pada analisis hyot $t = 0.968$ artinya ada Hubungan Self Esteem Dan Kecenderungan Narsisme Pada Pengguna Facebook. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai ukuran tingkat kepercayaan diri mahasiswa dan sumbangan pemikiran dalam rangka penyempurnaan konsep maupun implementasi praktik pendidikan sebagai upaya yang strategis dalam pengembangan kualitas sumberdaya manusia.

Kata kunci : Self Esteem, Kecenderungan Narsisme

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, hal ini memberikan kontribusi yang tidak kecil dalam perkembangan peradaban manusia. Kegiatan Sehari – hari selalu di mudahkan dengan sarana dan prasarana yang canggih baik transportasi,telekomunikasi maupun informasi melalui media elektronik.

Pesatnya kemajuan teknologi,membawa manusia pada kemudahan dan kepraktisan hidup yang tidak terbayangkan pada peradapan sebelumnya. Dengan adanya internet memberi kemudahan dalam berkomunikasi maupun mencari informasi. Dengan adanya internet maka bermunculan jejaring sosial yang merupakan alat penghubung yang di gunakan dewasa ini misalnya : *friendster,tweeter dan facebook*.

Dengan adanya jejaring sosial yang semakin marak, hal ini tidak terjadi pada remaja atau anak – anak bahkan orang dewasa. Tujuan mereka menggunakan jejaring sosial terutama *facebook* yang sedang *booming* adalah mencari teman – teman yang *lost contact* . para pengguna facebook sering memposting foto- foto pribadinya untuk di tunjukan atau di pameran ke teman – temannya. Upload foto yang mereka lakukan bertujuan mendapat simpati atau komen dari teman – teman sesama pengguna jejaring sosial. Bahkan ironisnya mereka sering mengupdate status agar mereka di perhatikan. Semakin banyak yang memberi komentar,mereka beranggapan dirinya makin populer.

Dalam hal ini perilaku mereka bisa dikatakan narsis,yang berarti cinta-diri, perhatian yang sangat berlebihan kepada diri sendiri. Narsisme adalah gangguan kepribadian. Orang yang menderita, menderita sehat kesombongan dan cinta diri. Narsisis mungkin memiliki banyak pesona pribadi,kebutuhan yang lebih membuat sendiri dikenal atau persyaratan tumbuh. Sedangkan self esteem adalah penerimaan diri sendiri, oleh diri sendiri berkaitan bahwa kita pantas, berharga, mampu dan berguna tak peduli dengan apa pun yang sudah, sedang atau bakal terjadi.

Dari uraian di atas maka perumusan masalah yang penulis kemukakan adalah: apakah ada hubungan antara self esteem dan kecenderungan narsis pada pengguna facebook.

Self Esteem

Pengertian Self Esteem

Self-esteem merupakan kumpulan dari kepercayaan atau perasaan tentang diri kita atau persepsi kita terhadap diri sendiri tentang motivasi, sikap, perilaku, dan penyesuaian emosi yang mempengaruhi kita (Kidshealth, 2006). Dari uraian tersebut dapat dikemukakan pula bahwa *self esteem* berkenaan dengan: (a) kemampuan kita untuk memahami apa yang dapat kita lakukan dan apa yang telah dilakukan, (b) penetapan tujuan dan arah hidup sendiri, (c) kemampuan untuk tidak merasa iri terhadap prestasi orang lain.

Menurut Kreitner dan Kinicki (2003) dalam Cecilia Engko – SNA 9 (2006). *Self Esteem* adalah suatu keyakinan nilai diri sendiri berdasarkan evaluasi diri secara keseluruhan. Perasaan-perasaan *Self Esteem*, pada kenyataannya terbentuk oleh keadaan kita dan bagaimana orang lain memperlakukan kita. *Self esteem* ditinjau dari kondisinya dibedakan dalam dua kondisi yaitu kuat (*strong*) dan lemah (*weak*). Orang yang mempunyai *Self esteem* yang kuat akan mampu membina relasi yang lebih baik dan sehat dengan orang lain, bersikap sopan dan menjadikan dirinya menjadi orang yang berhasil. Sebaiknya individu yang memiliki *Self esteem* yang lemah memiliki citra diri negatif dan konsep diri yang buruk.

Semuanya akan menjadi penghalang kemampuannya sendiri dalam membentuk satu hubungan antar individu agar nyaman dan baik untuk dirinya. Bahkan seringkali menghukumdirinya sendiri atas ketidakmampuannya dan terlarut dalam penyesalan. Penghargaan diri yang rendah juga akan memicu seseorang untuk melakukan dua sikap ekstrim yang merugikan, yaitu sikap pasif dan agresif. Sikap pasif yaitu sikap yang tidak tegas dalam melakukan berbagai tindakan akibat adanya rasa takut membuat orang lain tersinggung, merasa diperintah atau digurui yang memuat diri menjadi benci dan merasa dikucilkan.

Faktor Yang Mempengaruhi Self Esteem

Self-esteem yang sehat bisa dibentuk dan dibina (ditumbuhkembangkan) yang tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Rusli Lutan (2003:15-21) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan self-esteem yaitu sebagai berikut:

a. Orang tua

Orang tua merupakan sumber utama pembentuk self-esteem, khususnya di kalangan anak-anak. Pemberian yang paling berharga dari orang tua adalah meletakkan landasan self-esteem yang kokoh, mengembangkan kepercayaan diri dari hormat diri.

b. Para sejawat dan Teman

Orang-orang terdekat dalam kehidupan keseharian akan sangat berpengaruh terhadap pembentukan self-esteem. Ketika anak berada di lingkungan sekolah dengan teman yang sering memperoloknya, maka lingkungan tersebut kurang baik bagi pertumbuhan self-esteem yang sehat. Sebaliknya, teman sejawat dan kawan-kawan dekat dapat pula menumbuhkembangkan self-esteem yang sehat. Ini dikarenakan suasana pergaulan yang saling mendukung, saling menghargai terhadap usaha dan hasil yang dicapai seseorang.

c. Pencapaian Prestasi

Hasil yang dicapai dan memadai merupakan salah satu faktor bagi pengembangan self-esteem. Penciptaan perasaan tenang, yakin, dan mampu melaksanakan suatu tugas merupakan bibit bagi pengembangan self-esteem. Sebaliknya, apabila kegagalan beruntun yang diperoleh akan memberikan kesan mendalam bahwa kita tidak mampu mencapai sukses.

d. Diri Anda Sendiri

Sumber utama bagi pengembangan self-esteem adalah diri anda sendiri. Kita dapat mempertinggi atau memperendah self-esteem sesuai dengan perasaan kita sendiri. Seseorang yang sehat self-esteemnya ditandai oleh beberapa ciri diantaranya adalah: Selalu memberi dorongan, motivasi kepada diri sendiri. Selalu memandang pada apa yang dikerjakan dan pada apa yang telah dilakukan.

e. Guru dan Pelatih Olahraga

Guru dan pelatih olahraga sangat berpotensi membangun atau bahkan menghancurkan self-esteem siswa atau atlet binaanya. Guru atau pelatih olahraga dapat mengembangkan self-esteem dengan cara menempatkan siswa atau atlet dalam kedudukan merasa berharga, merasa diakui dan mampu melakukan sesuatu menurut ukuran masing-masing. Jika guru atau pelatih olahraga lebih suka mengkritik dengan pedas atas setiap penampilan siswa atau atletnya, maka hal ini merupakan biang bagi terciptanya self-esteem yang negatif.

Narsisme

Pengertian Narsis

Narsisme adalah kecintaan yang berlebihan akan diri sendiri (seperti kecintaan Narcissus yang berlebihan atas bayangan wajahnya). Kecintaan yang berlebihan pada diri sendiri merupakan hal yang kurang wajar. Dalam dunia psikoanalisa, narsisme di masa dewasa mengindikasikan adanya fiksasi atau perkembangan yang infantil. Bisa dikatakan bahwa narsisme merupakan indikasi kepribadian orang dewasa yang tidak matang. Oleh karena itu narsisme merupakan salah satu gangguan kepribadian (personality disorder) yang merujuk pada kurang mampunya beradaptasi dengan orang lain.

Gejala – Gejala Narsis

Gejala-gejala yang paling umum pada narsisme adalah kecenderungan mengunggul-unggulkan diri sendiri, merasa dirinya teramat baik, kagum pada dirinya sendiri membutuhkan sanjungan dari lingkungan sekitarnya, dan tidak peka dengan kebutuhan atau perasaan orang lain. Hal ini tentu berbeda dengan rasa percaya diri yang merupakan indikasi kepribadian yang matang. Seorang yang percaya diri, mengenal segala kelebihan dan kekurangan dirinya dengan baik, tidak memerlukan sanjungan dari orang lain, dan biasanya memiliki kemampuan sosialisasi yang baik pula.

Umumnya narsisme berkembang sejak masa kanak-kanak dimana lingkungannya (khususnya orang tua) memiliki pengharapan yang terlalu besar terhadapnya. Sebagai anak-anak pengharapan yang berlebihan tersebut dapat menimbulkan rendahnya harga diri bila tidak mampu mencapainya. Padahal pengakuan dari orang tua akan berbagai kemampuannya akan sangat berarti. Berbagai kegagalan kumulatif akan memperendah harga dirinya. Akibatnya ia membutuhkan dukungan orang lain untuk membangun harga dirinya tersebut. Cinta, kekaguman, pujian dan sanjungan dari orang lain menjadi satu-satunya bantuan bagi dirinya. Kehadiran seseorang yang selalu memberikan pujian bagi apapun yang ia lakukan memupuk narsisme. Di sisi lain, idealisme dari lingkungan

yang didapatkannya sejak kecil, membuatnya menerapkan hal yang sama kepada lingkungannya. Ia tidak akan habis-habisnya mengkritisi segala kekurangan di lingkungannya.

Kecenderungan Narsisme

Narsis adalah sikap yang terlalu mencintai dirinya, biasanya orang – orang yang narsis cenderung mengunggulkan dirinya, merasa dirinya teramat baik, kagum pada dirinya sendiri membutuhkan sanjungan dari lingkungan sekitarnya, dan tidak peka dengan kebutuhan atau perasaan orang lain. Sedangkan kecenderungan narsis berdasarkan pedoman DSM – IV yang memiliki 9 ciri yaitu:

1. Merasa diri yang paling hebat tapi seringkali tidak sesuai dengan potensi atau kompetensi yang di miliki
2. Percaya bahwa dirinya spesial dan unik
3. Di penuh fantasi tentang kesuksesan, kecantikan ,kekuasaan dan cinta sejati
4. Memiliki kebutuhan yang eksestif untuk di kagumi
5. Merasa layak diperlakukan istimewa
6. Kurang empati
7. Mengeksploitasi hubungan interpersonal
8. Sering kali merasa iri terhadap orang lain atau menganggap orang lain iri terhadap dirinya
9. Angkuh

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menemukan Hubungan Self Esteem dan Kecenderungan Narsisisme Pada Pengguna Facebook Pada Mahasiswa Angkatan 2012 Prodi Pgsd Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun Akademik 2012 – 2013.

Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat Memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu pendidikan terutama dikaitkan dengan hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka penyempurnaan konsep maupun implementasi praktik pendidikan sebagai upaya yang strategis dalam pengembangan kualitas sumberdaya manusia.

METODE PENELITIAN

Identifikasi variabel penelitian

Berdasarkan landasan teori yang ada serta rumusan hipotesis penelitian maka yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas : self esteem
2. Variabel terikat : narsis

Definisi Operasional

Self-esteem

Self-esteem diartikan dalam istilah percaya diri meskipun tidak sepenuhnya menggambarkan makna yang sesungguhnya. Rusli Lutan (2003a:3) memaparkan bahwa “*self-esteem* adalah penerimaan diri sendiri, oleh diri sendiri berkaitan bahwa kita pantas, berharga, mampu dan berguna tak peduli dengan apa pun yang sudah, sedang atau bakal terjadi. Tumbuhnya perasaan aku bisa dan aku berharga merupakan inti dari pengertian *self-esteem*”. *Self-esteem* merupakan kumpulan dari kepercayaan atau perasaan tentang diri kita atau persepsi kita terhadap diri sendiri tentang motivasi, sikap, perilaku, dan penyesuaian emosi yang mempengaruhi kita (Kidshealth, 2006).

Narsisme

Narsisme adalah kecintaan yang berlebihan akan diri sendiri (seperti kecintaan Narcissus yang berlebihan atas bayangan wajahnya). Kecintaan yang berlebihan pada diri sendiri merupakan hal yang kurang wajar. Dalam dunia psikoanalisa, narsisme di masa dewasa mengindikasikan adanya fiksasi atau perkembangan yang infantil. Bisa dikatakan bahwa narsisme merupakan indikasi keperibadian orang dewasa yang tidak matang. Oleh karena itu narsisme merupakan salah satu gangguan kepribadian (personality disorder) yang merujuk pada kurang mampunya beradaptasi dengan orang lain.

Dalam DSM-IV (manual diagnostik untuk psikiater) adalah kriteria untuk gangguan kepribadian narsistik. Ketika seseorang lima atau lebih dari karakteristik berikut, memiliki rasa meningkat dari diri penting (melebih-lebihkan prestasi dan contoh bakat sendiri, mengharapkan untuk diakui sebagai superior tanpa kinerja terkait).

1. sibuk dengan fantasi kesuksesan tak terbatas, kekuatan, kecerdasan, kecantikan, atau cinta ideal;
2. percaya bahwa dia adalah "khusus" dan unik dan hanya dapat dipahami oleh, atau milik berurusan dengan orang yang sangat khusus atau orang lain (atau lembaga) dengan status tinggi;
3. Memiliki kebutuhan yang eksekutif untuk di kagumi
4. Merasa layak diperlakukan istimewa
5. Kurang empati
6. Mengeksploitasi hubungan interpersonal
7. Sering kali merasa iri terhadap orang lain atau menganggap orang lain iri terhadap dirinya
8. Angkuh

Populasi Dan Metode Pengambilan Sampel

Populasi

Menurut Sutrisno Hadi (1993 : 70) populasi adalah seluruh penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai satu sifat yang sama. Penelitian ini di laksanakan pada mahasiswa prodi PGSD UN PGRI Kediri tahun ajaran 2012/2013.

Metode Pengambilan Sampel

Menurut Sutrisno Hadi (1996:223) alasan penulis menggunakan random sampling ini adalah memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Tabel 1 Populasi dan Sampel Penelitian

Kelas	I1A	I1B	I1C	I1D	I1E	I1F	Jumlah
Populasi	40	42	40	38	42	38	240
Sampel	25	20	25	15	20	15	120

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk kekuatan Hubungan Self Esteem Dan Kecenderungan Narsisisme Pada Pengguna Facebook Pada Mahasiswa Angkatan 2012 Prodi Pgsd Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun Akademik 2012 – 2013.

Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka disimpulkan bahwa kita dapat menolak H_0 artinya antara Hubungan Self Esteem Dan Kecenderungan Narsisisme Pada Pengguna Facebook Pada Mahasiswa Angkatan 2012 Prodi Pgsd Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun Akademik 2012 – 2013 ada hubungan linier. Sehingga Hubungan Self Esteem Dan Kecenderungan Narsisisme Pada Pengguna Karena nilai $Sig < \alpha$ maka disimpulkan bahwa kita dapat menolak H_0 yang artinya antara r ada hubungan linier. Sama dengan cara kita membandingkan antara F_{hit} dengan F_{tabel} .

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat di peroleh data

Tabel 2 Rangkuman Analisis Uji Reliabilitas Hoyt

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat	der. bebas	Rerata Kuadrat
SV	JK	db	RK
Antar Subyek	2,080.199	119	17.481
Antar Butir	26.971	19	—
Galat (Sisa)	1,258.080	2261	0.556
Total	3,365.250	2399	—

$r_{tt} = 0.968$ $p = 0.000$ Andal

Dari tabel tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa: Ada hubungan Self Esteem Dan Kecenderungan Narsisisme Pada Pengguna Facebook Pada Mahasiswa Angkatan 2012 Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun Akademik 2012 – 2013.

Semakin rendah harga dirinya berarti semakin narsis pada pengguna facebook. sedangkan sebaliknya semakin tinggi harga dirinya maka semakin rendah narsisnya di facebook. Penelitian membuktikan jumlah teman dalam portal mereka di Facebook sangat berhubungan dengan tingkat kepercayaan diri. Makin banyak kawan yang mereka miliki, makin meningkat narsisme mereka di kehidupan nyata.

Novi Nitya Santi, Hubungan Self Esteem Dan...

Sementara itu, yang sedikit memiliki sahabat, tidak menonjolkan sifat narsisme. Kegiatan narsisme kerap dilakukan dengan menampilkan gambar glamor, promosi diri sendiri-baik melalui foto maupun tulisan. Biasanya mereka sangat narsisme bila sering menunjukkan foto mereka yang diambil sendiri dalam situasi apa pun. Narsisme biasa dilakukan untuk menarik perhatian karena mengalami hambatan dalam kesehatan dan hubungan jangka panjang. Selain itu, mereka mengambil keuntungan bagi diri sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diberikan dalam bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa : Ada hubungan Self Esteem Dan Kecenderungan Narsisisme Pada Pengguna Facebook Pada Mahasiswa Angkatan 2012 Prodi PGSD Universitas Nusantara Pgris Kediri Tahun Akademik 2012 – 2013. Penelitian membuktikan jumlah teman dalam portal mereka di Facebook sangat berhubungan dengan tingkat kepercayaan diri. Makin banyak kawan yang mereka miliki, makin meningkat narsisme mereka di kehidupan nyata.

Sementara itu, yang sedikit memiliki sahabat, tidak menonjolkan sifat narsisme. Kegiatan narsisme kerap dilakukan dengan menampilkan gambar glamor, promosi diri sendiri-baik melalui foto maupun tulisan. Biasanya mereka sangat narsisme bila sering menunjukkan foto mereka yang diambil sendiri dalam situasi apa pun. Narsisme biasa dilakukan untuk menarik perhatian karena mengalami hambatan dalam kesehatan dan hubungan jangka panjang. Selain itu, mereka mengambil keuntungan bagi diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Mudzakir. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Carnegie, Dale. 2012. *Make Yourself Unforgettable*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mukodim, Didin dkk. Peranan Kesepian Dan Kecenderungan *Internet Addiction Disorder* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Gunadarma. 24 – 25 Agustus 2004 ISSN: 1411-6286.
- Lauster, Peter (2003) *Tes Kepercayaan Diri*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Morgan, C.T. et al. 1986. *Introduction to Psychology* 7th ed. Singapore: McGraw-Hill.
- Middlebrook. N. P. 1980. *Social Psychology & Modern (2nd ed.)*. New York: Alfred A Knopf.
- Pradana S. Harga diri dan kecenderungan Narsis pada pengguna friendster. *Jurnal Psikologi*. Volume 3, No.1, Desember 2009.
- Ratna. 2008. *Rasa Harga Diri dan Keyakinan Diri*. (<http://ratnaz.multiply.com/journal/item/36>)
- Rini, Jacinta F (2002) *Memupuk Rasa Percaya Diri*, Jakarta. (<http://www.e-psikologi.com/dewasa/161002.html>)

Novi Nitya Santi, Hubungan Self Esteem Dan...

Saifuddin, Azwar. (1997). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar Offset.

Winkel, W.S. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

Wicaksono. 2008. *Pentingnya Sebuah Keyakinan Diri*.

(<http://aryowicaksonobp.blogspot.com/2007/12/>)

www.mind.org.uk/mental.../8061_how_to_increase_your_self-estee... di akses maret 2013-03-11

www.psychologytoday.com/basics/self-esteem di akses februari 2013

www.mayoclinic.com › ... › *Adult health* › *In-Depth* di akses maret 2013

nl.wikipedia.org/.../Narcistische_persoonlijheidsst... - di akses maret 2013

www.news-medical.net/.../Narcissism-What-is-Nar.. - di akses maret 2013

mens-en-gezondheid.kwero.nl/.../3848-narsisme.ht... - di akses maret 2013

<http://www.news-medical.net/health/Narcissism-What-is-Narcissism-%28Indonesian%29.aspx>

PENGEMBANGAN MODUL KECERDASAN SOSIAL MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SDN SUKOHARJO 2 KOTA MALANG

Saeful Mizan

miz_zhan@yahoo.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Ronggolawe Tuban

Abstract: The human circulatory organs materials which contain in the fifth The purpose of teaching social studies education (IPS) at school is to prepare students to be good citizens in society. However, the recent trend of the teaching of social studies in primary schools has been more focused toward intellect alone. Students are taught only in order to answer the questions, so as if learning is as the requirement for success with good learning outcomes or score. Based on the observation of during the lessons, the students in primary school were directed by the teacher to read materials only, and teacher then explained some essential materials on the board. The learning materials of the fourth grade students at SDN Sukoharjo 02 Malang were textbooks and students' worksheet (LKS) in which only contain learning materials and some formative exercises in the form of questions to which the answers are always available in the summary of the material. The teacher argued during the interview that as brainstorm was held, any discussion and problem-solving required longer time, causing less time in delivering learning materials; as consequence, Competency Standards (SK) and the Basic Competency (KD) could not be fulfilled in accordance with the demands of the curriculum. The objectives of this research and development study are 1) to produce a product in the form of social intelligence modules in social studies education (IPS) for fourth grade students of primary school, 2) to conduct validation test for the social intelligence module of social studies education (IPS) of fourth grade students through expert testing, and teachers' feedback as well as students' responses. The subjects of this research and development were social studies expert, educational psychologists, learning media experts, linguists, fourth grade teacher and fourth grade students of SDN Sukoharjo 2 Malang. The research and development of the research techniques was derived from Borg and Gall development model. The product in specific was in the form of modules for the students and the teacher and analyzed qualitatively as well quantitatively. Qualitative data were such as interviews, documentation, validation and observation sheets, questionnaires for the teacher and the students. The quantitative data were in the form of data validation results scores, teacher questionnaires, student questionnaire responses, and data during learning process, and learning outcome. As the trial was conducted, the score of expert trial was 68%, 84% from educational psychologists, instructional media expert and linguists were 80% and 80%, respectively. The field trials showing the effectiveness, applicability, as well as readability of the social intelligence module were showed based on the questionnaire for the teachers, getting the level of achievement of the 80% and it was categorized as effective. In line with the results of student questionnaire scored 82%. Based on the scores, the social intelligence module could be applied at the primary schools. Suggestions to this module: (1) researchers needed to add other aspects of social intelligence (2) the environmental conditions needed to be considered before applying the learning to use this module.

Keywords: Social Intelligence Module, Social Studies Education (IPS).

Abstrak: Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, kenyataannya pada saat ini pembelajaran di sekolah dasar lebih banyak difokuskan dalam mengembangkan kecerdasan intelektual saja. Siswa dibelajarkan hanya dengan tujuan dapat menjawab soal-soal saja, sehingga seolah-olah pembelajaran hanyalah suatu tuntutan untuk mencapai keberhasilan dengan hasil belajar yang baik. Berdasarkan hasil observasi diketahui selama pembelajaran di kelas siswa hanya diarahkan untuk membaca buku paket selanjutnya guru menerangkan materi pembelajaran dan menuliskan hal-hal penting di papan tulis. Sumber belajar yang dimiliki siswa di SDN Sukoharjo 02 kelas IV tersebut hanya buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang didalamnya hanya berisi materi pembelajaran dan berupa soal-soal yang bersifat formatif berupa pertanyaan yang jawabannya selalu ada di rangkuman materi. Hasil wawancara dengan wali kelas IV mengemukakan bahwa bila diadakan tukar pendapat ataupun memecahkan suatu permasalahan akan menyebabkan waktu menjadi lebih sedikit dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) tidak bisa terpenuhi sesuai dengan tuntutan kurikulum. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan adalah 1) untuk menghasilkan produk berupa modul kecerdasan sosial mata pelajaran IPS pada kelas IV di Sekolah Dasar, 2) Melakukan uji validasi modul kecerdasan sosial mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD melalui uji coba ahli, telaah guru dan tanggapan siswa. Subyek coba dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli pembelajaran IPS, ahli psikologi pendidikan, ahli media pembelajaran, ahli bahasa, guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Sukoharjo 2 Kota Malang. Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa modul siswa dan modul guru. Teknik penelitian pengembangan ini dimodifikasi dari model pengembangan Borg and Gall. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara, dokumentasi, lembar validasi, lembar observasi, angket guru, dan angket respon siswa. Pada data kuantitatif menganalisa data berupa skor hasil validasi, angket guru, angket respon siswa, data proses belajar, dan data hasil belajar. Hasil uji coba ahli ahli pembelajaran IPS skor produk yang dicapai 68%, ahli psikologi pendidikan 84%, ahli media pembelajaran 80% dan ahli bahasa 80%. Data uji coba lapangan menyatakan keefektifan, keterterapan dan keterbacaan produk pengembangan modul kecerdasan sosial menunjukkan hasil angket guru memperoleh tingkat pencapaian 80% dengan kategori efektif, sedangkan hasil angket siswa skor yang dicapai 82%. Kesimpulan produk pengembangan modul kecerdasan sosial dapat diterapkan. Pemanfaatan modul kecerdasan sosial pada pembelajaran yang disarankan (1) peneliti perlu menambahkan aspek kecerdasan sosial yang lainnya (2) Kondisi lingkungan perlu diperhatikan sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan modul ini..

Kata Kunci: modul kecerdasan sosial, IPS.

PENDAHULUAN

Pada saat ini, pembelajaran khususnya di sekolah dasar sebagian besar masih berfokus pada peningkatan Intelligence Quotient (IQ). Siswa dibelajarkan hanya dengan tujuan dapat menjawab soal-soal saja, sehingga seolah-olah pembelajaran hanyalah sebuah tuntutan untuk mencapai keberhasilan dengan hasil belajar yang baik. Siswa tidak diajarkan untuk mengenal realita di masyarakat terutama lingkungan sosialnya. Kondisi tersebut dapat berakibat, siswa akan mengalami kesulitan dalam menghadapi suatu permasalahan yang muncul di masyarakat.

Hal tersebut juga terjadi pada pembelajaran di kelas IV SDN Sukoharjo 02 Kota Malang. Berdasarkan hasil observasi pada hari Selasa 31 Juli 2012, permasalahan yang muncul selama pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPS yang pertama adalah saat kegiatan awal siswa hanya diarahkan untuk membaca buku paket selanjutnya guru menerangkan materi pembelajaran dan menuliskan hal-hal penting di papan tulis. Selama pembelajaran siswa masih belum diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki siswa misalnya saja, siswa belum diarahkan untuk saling berdiskusi dengan bertukar pendapat dengan teman sebangkunya, memecahkan suatu permasalahan sosial dan mengungkapkan pendapatnya. Kondisi tersebut dikarenakan faktor pembelajaran dan sumber belajar siswa yang kurang memfasilitasi siswa untuk mengajak siswa memahami materi serta menghubungkannya ke dalam lingkungan sehari-hari.

Sumber belajar yang dimiliki siswa di SDN Sukoharjo 02 kelas IV tersebut hanya buku paket dan LKS yang didalamnya hanya berisi materi pembelajaran dan berupa soal-soal yang bersifat formatif berupa pertanyaan yang jawabannya selalu ada di rangkuman materi. Siswa kurang memahami makna pembelajaran dikarenakan materi yang didapat di dalam buku kurang membimbing siswa berfikir ke arah sosial terutama dalam mengenalkan lingkungan sekitar siswa. Meskipun memang di buku paket ada beberapa yang mengenalkan lingkungan sosial, namun hanya beberapa persen saja dari keseluruhan materi. Sumber belajar yang dimiliki siswa masih belum dapat membekali siswa untuk mengetahui dan mengenal dunia sosialnya. Hasil angket yang diberikan kepada 31 siswa juga menunjukkan bahwa sebanyak 90% siswa mengungkapkan guru selama pembelajaran menrangkan materi dan kemudian mengerjakan LKS.

Kemudian, berdasarkan hasil wawancara dengan guru IV pada hari yang sama, mengemukakan bahwa bila diadakan tukar pendapat ataupun memecahkan suatu permasalahan akan menyebabkan waktu menjadi lebih sedikit dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) tidak bisa terpenuhi sesuai dengan tuntutan kurikulum. Selain itu, guru merasa kesulitan untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran. Guru juga mengungkapkan bahwa kondisi lingkungan sosial sekitar sekolah merupakan mayoritas pedagang karena berada di tengah kota dekat pasar besar sehingga rata-rata orang tua siswa menyerahkan tanggungjawab pendidikan kepada sekolah, sedangkan orang tua siswa sibuk mencari nafkah. Beban yang diberikan kepada sekolah terlalu berat selain mendidik dengan pembelajaran, pihak sekolah terutama guru. Guru kelas IV menginginkan sebuah inovasi sumber belajar yang dapat membantu siswa agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS serta membantu siswa tumbuh kembang menjadi manusia sosial yang baik.

Kenyataan yang telah dikemukakan di atas tentu tidak sesuai dengan tujuan IPS. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Peraturan Menteri

Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Jadi, sesuai dengan tujuan yang sudah dikemukakan seharusnya pembelajaran IPS di kelas tidak hanya membaca, menghafalkan dan menjawab pertanyaan saja. Pembelajaran semestinya lebih diarahkan untuk mengenalkan siswa kepada lingkungan sosial sekitarnya sehingga siswa diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang muncul kelak. Gross dalam Solihatin (2009:14) juga menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah “untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat”.

Goleman (2003:44) mengemukakan bahwa IQ kira-kira hanya menyumbang 20 persen terhadap kesuksesan seseorang, sementara 80 persen sangat tergantung pada kecerdasan-kecerdasan yang lain. Salah satunya yang perlu diajarkan kepada siswa adalah kecerdasan sosial, kecerdasan sosial merupakan suatu kemampuan untuk mengelola diri dalam menghadapi lingkungan sosial. Pembelajaran kecerdasan sosial bagi siswa dirasa mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang sebenarnya yaitu untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat.

Goleman (dalam Azzet, 2010:44) mengeksplorasi kecerdasan sosial sebagai ilmu baru dengan implementasi yang mengejutkan dengan mengakui bahwa setiap individu mempunyai pembawaan integral seperti kerja sama, empati dan sifat mementingkan kepentingan orang lain. Pengembangan kecerdasan setiap individu dapat dilakukan dengan pembekalan kepada setiap siswa sejak dini. Hal ini juga didukung oleh pendapat Hurlock (1980:146) bahwa usia siswa enam sampai dua belas tahun merupakan akhir masa kanak-kanak, usia ini termasuk sebagai periode kritis dalam dorongan berprestasi yaitu suatu masa dimana siswa membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses atau sangat sukses. Jadi pola pikir yang akhirnya akan menjadi kebiasaan siswa pada usia sekolah dasar dapat mempengaruhi kesuksesannya di masa depan. Goleman (2007:114) membagi menjadi dua kecerdasan sosial konstruktif, yaitu: a) kesadaran sosial dan b) fasilitas sosial. Kesadaran sosial meliputi empat sub kemampuan yaitu empati dasar, penyalaras, ketepatan empatik dan kognisi sosial. Fasilitas Sosial meliputi empat sub yaitu sinkroni, presentasi diri, pengaruh dan kepedulian.

Menurut Baron dan Byrne (dalam Suyono, 2007:173) kognisi sosial merupakan suatu upaya bagaimana seseorang berfikir mengenai orang lain, yang di dalamnya ada aspek skema, heuristik, sumber-sumber kesalahan sosial. Goleman (2007:114) membagi

menjadi dua kecerdasan sosial konstruk, yaitu: a) kesadaran sosial dan b) fasilitas sosial. Kesadaran sosial meliputi empat sub kemampuan yaitu empati dasar, penyelaras, ketepatan empatik dan kognisi sosial. Fasilitas Sosial meliputi empat sub yaitu sinkroni, presentasi diri, pengaruh dan kepedulian.

Menurut Baron dan Byrne (dalam Suyono, 2007:173) kognisi sosial merupakan suatu upaya bagaimana seseorang berfikir mengenai orang lain, yang di dalamnya ada aspek skema, heuristik, sumber-sumber kesalahan sosial. Goleman (2007:123) mengatakan bahwa kognisi sosial adalah komponen sesungguhnya kecerdasan sosial. Jadi, kognisi sosial perlu ditanamkan lebih awal agar aspek-aspek kecerdasan sosial lainnya dapat berjalan dengan baik tanpa mengesampingkan aspek-aspek yang lain.

Hurlock (1980:146) juga melaporkan bahwa tingkat perilaku berprestasi pada masa kanak-kanak mempunyai korelasi yang tinggi dengan perilaku berprestasi pada masa dewasa. Penguasaan kecerdasan sosial sejak dini diharapkan dapat diaplikasikan siswa melalui interaksi dengan orang lain secara baik, memelihara lingkungan sosial dengan bijaksana, dan dapat memecahkan berbagai persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, dengan mengajarkan kecerdasan sosial terutama pada siswa kelas IV dapat dijadikan bekal siswa untuk hidup di masyarakat.

Berbagai permasalahan telah dipaparkan di atas, salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang memuat kecerdasan sosial. Bahan ajar memiliki fungsi strategis bagi pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru tidak terlalu banyak menyajikan materi. Amri (2010:161) menjelaskan bahwa bahan ajar dapat berupa 4 bentuk, yaitu: (1) bahan ajar pandang (visual), misalnya handout, buku, modul, lembar kerja, brosur, leaflet, wallchart, foto/ gambar (2) bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio, (3) bahan ajar pandang dengar (audiovisual) seperti Video Compact Disk, film, (4) bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) seperti CAI (Computer Assisted Instruction), Compact Disk (CD) Multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials).

Bahan ajar pandang (visual) atau yang sering disebut dengan bahan ajar cetak dipandang sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan di SDN Sukoharjo 2 Kota Malang karena sesuai dengan kondisi sekolah dan siswa yang berada pada perekonomian sedang, dan bahan ajar cetak memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Saripudin (2008) menguraikan kelebihan bahan ajar cetak diantaranya: 1) siswa dapat berhenti sewaktu-waktu untuk melihat sumber lain, misalnya kamus, buku acuan, menggunakan kalkulator dll; 2) siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing; 3) materi pelajaran dapat diproduksi secara ekonomis, dapat didistribusikan dengan mudah, mudah diperbaiki.

Selain kelebihan yang dikemukakan di atas menurut Riadi (2013) pembelajaran menggunakan modul juga memiliki beberapa kelemahan yang mendasar salah satunya

membutuhkan ketekunan tinggi dari guru sebagai fasilitator untuk terus memantau proses belajar siswa. Kelemahan dari pembelajaran dengan modul dapat diatasi dengan jalan guru lebih giat dalam memotivasi siswa. Soemirat (1980:4) mengemukakan pengajaran dengan modul menyebabkan siswa menjadi aktif yang membawa hasil belajar secara optimal, selain itu siswa yang terlatih dengan modul pada dirinya akan terbentuk sikap mandiri dan mendidik sepanjang hidup. Keuntungan lain dengan menggunakan modul, siswa dapat mengerjakan tugas di rumah dan pada saat di kelas siswa dapat melakukan aktivitas berdiskusi ataupun membacakan hasil pemikiran mereka. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Modul Kecerdasan Sosial Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV”.

Penelitian mengenai kecerdasan sosial juga pernah dilakukan oleh Zebua (2010) dengan judul Paket Pengembangan Kecerdasan Sosial Siswa Sekolah Dasar Melalui Mata Pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paket pengembangan kecerdasan sosial efektif atau bermanfaat bagi siswa SD. Penelitian lain yang sejenis juga dilakukan oleh Sendayu (2011) yang mengembangkan panduan kecerdasan sosial bagi siswa SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan panduan kecerdasan sosial memiliki dampak positif terhadap peningkatan aspek kesadaran situasional, kemampuan membawa diri, kebenaran, kejelasan, dan empati. Sehingga dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya modul yang menyangkut kecerdasan sosial, khususnya bagi siswa SD.

METODE

Dalam mengembangkan bahan ajar, dibutuhkan suatu model pengembangan yang sesuai dengan karakteristik isi yang dikembangkan. Menurut Borg and Gall (1983:771) “the purpose of R & D is to bridge the gap that frequently exists between educational research and educational practice”. Diartikan tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menjembatani antara penelitian pengembangan dan penerapannya. Penelitian Pengembangan pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan sebuah produk dan kemudian diuji agar produk tersebut dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Lebih lanjut, Borg & Gall (1983:775) menyarankan untuk menggunakan sepuluh langkah dalam mengembangkan produk, yaitu (1) *research and information collecting* (2) *planning*, (3) *develop preliminary form of the product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final product revision*, (10) *dissemination and distribution*.

Berdasarkan paparan model pengembangan di atas, dalam penelitian ini digunakan Model Pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi menjadi enam langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: 1) Studi pendahuluan, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk, 4) Validasi ahli, 5) Uji Coba Lapangan, 6)

Produk akhir. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal sebagai dasar pengembangan produk. Informasi ini diperoleh melalui observasi, angket siswa dan wawancara. Langkah kedua yaitu menetapkan tujuan pembelajaran, dengan cara memadukan kesesuaian kecerdasan sosial dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas IV. Langkah ketiga, pengembangan modul kecerdasan sosial mata pelajaran IPS kelas IV dilakukan beberapa langkah yaitu memadukan model pembelajaran model pencapaian konsep dengan kecerdasan sosial (kognisi sosial), menyusun LKS siswa yang disesuaikan dengan model pembelajaran, menyusun panduan siswa, menyusun panduan guru disertai panduan setiap kegiatan, mengembangkan penilain kegiatan belajar pada modul untuk panduan guru, mengembangkan evaluasi dan kunci jawaban disertai rubrik penilaian dan menentukan taraf keberhasilan penguasaan siswa

Jenis data yang diperoleh dari uji coba produk ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran serta tanggapan dari hasil wawancara dan angket. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan subjek uji coba lapangan. Data yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah data kevalidan, keefektifitasan, keterterapan, dan kemenarikan. Kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, ahli bahasa dan ahli psikologi. Sedangkan data keefektifitasan, keterterapan, kemenarikan dan keterbacaan diperoleh dari guru dan siswa kelas IV SDN Sukoharjo 2 Kota Malang.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan modul ini berupa pedoman wawancara, angket, observasi dan angket. Teknik angket dilakukan dengan meminta informasi dari responden mengenai modul kecerdasan sosial. Sedangkan teknik wawancara dilakukan dengan mendatangi secara langsung responden untuk dimintai keterangan Teknik observasi digunakan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran menggunakan modul kecerdasan sosial di kelas. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa rencana pembelajaran dan informasi-informasi lain untuk keperluan karakteristik siswa.

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Arikunto (2006:239) menyebutkan apabila data terkumpul kemudian dikalsifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu kuantitatif berbentuk angka-angka dan data kualitatif dinyatakan dalam kata-kata atau simbol. Analisis data kualitatif berupa tanggapan dan saran dikelompokkan kemudian direduksi. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pembelajaran. Sedangkan untuk data kuantitatif dipergunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket atau ceklis dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan dalam bentuk persentase. Teknik digunakan untuk menyajikan data yang merupakan frekuensi atas tanggapan subyek uji coba terhadap produk desain pembelajaran.

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa modul kecerdasan sosial. Uji coba dilakukan pada subjek coba yaitu para ahli, guru dan siswa kelas IV SDN Sukoharjo 2 Kota Malang. Uji coba awal dilaksanakan setelah draf modul kecerdasan disusun. Uji coba awal ini dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan bahan ajar berupa modul kecerdasan sosial. Uji coba ahli dilakukan oleh ahli media, pembelajaran ahli pembelajaran IPS, ahli bahasa dan ahli psikologi pendidikan. Ahli materi diserahkan kepada Bapak Drs. Toha Mashudi, M.Pd. Ahli media pembelajaran diserahkan kepada Bapak Prof. Dr. Punaji Setyosari, M.Pd., M.Ed. Kemudian ahli psikologi pendidikan Dr. Mohammad Irtadji, M.Si. Ahli bahasa Ibu Dr. Titik Harsiati, M.Pd. Hasil dari uji coba ahli berupa penilaian dan tanggapan atas modul kecerdasan sosial digunakan untuk merivisi produk yang dihasilkan. Berikut ini paparan data hasil uji coba para ahli. Hasil validasi Tingkat kevalidan modul kecerdasan sosial yang dikembangkan sebesar 68%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi cukup valid dan perlu direvisi terlebih dahulu sebelum diujicobakan. Pada hasil validasi ahli pembelajaran IPS menunjukkan bahwa modul yang digunakan perlu diperinci atau diperjelas lagi tujuan pembelajarannya sehingga dalam kegiatan belajar serta evaluasinya juga akan berhubungan satu dengan yang lain. Perbaikan materi pembelajaran IPS juga sangat diperlukan dalam revisi modul ini. Hasil Validasi Ahli Psikologi Pendidikan, kevalidan modul kecerdasan sosial yang dikembangkan mendapat 84%. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran tingkat kevalidan 80%, termasuk dalam kategori valid, dan tidak perlu adanya sebuah revisi besar. Artinya produk tersebut dapat diujicobakan. Hanya pada halaman sampul perlu dicetak dengan kertas besar serta konsistensi jenis font perlu diperhatikan lagi agar produk tersebut dapat diujicobakan. Data Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa tingkat kevalidan tersebut termasuk dalam kategori valid modul kecerdasan sosial yang dikembangkan mendapat 80% dan perlu revisi kecil agar produk tersebut dapat diujicobakan.

PEMBAHASAN

Bahan ajar berbasis peta konsep ini dikembangkan dengan Model Pengembangan Modifikasi Borg & Gall. Pemilihan Model Pengembangan Modifikasi Brog & Gall. Pengembangan menggunakan model Borg and Gall memiliki keunggulan diantaranya, prosedur penelitian bersifat siklis. Secara lengkap, langkah-langkah model pengembangan modifikasi Borg & Gall adalah enam langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: 1) Studi pendahuluan, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk, 4) Validasi ahli, 5) Uji lapangan, 6) Produk akhir. Studi pendahuluan meliputi: observasi pembelajaran, wawancara dengan guru, analisis kebutuhan siswa, dan jurnal maupun buku yang terkait. Langkah pertama tujuannya adalah untuk memadukan modul dengan kecerdasan sosial terdahulu. Langkah kedua perencanaan, yang mencakup merumuskan materi pembelajaran, merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai dan menentukan penguji ahli. Selanjutnya langkah ketiga, mengembangkan draf awal produk yang

didalamnya termasuk menyusun kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mengembangkan evaluasi dalam produk. Kemudian langkah keempat mengkonsultasikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli psikologi setelah itu direvisi. Pada langkah kelima uji coba produk, uji coba dilakukan dengan melibatkan seluruh subyek, dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam pencapaian tujuan dan mengumpulkan informasi serta mengetahui tingkat keefektifan, keterterapan, keterbacaan dan kemenarikan bahan ajar. Hasil revisi pada langkah ini ialah hasil akhir produk.

Hasil uji coba ahli dan uji lapangan merupakan data yang paling penting untuk merevisi produk agar lebih sempurna. Berdasarkan hasil uji ahli IPS mendapatkan nilai 68% termasuk dalam kualifikasi cukup baik tingkat validasinya, sehingga perlu revisi. Revisi yang dilakukan berkaitan dengan tujuan pembelajarannya yang akan dicapai disesuaikan dengan kegiatan dan evaluasi yang ada di dalam modul. Sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan Sofan dan Iif (2010:198) yang mengemukakan pembelajaran dengan modul memiliki beberapa karakteristik salah satunya adalah setiap modul memiliki mekanisme untuk mengukur pencapaian tujuan belajar siswa, terutama untuk memberikan umpan balik bagi siswa dalam mencapai ketuntasan belajar. Kejelasan tujuan belajar serta kegiatan dapat memungkinkan siswa untuk mengetahui pencapaiannya sendiri.

Hasil uji psikologi pendidikan bahwa modul yang dihasilkan mendapatkan penilaian mendapat 84%. Hasil pencapaian tingkat kevalidan tersebut termasuk dalam kategori valid. Tidak ada perubahan yang besar dalam masukan uji psikologi dikarenakan sudah sesuai semua, akan tetapi perlu diperjelas rubrik kegiatannya. Kegiatan pada modul yang diperjelas dengan rubrik akan memudahkan guru untuk menilai keberhasilan dalam modul. Bila siswa mampu menemukan solusi pada suatu permasalahan dalam modul maka siswa tersebut telah memiliki aspek kognisi sosial. Goleman (227:122) juga menambahkan bahwa salah satu ciri kognisi sosial dapat terwujud adalah dalam kemampuan menemukan solusi pada dilema sosial. Keterampilan yang baik dalam memfungsikan kognisi sosial juga ditandai dengan penguasaan mengelola skema, menghindari heuristik dan mampu mengatasi sumber-sumber yang menyebabkan kesalahan dalam menggunakan kognisi sosial yang sudah jelas pada rubrik.

Selanjutnya hasil validasi ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat kevalidan modul kecerdasan sosial yang dikembangkan berdasarkan desainnya mendapat 80%. Hasil pencapaian tingkat kevalidan tersebut termasuk dalam kategori valid. Hanya pada halaman sampul perlu dicetak dengan kertas besar serta konsistensi jenis font perlu diperhatikan lagi agar produk tersebut dapat diujicobakan. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa tingkat kevalidan modul kecerdasan sosial yang dikembangkan mendapat 80%. Hasil pencapaian tingkat kevalidan tersebut termasuk dalam kategori valid. Dengan bahasa yang mudah dipahami maka dalam belajar akan

memudahkan untuk guru maupun siswa. Setyosari dkk (1990:9) juga mengemukakan modul adalah satu kesatuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional, terarah dan digunakan oleh siswa yang disertai petunjuk atau pedoman penggunaannya baik bagi siswa maupun guru.

Pada hasil uji lapangan menyatakan bahwa hasil angket yang diberikan kepada guru akan diperoleh data tentang keefektifan, keterterapan, keterbacaan modul kecerdasan sosial secara keseluruhan tingkat pencapaiannya sebesar 80%. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa modul kecerdasan sosial memiliki kriteria valid. Berarti tingkat uji kepraktisan guru SDN Sukoharjo 02 Kota Malang dapat diartikan bahwa pembelajaran menggunakan modul efektif karena telah mencapai 80%. Sedangkan angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan tingkat keberhasilan pengembangan modul kecerdasan sosial dapat diketahui berhasil dan sesuai dikarenakan rata-rata mencapai kriteria 82%.

Produk hasil pengembangan adalah bahan ajar cetak berupa modul kecerdasan sosial yang terdiri dari dua kegiatan pokok belajar. Setiap kegiatan belajar berisi 3 kegiatan yaitu 1) mari berlatih, 2) putuskan, 3) pikirkan. Pada akhir kegiatan terdapat kegiatan selidiki dan uji diri serta evaluasi. Pembelajaran modul ini menggunakan materi masalah sosial kelas IV semester 2.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji ahli IPS mendapatkan nilai 68% termasuk dalam kualifikasi cukup baik tingkat validasinya, sehingga perlu revisi. Hasil uji psikologi pendidikan bahwa modul yang dihasilkan mendapatkan penilaian mendapat 84%. Hasil pencapaian tingkat kevalidan tersebut termasuk dalam kategori valid. Tidak ada perubahan yang besar dalam masukan uji psikologi dikarenakan sudah sesuai semua, akan tetapi perlu diperjelas rubrik kegiatannya. Selanjutnya hasil validasi ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat kevalidan modul kecerdasan sosial yang dikembangkan berdasarkan desainnya mendapat 80%. Pada hasil uji lapangan menyatakan bahwa hasil angket yang diberikan kepada guru akan diperoleh data tentang keefektifan, keterterapan, keterbacaan modul kecerdasan sosial secara keseluruhan tingkat pencapaiannya sebesar 80%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan adanya, kekuatan dan kelemahan dari modul yang dihasilkan. Kekuatan modul yang telah disusun yaitu: 1) modul kecerdasan ini dilengkapi dengan rubrik kegiatan yang memudahkan guru untuk menilai keberhasilan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran menggunakan modul, 2) kegiatan setiap modul diperjelas dengan panduan modul bagi guru sehingga memudahkan guru dalam membelajarkan, 3) siswa dalam pembelajaran dapat menilai dan melihat kemampuannya sendiri karena semua kegiatan yang dilakukan dikumpulkan siswa dan di nilai secara mandiri 4) modul ini

mengintegrasikan kecerdasan sosial dengan materi masalah sosial kelas IV, 5) Modul ini membantu dalam mengenalkan kecerdasan sosial pada siswa. Adapun kelemahan modul pembelajaran yaitu: 1) dilihat dari kondisi pembelajaran saat ujicoba lapangan ternyata banyak siswa yang masih belum terbiasa dalam belajar menggunakan modul, 3) siswa yang terbiasa dengan belajar mandiri lebih dapat menyelesaikan modul dengan baik, namun siswa yang belajar cenderung dibimbing akan kesulitan menyelesaikan modul ini, 4) modul ini hanya memuat beberapa materi saja dan belum mencakup secara keseluruhan materi masalah sosial. Selain itu, modul kecerdasan sosial ini hanya fokus padahal pada satu aspek saja yaitu kognisi sosial padahal kecerdasan sosial memiliki banyak aspek.

Saran

Saran yang disampaikan dalam penelitian didasarkan pada penelitian hasil pengembangan dan hasil uji lapangan. Saran tersebut dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: (1) saran pemanfaatan, (2) saran disemiasi, (3) saran pengembang produk lebih lanjut. Saran Pemanfaatan, dalam memanfaatkan modul kecerdasan sosial hendaknya didukung oleh sumber-sumber belajar yang relevan agar kecerdasan sosial dapat dimiliki oleh siswa. Siswa yang memperoleh skor rendah pada modul kecerdasan sosial, belum dapat dipastikan bahwa siswa tersebut tidak dapat bersosialisasi. Guru perlu menggunakan instrumen pengumpul data yang lain sebagai bahan pertimbangan, misalnya: observasi, wawancara dan sebagainya. Saran Diseminasi, modul kecerdasan sosial ini tidak melakukan tahapan diseminasi (penyebaran) dikarenakan modul kecerdasan sosial dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SDN Sukoharjo 02 Kota Malang. Bila akan dilakukan proses disemiasi diperlukan penyesuaian seperlunya. Saran pengembangan produk lebih bagi peneliti yang berminat untuk melakukan adaptasi modul kecerdasan sosial dapat memperluas aspek yang diteliti dalam kecerdasan sosial itu sendiri, karena dalam modul kecerdasan sosial ini peneliti hanya meneliti aspek kognisi sosial saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azzet, Akhmad Muhaimin. 2010. *Mengembangkan Kecerdasan Sosial bagi Anak*. Jogjakarta: KATAHATI.
- Borg, W. R., Gall., M., D. 1983. *Educational Research. An Introduction*. New York and London, Longman Inc.
- Depdiknas. 2006. *Petunjuk Penulisan Bahan Ajar Cetak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Saeful Mizan, Pengembangan Modul Kecerdasan Sosial...

- Goleman, Daniel. 2007. *Social Intelligence* (Alih bahasa Hariono S. Imam). Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Alih bahasa: Istiwidayanti dan Soedjarwo). Jakarta : Erlangga.
- Permen Diknas Nomor 22 tahun 2006. *Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Riadi, Muchlisin. *Pengertian, Kelebihan dan Kelemahan Modul Pembelajaran*, (online), (<http://www.kajianpustaka.com/2013/03/pengertian-kelebihan-kelemahan-modul-pembelajaran.html>), diakses 10 September 2013.
- Saripudin, Rahmat. 2008. *Media dan Bahan Ajar Cetak*, (online), (<http://rahmatsaripudin.wordpress.com/2008/10/05/media-dan-bahan-ajar-cetak>), diakses 7 Oktober 2012.
- Sendayu, Fendahapsari Singgih. 2011. *Pengembangan Panduan Kecerdasan Sosial (Social Intelligence) Bagi Siswa SMK*. Tesis tidak diterbitkan Malang: Universitas Negeri Malang.
- Setyosari, Punjabi dkk. 1990. *Pengajaran Modul (Buku Penunjang Perkuliahan)*. Malang: IKIP Malang.
- Soemirat. 1980. *Sistem Pengajaran Modul*. Jakarta: Proyek Pengembangan Pendidikan Guru (P3G) Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2009. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suyono, Hadi. 2007. *Social Intelligence Cerdas Meraih Sukses Bersama Orang lain dan Lingkungan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zebua, Elizama. 2010. *Paket Pengembangan Kecerdasan Sosial Siswa Sekolah Dasar Melalui Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SDI AL HADAD SINGGAHAN TUBAN

Wendri Wiratsiwi

wendri.wiratsiwi@yahoo.co.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ronggolawe Tuban

Abstract: This research background is based on conventional teaching activity of social studies where teacher explains material with speech method without using any interesting media for attracting student's attention. Students just write teacher's explanation and are not active in the teaching and learning activities. This way of teaching makes students feel bored, do not pay attention of teacher's explanation and become easy forgetting the material. This way of teaching also decreases student's score in social science. So, it needs a problem solving by using a teaching media named "Smart Tree". The goal of this research is investigating the activity of teacher, student's level of activity, student's score of social studies before and after implement "Smart Tree" game, and problem arising during teaching learning process. This research uses classroom action research. The subject of this research are 24 fifth graders of SDI Al Hadad Singgahan Tuban. The instrument of collecting data use observation, test and interview. In teaching learning process the score of teacher's activities increases from 70% in first cycle, 85,83% in second cycle, and 95,83% in third cycle. Then the score of student's activities increases from 66,80% in first cycle, 72,77% in second cycle, and 87,50% in third cycle. Furthermore, the score of students studying increases from 33,33% in the first observation, 70,83% in first cycle, 83,33% in second cycle, and 87,50% in third cycle. From the result, we can conclude that "smart tree" game in teaching social studies can improve student's score in fifth grade of SDI Al Hadad Singgahan Tuban.

Keywords: social studies, smart tree game teaching media, student's score

Abstrak: Latar belakang penelitian ini didasarkan pada aktivitas pembelajaran konvensional studi sosial di mana guru menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa menggunakan media yang menarik untuk menarik perhatian siswa. Siswa hanya menulis penjelasan guru dan tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Cara mengajar seperti ini membuat siswa merasa bosan, tidak memperhatikan penjelasan guru dan menjadi mudah melupakan materi. Cara ini mengajar juga menurunkan nilai siswa dalam ilmu sosial. Jadi, perlu pemecahan dengan menggunakan media pembelajaran bernama permainan "Pohon Pintar". Tujuan dari penelitian ini adalah menyelidiki aktivitas guru, tingkat siswa aktivitas, skor siswa dari IPS sebelum dan sesudah menerapkan "Cerdas Pohon" permainan, dan masalah yang timbul selama proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 24 seperlima dari SDI Al Hadad Singgahan Tuban. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan wawancara. Dalam proses belajar mengajar skor aktivitas guru meningkat dari 70% pada siklus

pertama, 85,83% di siklus II, dan 95,83% pada siklus ketiga. Maka skor aktivitas siswa meningkat dari 66,80% pada siklus pertama, 72,77% pada siklus kedua, dan 87,50% pada siklus ketiga. Selanjutnya, skor mahasiswa yang belajar meningkat dari 33,33% pada pengamatan pertama, 70,83% pada siklus pertama, 83,33% pada siklus kedua, dan 87,50% pada siklus ketiga. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa "pohon pintar" permainan dalam mengajar IPS dapat meningkatkan nilai siswa di kelas V SDI Al Hadad Singgahan Tuban.

Kata kunci: studi sosial, media pembelajaran permainan pohon pintar, nilai siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang dibutuhkan oleh manusia. Sekolah dasar merupakan suatu lembaga yang memberikan bantuan kepada individu agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Banyak usaha yang sudah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Namun terkadang guru yang berperan sebagai pengajar dan pembimbing belum bisa menerapkan pembelajaran yang mencerminkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya adalah di SDI Al Hadad Kecamatan Singgahan Kabupaten Tuban.

Sekolah ini pada dasarnya memiliki fasilitas yang cukup baik, namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Media pembelajaran yang tersedia hanya terbatas pada mata pelajaran tertentu, dan juga dirasa kurang menarik perhatian siswa. Pada mata pelajaran IPS, kebanyakan guru memilih kegiatan pembelajaran secara konvensional. Guru menjelaskan dengan metode ceramah kemudian siswa menuliskannya di buku catatan, sehingga siswa cepat lupa dengan materi yang diajarkan.

Pada umumnya siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran IPS. Banyak siswa yang merasa kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS dan cenderung asyik dengan kegiatannya sendiri tanpa menghiraukan penjelasan dari guru. Mereka tidak dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal. Hal ini yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka hanya pasif mendengarkan ceramah yang disampaikan oleh guru. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi. Siswa tidak mendapat kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lainnya dengan cara diskusi.

Kurangnya pengetahuan guru terhadap pembelajaran yang inovatif sehingga belum dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan metode ceramah yang biasa digunakan guru dalam menyampaikan materi, masih belum memenuhi batas ketuntasan minimal. Banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Penyebab utama terjadinya masalah ini adalah karena kurangnya pengetahuan guru terhadap pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Mereka

kurang memahami tentang komponen-komponen yang mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran juga diperlukan kreatifitas guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Di mana hal tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui permainan pohon pintar. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan (TIM Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1994:614). Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sadiman, 2008:75). Permainan tersebut membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan pembelajaran lebih bermakna.

Permainan Pohon Pintar merupakan suatu media yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran IPS pada materi koperasi. Media ini dinamakan pohon pintar karena berbentuk seperti pohon yang memiliki ranting, daun, dan buah. Pohon tersebut memiliki beberapa buah yang di dalamnya berisi penjelasan tentang materi koperasi yang nantinya media tersebut digunakan sebagai alat permainan.

Media permainan merupakan salah satu alat pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu, yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Pada umumnya siswa sekolah dasar masih suka bermain dan tertarik dengan hal-hal yang memiliki bentuk dan warna yang menarik. Salah satunya dengan adanya media-media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat membantu siswa untuk mengingat materi yang disampaikan.

Media Pembelajaran Pohon Pintar

Media pembelajaran permainan pohon pintar termasuk jenis media proyeksi diam. Media ini berbentuk seperti pohon yang terbuat dari ranting-ranting pohon yang dirangkai. Media permainan pohon pintar ini memiliki ranting, daun dan buah yang pada setiap buahnya berisi tentang materi koperasi yang nantinya digunakan sebagai alat permainan pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran permainan pohon pintar merupakan media pembelajaran yang sengaja dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang psikolog manusia yaitu: aspek kognitif, berkembangnya kemampuan berfikir karena telah menerima berbagai macam ilmu pengetahuan; aspek afektif, berkembangnya sikap dan kepribadian dan lebih memperhatikan motorik yang dikendalikan oleh kemampuan psikologis dengan bertambahnya keterampilan-keterampilan dan kecakapan-kecakapan baru (Sudjana, 1989:51).

Dengan demikian dapat dipahami bahwa terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang merupakan hasil belajar yang diperoleh dari proses belajar. Hasil belajar akan diketahui dengan jalan melakukan evaluasi terhadap proses interaksi belajar mengajar. Hasil evaluasi inilah yang merupakan umpan balik yang berperan sebagai indikator terhadap proses dan hasil interaksi belajar mengajar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat ilmu sosial, pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diharapkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

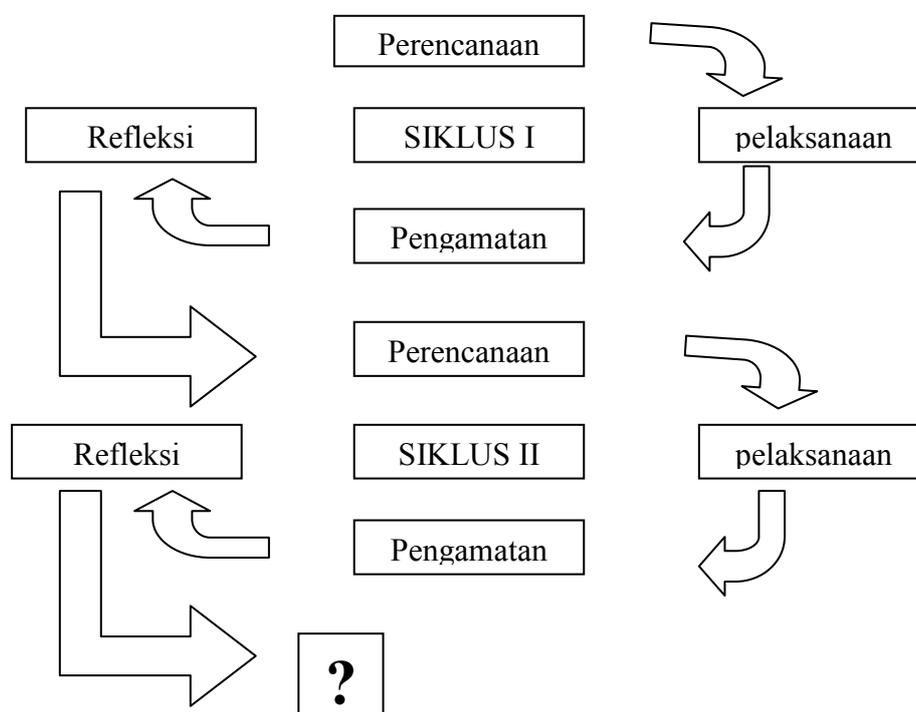
Nasution (dalam Suhanadji & Wasposito, 2003:3) mendefinisikan bahwa IPS adalah pelajaran (bidang studi) yang merupakan suatu fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Menurut Nu'man Soemantri (dalam Suhanadji & Wasposito, 2003:5), IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan

METODE PENELITIAN

Rancangan Kegiatan

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas, atau memecahkan masalah pembelajaran di kelas/ di latar penelitian yang dilakukan secara bersiklus.

Model pelaksanaan PTK ini menggunakan model PTK “guru sebagai peneliti” dengan acuan model siklus PTK yang dikembangkan oleh Arikunto (dalam Suyadi, 2010:49), dengan digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. model tahapan – tahapan pelaksanaan PTK

(Sumber : diadopsi dari Arikunto dalam Suyadi, 2010:50)

Dari rancangan model PTK di atas menunjukkan bahwa PTK dapat dilaksanakan dalam beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: a). perencanaan; b). pelaksanaan tindakan; c). observasi; dan d). refleksi.

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- 2) Kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 3) Menyiapkan media yang akan dipergunakan.
- 4) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dijadikan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Membuat lembar tugas siswa.
- 6) Membuat instrument lembar observasi.
- 7) Membuat lembar penilaian.
- 8) Mempersiapkan kelengkapan lain yang diperlukan dalam rangka analisis data.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini hal-hal yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar, dan melakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

c. Tahap Pengamatan

Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru mengamati situasi pembelajaran yang berlangsung, mengamati setiap tingkah laku dan aktivitas siswa, kemudian mencatatnya dalam lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas siswa yang diamati yaitu

aktivitas siswa ketika menjawab pertanyaan yang diberikan guru yang berupa pertanyaan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi yang sesuai dengan lembar observasi siswa.

d. Tahap Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran dan observasi selesai dilaksanakan peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajarannya. Dalam melaksanakan refleksi peneliti peneliti dibantu oleh teman sejawat. Dan dalam refleksi ini yang dibicarakan adalah tentang hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran dan yang lebih penting adalah menemukan jawaban dan mencari jalan keluarnya, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil refleksi akan dijadikan bahan masukan dalam menentukan tindakan selanjutnya bila perbaikan belum berhasil. Refleksi merupakan kegiatan analisis sintesis, interpretasi dan eksplanasi (penjelasan) terhadap semua data atau informasi yang dikumpulkan dari penelitian tindakan yang dilaksanakan. Data yang telah terkumpul kemudian ditindaklanjuti dengan melakukan analisis dan diinterpretasi, sehingga dapat diketahui akan hasil dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Hasil analisis dan interpretasi tersebut sebagai dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat diketahui akan berhasil tidaknya terhadap tindakan yang telah dilaksanakan dengan tujuan yang diharapkan.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDI Al Hadad semester genap tahun ajaran 2014/2015.

Lokasi penelitian berada di SDI Al Hadad di desa Kedungjambe Kecamatan Singgahan Kabupaten Tuban.

Teknik Pengumpulan Data

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

a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150). Tes dilakukan secara tertulis dengan bentuk pilihan ganda, isian dan uraian. Tes ini dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan pohon pintar.

b. Observasi

Teknik pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Wawancara

Dilakukan kepada siswa dan observer (guru kelas) untuk mengetahui kendala-kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran permainan pohon pintar.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar tes, lembar observasi dan lembar wawancara.

a. Lembar Tes

Tes ini berupa tes tulis yang dilakukan secara individu yang hasilnya nanti akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar siswa

b. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati kejadian yang berlangsung selama proses pembelajaran (observasi aktivitas siswa dan guru).

c. Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang kendala-kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran permainan pohon pintar

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian dalam rangka memperoleh temuan-temuan hasil penelitian. Hasil pengumpulan data perlu diadakan pengolahan data atau analisis data. Dalam menganalisis data seorang peneliti harus mampu menentukan dengan tepat metode analisis mana yang akan digunakan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu:

Data yang diperoleh selama penelitian melalui tes untuk mengetahui hasil belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan rumus:

1) Rata-rata kelas

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

X = Rata-rata kelas

$\sum xi$ = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah seluruh siswa

2) Ketuntasan belajar

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

N = Jumlah frekuensi yang tuntas belajar

n = Jumlah seluruh siswa (Arikunto, 2008)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

b. Data hasil observasi

Data yang diperoleh selama penelitian melalui observasi yang banyak dilakukan oleh aktivitas guru dan siswa akan dianalisis dengan menggunakan rumus:

Keterangan:

f = Jumlah skor yang akan dipersentasikan

N = Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil

P = Angka persentase (Djamarah, 2006)

Kriteria penilaian

80% - 100% = baik sekali

66% - 79% = baik

56% - 65% = cukup

40% - 55% = kurang

0% - 39% = gagal

Penelitian ini dikatakan berhasil jika:

- Persentase keseluruhan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan $\geq 85\%$.
- Persentase aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan $\geq 85\%$.
- Persentase ketuntasan belajar siswa secara individu ≥ 65 dan secara klasikal mencapai 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data Tes

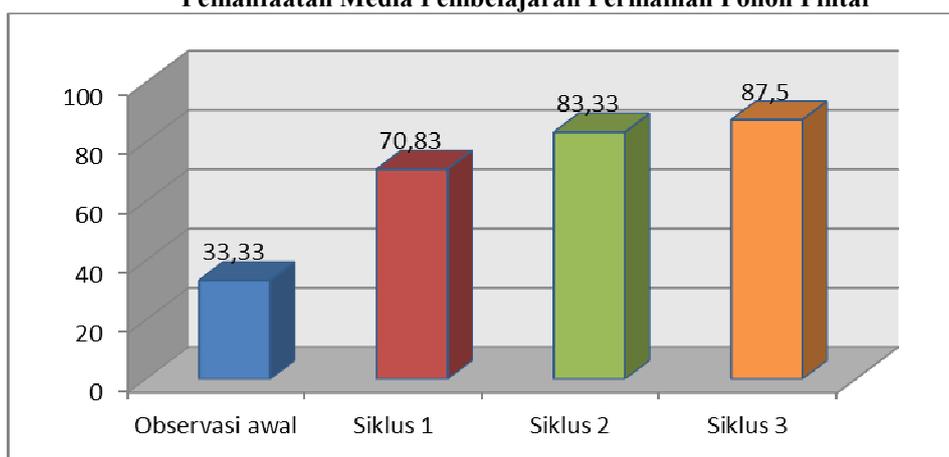
Tabel 1 Data Hasil belajar siswa siklus I-III

No.	Nama Siswa	Observasi awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	A. Daffa Maulana	25	33	67	75
2	Afifah Nurrahma	69	84	90	95
3	Ahmad Wahyudi	52	69	80	95
4	Ajeng Fitria A.	33	40	67	69
5	Asri Zakiyah AF.	74	97	100	89
6	Husna Wardati	92	93	97	100
7	M. Febriasah S.	50	92	77	85
8	Mar'ah Yunifal I.	40	69	75	80
9	M.Fauzi Khumaidi	40	69	75	100
10	M. Yusuf Badrudin	50	85	85	92
11	Mufid Murtadho	64	70	83	70
12	M. Abdus Salam	73	82	88	92
13	M. Aunun Nabil	63	70	78	60
14	M. Khoirullah	70	84	85	90
15	M. Salman Alfarizi	70	71	80	82
16	M. Sholeh Hasan	68	71	93	92
17	Nur Ratnawati	25	40	52	71
18	Nurul Hayati	30	40	65	87
19	Nurul Indah Safitri	69	81	85	92
20	Rian Lucky S.	45	78	82	54
21	Syinta Nurriyah	50	74	65	100
22	Jefri Ahmad K.	25	52	52	74
23	Fais	29	40	60	69

Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

24	Abdullah	25	52	47	54
Jumlah		1231	1636	1828	1967
Rata-rata		51,29	68,16	76,16	81,95
Jumlah Siswa Tuntas		8	17	20	21
Persentase Ketuntasan Klasikal (%)		33,33	70,83	83,33	87,5

Diagram 1 Ketuntasan Klasikal Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar



Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat bahwa pada observasi awal rata-rata nilai yang dicapai adalah 51,29 dengan prosentase klasikal yang dicapai adalah 33,33%. Setelah diterapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar pada pembelajaran siklus I, rata-rata skor yang dicapai siswa adalah 68,16 dengan prosentase klasikal yang dicapai adalah 70,83%. Dari observasi awal ke siklus I mencapai kenaikan prosentase klasikal sebesar 37,5%. Pada kegiatan pembelajaran siklus II, rata-rata nilai yang dicapai adalah 76,16 dan prosentase klasikal mencapai 83,33%. Prosentase ketuntasan klasikal mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,5%. Pada pembelajaran siklus III, rata-rata nilai yang dicapai adalah 81,95 dan prosentase klasikal mencapai 87,5%. Prosentase ketuntasan klasikal mengalami kenaikan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,17%. Pada siklus III ini ketuntasan klasikal sudah mencapai target penelitian lebih dari 85% yaitu sebesar 87,5%.

Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar lebih baik dari pada hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tiap siklus. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Moedjiono bahwa terdapat beberapa komponen pembelajaran, salah satunya yaitu adanya media dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

adanya media dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

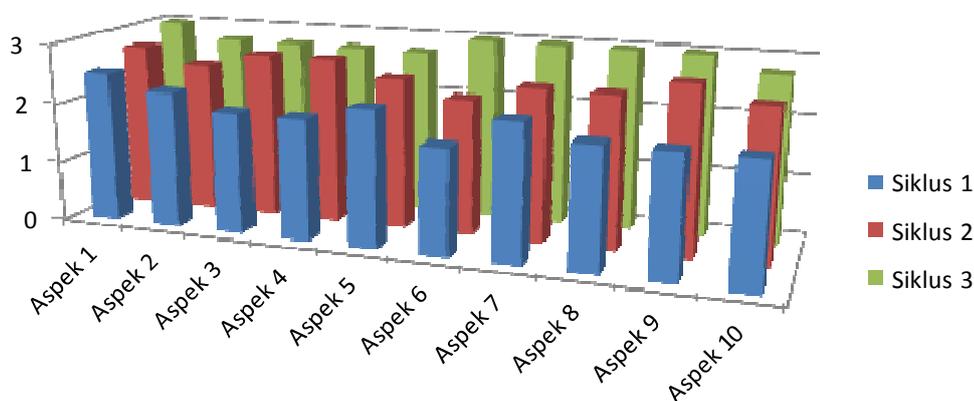
b. Data Observasi

1) Data Aktivitas Guru

Tabel 2 Data Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus I-III (Observer 1 dan 2)

No.	Aspek yang Diamati	Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Memotivasi siswa/ memberi apersepsi	2,5	2,75	3
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	2,25	2,5	2,75
3	Menyajikan materi pelajaran.	2	2,75	2,75
4	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar.	2	2,75	2,75
5	Membimbing kelompok melakukan permainan pohon pintar.	2,25	2,5	2,75
6	Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	1,75	2,25	3
7	Membimbing jalannya presentasi.	2,25	2,5	3
8	Memberikan soal evaluasi	2	2,5	3
9	Memberikan penghargaan	2	2,75	3
10	Menyimpulkan materi ajar	2	2,5	2,75
Jumlah		21	25,75	28,75
Rata-rata		2,1	2,575	2,875
(%) Prosentase Ketuntasan		70	85,83	95,83

Diagram 2 Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Siklus I-III (Observer 1 dan 2)

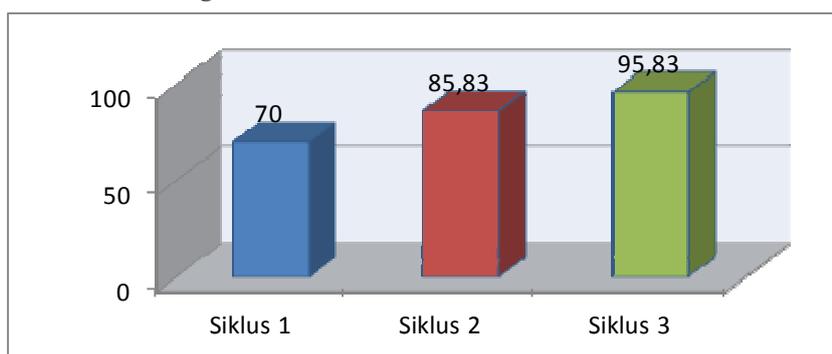


Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Pada proses pembelajaran siklus I, guru belum mencapai target penyampaian kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan, walaupun demikian guru menyampaikan pembelajaran dengan baik dan tingkat keberhasilan dalam menyampaikan proses pembelajaran adalah 70%. Pada siklus ke II, aktivitas guru sudah mencapai target yang ditentukan yaitu lebih dari 80% dan mencapai nilai 85,83%. Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar

Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

15,83%. Walaupun sudah mencapai target pada siklus II tetapi masih ada 1 aspek yang belum tuntas yaitu pada aspek membimbing kelompok bekerja dan belajar. Sehingga di lanjutkan ke siklus III dan ketuntasan seluruh aspek mencapai nilai 95,83%. Dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 10%. Seluruh aspek yang diamati dalam siklus III sudah mencapai target yang telah ditentukan. Sehingga guru sangat baik dalam menyampaikan pelajaran IPS materi koperasi dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar.

Diagram 3 Ketuntasan Klasikal Aktivitas Guru



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal pembelajaran siklus I adalah 70%, ketuntasan klasikal pembelajaran siklus II adalah 85,83%, ketuntasan klasikal pembelajaran siklus III adalah 95,83% dan telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80%.

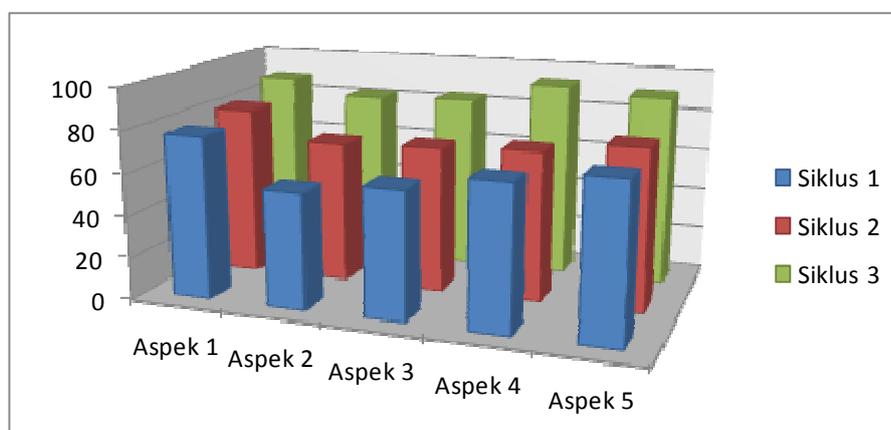
Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman, bahwa salah satu kegunaan media adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan dan memperjelas penyajian materi. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap aktivitas guru yang tidak lagi menerapkan model pembelajaran konvensional selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari hasil penelitian tersebut sesuai dengan rumusan masalah mengenai aktivitas guru yang mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar.

2) Data Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 3 Data Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus I-III (Observer 1 dan 2)

No	Aspek yang Diamati	Prosentase Keberhasilan (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Memperhatikan penjelasan guru	77,08	80,55	88,88
2	Melaksanakan diskusi kelompok	54,86	67,36	81,94
3	Kerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok	60,41	68,75	83,33
4	Melakukan permainan pohon pintar	68,05	70,83	93,05
5	Mengerjakan soal evaluasi	73,61	76,38	90,27
Jumlah		334,01	363,87	437,47
(%) Prosentase Ketuntasan		66,8	72,77	87,5

Diagram 4 Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Siklus I-III



Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar, mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III.

Rata-rata prosentase keberhasilan aspek 1 yaitu tentang memperhatikan penjelasan guru, yang dicapai pada siklus I adalah 77,08%. Rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus II adalah 80,55% (terjadi peningkatan 3,47% dari siklus I). Dan rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus III adalah 88,88% (terjadi peningkatan 8,33% dari siklus II).

Rata-rata prosentase keberhasilan aspek 2 yaitu tentang melaksanakan diskusi kelompok, yang dicapai pada siklus I adalah 54,86%. Rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus II adalah 67,36% (terjadi peningkatan 12,5% dari siklus I). Dan rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus III adalah 81,94% (terjadi peningkatan 14,58% dari siklus II).

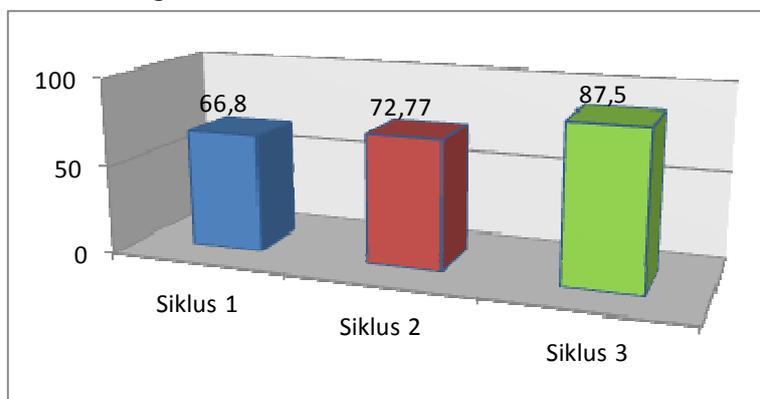
Rata-rata prosentase keberhasilan aspek 3 yaitu tentang kerja sama dalam melaksanakan tugas kelompok yang dicapai pada siklus I adalah 60,41%. Rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus II adalah 68,75% (terjadi peningkatan 8,34% dari siklus I). Dan rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus III adalah 83,33% (terjadi peningkatan 14,58% dari siklus II).

Rata-rata prosentase keberhasilan aspek 4 yaitu tentang melakukan permainan pohon pintar yang dicapai pada siklus I adalah 68,05%. Rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus II adalah 70,83% (terjadi peningkatan 2,78% dari siklus I). Dan rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus III adalah 93,05% (terjadi peningkatan 22,22% dari siklus II).

Rata-rata prosentase keberhasilan aspek 5 yaitu tentang mengerjakan soal evaluasi yang dicapai pada siklus I adalah 73,61%. Rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus II adalah 76,38% (terjadi peningkatan 2,77% dari siklus I). Dan rata-rata

prosentase keberhasilan pada siklus III adalah 90,27% (terjadi peningkatan 13,89% dari siklus II).

Diagram 5 Ketuntasan Klasikal Aktivitas Siswa



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal pembelajaran siklus I adalah 66,8%, ketuntasan klasikal pembelajaran siklus II adalah 72,77%, ketuntasan klasikal pembelajaran siklus III adalah 87,5% dan telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80%.

Dalam teorinya, Sadiman juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dari hasil penelitian, kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajarn permainan pohon pintar dapat meningkatkan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat menjawab rumusan masalah mengenai aktivitas siswa yang mengalami peningkatan setelah melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar.

c. Data Hasil Wawancara Kendala-kendala selama Kegiatan Pembelajaran

Tabel 4 Kendala-kendala selama Kegiatan Pembelajaran Siklus I-III

No	Nama Siswa	Jawaban
1	A. Daffa Maulana	Binggung waktu bermain Berebut ketika mengambil kartu dalam buah
2	Afifah Nurrahma	Binggung ketika menyusun laporan diskusi.
3	Ahmad Wahyudi	Berebut waktu mengambil kartu dalam buah Berebut ketika mengelem kartu kalimat
4	Ajeng Fitria A.	Binggung ketika menulis mana jawaban kelompoknya.
5	Asri Zakiyah AF.	Kelas gaduh Binggung ketika menulis mana jawaban kelompoknya.
6	Husna Wardati	Binggung ketika menulis jawaban kelompoknya
7	M. Febriasah S.	Berebut ketika mengelem dan menempel jawaban di tabel
8	Mar'ah Yunifal I.	Kelas gaduh Binggung ketika menulis jawaban kelompok
9	M.Fauzi Khumaidi	Kelompok tidak kompak Ribut sendiri
10	M. Yusuf Badrudin	Binggung ketika menentukan jawaban yang benar

Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

11	Mufid Murtadho	Kelompok kurang kompak Kelompok lain mengganggu
12	M. Abdus Salam	Berebut ketika menempel kartu kalimat pada tabel.
13	M. Aunun Nabil	Kelompok sibuk sendiri
14	M. Khoirullah	Anggota kelompok lain mengganggu ketika kerja kelompok
15	M. Salman Alfarizi	Susah menentukan jawaban yang benar
16	M. Sholeh Hasan	Kelompok tidak kompak
17	Nur Ratnawati	Letak jawaban acak-acakan
18	Nurul Hayati	Tidak ada Senang bermain pohon pintar
19	Nurul Indah Safitri	Kurang cepat menyusun laporan
20	Rian Lucky S.	Tidak ada
21	Syinta Nurriyah	Anggota kelompok lain terkadang mengganggu
22	Jefri Ahmad K.	Tidak ada
23	Fais	Kartu kalimat sobek
24	Abdullah	Tidak ada

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 24 orang siswa yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan pada siklus I-III, serta hasil wawancara dengan 2 orang pengamat atau *observer* yaitu Ibu Khoiro Tasnim dan Bapak Abdul Malik S.Pd.I selaku guru kelas IV SDI Al Hadad Kecamatan Singgahan Tuban, didapatkan beberapa kendala selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar, antara lain :

- a. Kelas kurang kondusif karena tidak semua siswa memahami aturan permainan pohon pintar.
- b. Siswa berebut untuk mengambil kartu kalimat yang berada dalam buah.
- c. Siswa berdesakan untuk menempel kartu kalimat di papan permainan.
- d. Sebagian kelompok mendapat kartu kalimat yang banyak, sedangkan kelompok lain hanya mendapat 1 atau 2 kartu kalimat.
- e. Kerjasama dalam 1 kelompok kurang maksimal karena sifat individualis siswa yang jarang melakukan kegiatan pembelajaran secara kooperatif / kelompok.

Dengan mengetahui kendala-kendala tersebut peneliti berusaha mengatasi dengan cara memperbaiki peraturan permainan pohon pintar, lebih memperjelas pengarahannya tentang permainan pohon pintar, dan lebih maksimal dalam membimbing siswa untuk bekerjasama dan belajar secara kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatan aktivitas guru pada siklus I secara keseluruhan mencapai prosentase 70%. Pada siklus II mencapai 85,83% (mengalami peningkatan sebesar 15,83%). Pada siklus III aktivitas guru secara keseluruhan mencapai 95,83% (mengalami kenaikan sebesar 10%).

Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

2. Peningkatan aktivitas siswa pada siklus I secara klasikal mencapai prosentase 66,8%. Pada siklus II mencapai 72,77% (mengalami peningkatan sebesar 5,97%). Pada siklus III mencapai 87,5% (mengalami kenaikan sebesar 14,73%).
3. Hasil belajar siswa sebelum memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar sebesar 33,33%. Setelah memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 70,83%. Pada siklus II mencapai 83,33% dan pada siklus III mencapai 87,5%.
4. Kendala yang dialami selama kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar terjadi karena siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran kooperatif dan kurang faham dengan peraturan permainan. Kendala tersebut dapat diatasi dengan cara memperbaiki peraturan permainan dan lebih memperjelas pengarahannya tentang peraturan permainan. Ini ditunjukkan dengan siswa yang memberikan tanggapan positif, menyatakan senang belajar IPS pada materi koperasi dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar.

SARAN

Berdasarkan beberapa fakta yang ditemui di lapangan dan sebagai sikap peduli terhadap perkembangan pendidikan maka seharusnya beberapa hal berikut dapat dilakukan:

1. Guru lebih kreatif dalam mengelola sumber belajar agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran.
2. Para siswa harus belajar untuk bekerja secara berkelompok, karena dapat menumbuhkan rasa kompetitif antar kelompok dan menciptakan kekompakan serta melatih rasa saling percaya.
3. Pengetahuan awal siswa hendaknya ditingkatkan sebelum memulai pelajaran.
4. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan guru, keaktifan siswa dan kualitas pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media ini dapat memotivasi dan menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan rasa senang dan antusias, karena dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat bermain sambil belajar dan dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dapat menumbuhkan sikap kerjasama dan saling percaya antar siswa.
5. Pemanfaatan media pembelajaran permainan pohon pintar hendaknya dilaksanakan pada pelajaran yang mempunyai jam pelajaran yang cukup lama.
6. Guru harus pandai dalam mengalokasikan waktu

DAFTAR PUSTAKA

Aqil, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.

Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Moedjiono, Dimiyati. 1993. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Paramita, Vivin. 2008. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Balas Klumprik II/435 Surabaya". Tugas Akhir tidak diterbitkan. Surabaya: Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA.
- Sadiman, Arief S dkk. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: CV.Sinar Baru.
- _____. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algeinso.
- _____. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suhanadji dan Waspodo Tjipto. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Suradisatra, Djojo dkk. 1992. *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Buku Panduan Wajib Bagi Para Pendidik*. Jogjakarta: Diva Press.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.