



Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara

Volume 3, No. 1, Juli 2017 E-ISSN 2579-6461 P-ISSN 2460-6324

Studi Komparasi Antara Penggunaan Model *Numbered Head Together* Dan *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kelas IV SDN Pilangbango Madiun)
Arni Gemilang Harsanti (UNIPMA)

Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Berorientasi *Multiple Intelligences* Di Kelas Awal SD Muhammadiyah 9 Malang
Delora Jantung Amelia (UMM)

Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Metode Pembelajaran *Group Investigation* Kelas IV Di SDN Tambakromo 2
Djoko Hari Supriyanto (STKIP Modern Ngawi)

Efektifitas Suplemen Bahan Ajar IPA Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Siswa Kelas IV SD
Galuh Tisna Widiani dan Indra Kusuma Wardani (Unipdu Jombang)

Analisis Fakta Pada Muatan IPS Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Kelas IV SD
Ima Wahyu Putri Utami dan Arda Purnama Putra (UMM)

Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKn Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai
Kukuh Andri Aka dan Sutrisno Sahari (UN PGRI Kediri)

Implementasi Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kelas IV SDN Tamansari 4 Probolinggo)
Ludfi Arya Wardana dan Choirun Husen (UPM Probolinggo)

Penerapan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi
Muhammad Nahdi Fahmi (STKIP Modern Ngawi)

Penerapan Metode Pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan Media *Flanelgraf* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Kelas IV SDN Jetak 01, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang)
Prasetyo Widyanto (UKSW)

Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Dengan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar
Sofyan Susanto (STKIP Modern Ngawi)

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

E-ISSN 2579-6461 P-ISSN 2460-6324

SUSUNAN DEWAN REDAKSI

Pembina:

Dr. Suryanto, M.Si

Penanggung Jawab:

Endang Sri Mujiwati, M.Pd

Pemimpin Redaksi:

Bambang Soenarko, M.Pd

Bendahara:

Kukuh Andri Aka, M.Pd.

Ketua Penyunting:

Erwin Putera Permana, M.Pd.

Penyunting Pelaksana:

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.

Tata Usaha:

Supatmiasih, S.Pd

Mitra Bestari :

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

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

Dr. Sriyanto, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Purwokerto)

Alamat: Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Mojoroto - Kota Kediri. Kampus 1 Universitas Nusantara PGRI, Kediri 64112. Telp. (0354) 771576, Fax. 771503 Kediri. e-mail: lemlit@unpkediri.ac.id

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

DAFTAR ISI

No	Isi	Halaman
1.	Studi Komparasi Antara Penggunaan Model <i>Numbered Head Together</i> Dan <i>Think Pair Share</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kelas IV SDN Pilangbango Madiun)..... Arni Gemilang Harsanti (UNIPMA)	1-12
2.	Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Berorientasi <i>Multiple Intelligences</i> Di Kelas Awal SD Muhammadiyah 9 Malang..... Delora Jantung Amelia (UMM)	13-28
3.	Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Metode Pembelajaran <i>Group Investigation</i> Kelas IV Di SDN Tambakromo 2..... Djoko Hari Supriyanto (STKIP Modern Ngawi)	29-40
4.	Efektifitas Suplemen Bahan Ajar IPA Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas IV SD..... Galuh Tisna Widiana dan Indra Kusuma Wardani (Unipdu Jombang)	41-55
5.	Analisis Fakta Pada Muatan IPS Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Kelas IV SD..... Ima Wahyu Putri Utami dan Arda Purnama Putra (UMM)	56-69
6.	Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKn Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai..... Kukuh Andri Aka dan Sutrisno Sahari (UN PGRI Kediri)	70-96
7.	Implementasi Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kelas IV SDN Tamansari 4 Probolinggo)..... Ludfi Arya Wardana dan Choirun Husen (UPM Probolinggo)	97-105
8.	Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi..... Muhammad Nahdi Fahmi (STKIP Modern Ngawi)	106-117
9.	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Group Investigation</i> Berbantuan Media <i>Flanelgraf</i> Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Kelas IV SDN Jetak 01, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang)... Prasetyo Widyanto (UKSW)	118-129
10.	Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar..... Sofyan Susanto (STKIP Modern Ngawi)	130-143

**STUDI KOMPARASI ANTARA PENGGUNAAN
MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* DAN *THINK PAIR
SHARE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS
(Studi Kelas IV SDN Pilangbango Madiun)**

Arni Gemilang Harsanti

glitter.harshanti@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Madiun

Abstract: This research is a quantitative research that aims to know the difference between the use of model Numbered Head Together and Think Pair Share on student learning outcomes subjects IPS Class four SDN Pilangbango District Kartoharjo Madiun City. Determination of the sample in this study using a saturated sample of 44 fourth graders A and fourth grade students B SDN Pilangbango District Kartoharjo Madiun City. Collecting data using the test. In analyzing the data used statistical methods with the formula t-test. Numbered Head Together Model is learning to use numbers to make the learning process aims to help students develop students' thinking skills to think critically, creatively, and be able to master the learning well. While the Think Pair Share model is an instructional model that involves two students who were in discussions, in order to interact with fellow seatmate for learning it can be well understood. Data were collected by the test. Data used test is the result of good post test experimental class students Numbered Head Together and Think Pair Share class experiment to determine the learning model used there is a difference or not the results of social studies grade four SDN Pilangbango. Analysis of the data in this study using a t-test formula. Through analysis of the t-test is obtained: $t = 2.16 > t_{table} = 1,887$ so it can be concluded there is a difference between the use of the model Numbered Head Together and Think Pair Share the learning outcomes of the fourth grade at Pilangbango Kartoharjo District of the City of Madiun.

Keywords: learning outcomes, social studies, learning model numbered head together, learning model think pair share.

Abstrak : Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara penggunaan model *Numbered Head Together* dan *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Pilangbango Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun. Penentuan sampel di dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh yaitu 44 siswa kelas IVA dan siswa kelas IVB SDN Pilangbango Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun. Pengumpulan data menggunakan tes. Dalam menganalisis data digunakan metode statistik dengan rumus Uji-t. Model *Numbered Head Together* merupakan pembelajaran yang menggunakan nomer dalam melakukan proses pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan siswa berpikir berpikir kritis, kreatif, dan dapat menguasai pembelajaran dengan baik. Model *Think Pair Share*

merupakan model pembelajaran yang melibatkan 2 siswa yang saling berdiskusi, tujuannya untuk berinteraksi sesama teman sebangku agar pembelajaran itu dapat dipahami dengan baik. Pengambilan data dilakukan dengan tes. Data tes yang digunakan merupakan hasil post test siswa baik kelas eksperimen *Numbered Head Together* maupun kelas eksperimen *Think Pair Share* untuk mengetahui model pembelajaran yang digunakan ada perbedaan atau tidak terhadap hasil siswa mata pelajaran IPS kelas IV SDN Pilangbango. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus Uji-t. Melalui analisis Uji-t diperoleh: $t_{hitung} = 2,16 > t_{tabel} = 1,887$ sehingga dapat ditarik kesimpulan ada perbedaan antara penggunaan model *Numbered Head Together* dan *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Pilangbango Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, model pembelajaran *numbered head together*, model pembelajaran *think pair share*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pembelajaran yang membahas tentang manusia dalam konteks sosialnya atau semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan sosial (Gunawan 2013: 18). Siswa juga dapat membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, saling membantu masyarakat, kerjasama, dan gotong royong.

Hasil belajar mata pelajaran IPS yang tidak sesuai harapan juga terjadi pada siswa kelas IV di SDN Pilangbango. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 15 April 2016 pada Bapak Suhadi S.Pd selaku guru IPS, telah didapat informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV sebagian besar belum tuntas, khususnya pokok bahasan Masalah Sosial di Lingkungan Setempat. Nilai yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran ternyata masih ada yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Hal tersebut disebabkan karena para guru menyajikan IPS dengan kaku dan cenderung membosankan.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang akan dipakai pada penelitian ini yaitu Model *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Think Pair Share* (TPS), model ini digunakan untuk membandingkan keefektifan kedua model tersebut terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

KAJIAN PUSTAKA

Model Numbered Head Together

Pengertian Model Numbered Head Together

Menurut Spencer Kagan (dalam Fathurrohman, 2015: 82) mendefinisikan bahwa *Numbered Head Together* merupakan tipe model yang memberikan kesempatan pada

siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Adapun ciri-ciri model *Numbered Heads Together* menurut Saprijono (dalam Priansa, 2015: 260) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi kelompok kecil.
- 2) Anggota kelompok diberi nomor sesuai dengan jumlah anggota.
- 3) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa.
- 4) Setiap kelompok harus menjawab pertanyaan dari guru.
- 5) Guru meminta setiap kelompok harus berdiskusi dengan temannya.
- 6) Guru memanggil siswa yang bernomor sama.
- 7) Siswa diberi kesempatan untuk menjawab secara bergantian

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* adalah pembelajaran yang menekankan terhadap pola interaksi siswa dalam membagikan ide-ide dan menemukan jawaban yang tepat secara berkelompok.

Keunggulan dan Keterbatasan Model Numbered Head Together

Menurut Priansa (2015: 261) keunggulan model *Numbered Heads Together* yaitu:

- 1) Setiap peserta didik menjadi siap semua.
- 2) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh
- 3) Peserta didik yang pandai dapat mengajari peserta didik yang kurang pandai.
- 4) Tidak ada peserta didik yang mendominasi setiap kelompok.

Sedangkan keterbatasan model *Numbered Heads Together* yaitu:

- 1) Kemungkinan nomor dipanggil, dipanggil lagi oleh guru.
- 2) Tidak semua anggota kelompok dipanggil guru

Model Think Pair Share

Pengertian Model Think Pair Share

Menurut Iru dan Arihi (2012: 60) Model *Think Pair Share* merupakan jenis kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Dengan cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Di asumsikan bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan .

Menurut Iru dan Arihi (2012: 60-61) langkah-langkah model *Think Pair Share* yaitu sebagai berikut :

- 1) Berpikir(*thinking*)

Guru menyajikan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah.

2) Berpasangan (*Pairing*)

Guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan sikap apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban.

3) Berbagi (*Sharing*)

Pada langkah akhir, guru meminta siswa untuk berpasang-pasangan berbeda dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan.

Keunggulan dan Keterbatasan Model Think Pair Share

Menurut Kurniasih dan Sani (2015: 62) Kelebihan Model *Think Pair Share* yaitu sebagai berikut:

- 1) Lebih mudah dan cepat membentuk kelompok.
- 2) Dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas.
- 3) Dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kekurangan Model *Think Pair Share* yaitu sebagai berikut:

- 1) Sangat memerlukan kemampuan dan ketrampilan guru.
- 2) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitori
- 3) Menggantungkan pada pasangan.

Pengertian Belajar

Menurut Gagne (dalam Susanto, 2013: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.

Tujuan Pembelajaran IPS

Kemudian menurut Gunawan (2013: 50-51) pembelajaran IPS bertujuan untuk:

- 1) Membentuk warga Negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri.
- 2) Menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.
- 3) Menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.
- 4) Mempunyai nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2014: 12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik internal dan eksternal. Secara terperinci uraian faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya yaitu kecerdasan, minat dll.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

METODE

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012: 2). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari perbandingan antara model pembelajaran yang satu dengan yang satunya dengan pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendalikan.

HASIL

Data Hasil Belajar Siswa Kelas *Numbered Heads Together*

Kelas *Numbered Heads Together* dalam penelitian ini adalah kelas IV B SDN Pilangbango tahun pelajaran 2015/2016. Berikut ini disajikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas *Numbered Heads Together*.

Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas *Numbered Heads Together*

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Akhir
1	Andreas	70	90
2	Fira Dwi	70	70
3	David	70	45
4	Maulananda	70	90
5	Adinda	70	75
6	Niam	70	80
7	Anggita	70	80
8	Adhelia	70	80
9	Bagas	70	60
10	Jalu	70	70
11	Desi Nur	70	65
12	Desy Diah	70	85
13	Fabian	70	85
14	Fanni Amalia D	70	95
15	Irfan S	70	75
16	Nur Firman	70	85
17	Rinanti	70	65
18	Tio Rizal	70	70
19	Zaza Novelia S	70	85
20	Dida Yoga	70	90
21	Luki	70	70
22	Rifi Revangga	70	75

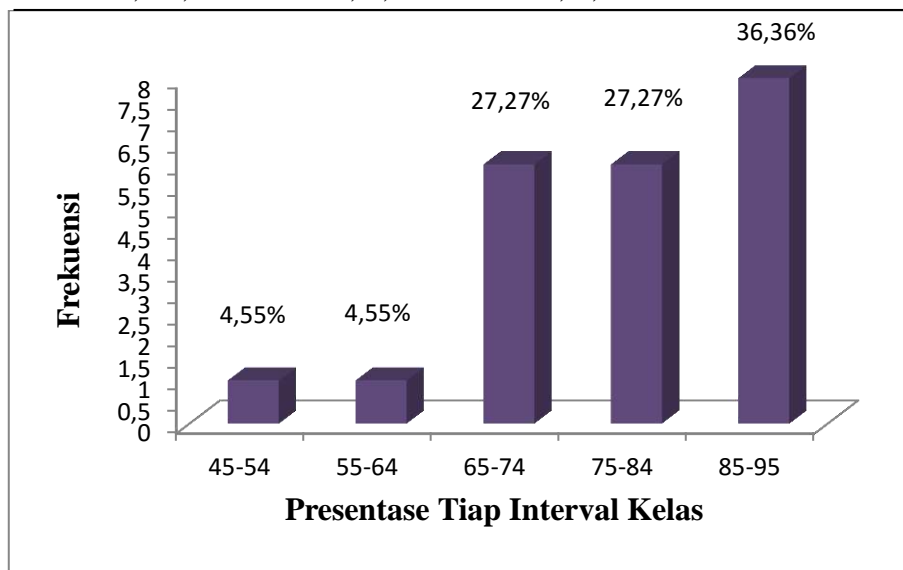
Dalam pembelajaran menggunakan model *Numbered Heads Together* kegiatan awal dimulai dengan pengenalan, setelah itu siswa diberi pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan. Pada kegiatan inti, siswa dibentuk sesuai dengan kelompok, siswa juga harus mempunyai buku paket sendiri-sendiri, setiap kelompok harus dapat memecahkan masalah dan kelompoknya harus tahu, terakhir kesimpulan. Dengan

diadakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* siswa merespon baik dan antusias dalam pembelajaran, hasil belajar siswa semakin meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat.

Untuk menguji hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IV digunakan tes. Tes hasil belajar tersebut terdiri dari 20 soal tentang mata pelajaran IPS yang sudah dipelajari oleh siswa. Penilaian tes dengan cara memberikan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Pemberian nilai total dari hasil mengerjakan tes adalah:

$$\text{Nilai} = \text{skor total} \times 5$$

Adapun analisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dari kelas *Numbered Heads Together* yaitu: nilai tes tertinggi siswa adalah 95, nilai terendah siswa adalah 45, mean = 81,75 ; modus = 84,5 ; median = 88,5 ; Standar Deviasi = 179



Kualifikasi Hasil Belajar Kelas *Numbered Heads Together*

Berdasarkan grafik dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas *Numbered Heads Together* untuk interval 45-54 sebanyak 1 siswa (4,55%), interval 55-64 sebanyak 1 siswa (4,55%), interval 65-74 sebanyak 6 siswa (27,27%), interval 75-84 sebanyak 6 siswa (27,27%), dan pada interval 85-95 sebanyak 8 siswa (36,36%).

Dapat disimpulkan nilai hasil belajar siswa yang tertinggi pada kelas *Numbered Heads Together* sebesar 95 dan nilai terendah adalah 45. Nilai tersebut diperoleh siswa setelah mempelajari materi pelajaran, dimana dalam pembelajaran tersebut digunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* siswa yang tuntas belajar dengan KKM 70 sejumlah 19 siswa dan yang belum tuntas sejumlah 3 siswa.

Data Hasil Belajar Siswa Kelas *Think Pair Share*

Kelas *Think Pair Share* dalam penelitian ini adalah kelas IVA SDN Pilangbango tahun pelajaran 2015/2016. Berikut ini disajikan daftar nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas *Think Pair Share*:

Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas *Think Pair Share*

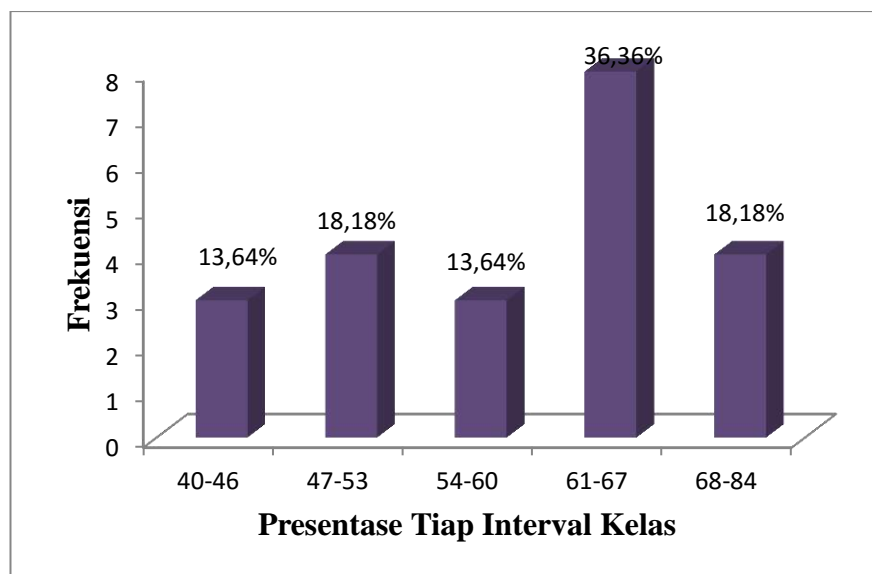
No	Nama Siswa	KKM	Nilai Akhir
1	Dwi Yuli	70	45
2	M Taufik	70	40
3	Ari Pawestri	70	70
4	Ari Santoso	70	55
5	Ari Nugrho	70	50
6	Aril Eka Saputra	70	60
7	Alifio Putra Adi	70	70
8	Aril Eka Saputra	70	60
9	Anthika	70	65
10	Dwi Tanti Maya Diva	70	65
11	Elina	70	70
12	Putra	70	50
13	Reynata	70	60
14	Soleh	70	40
15	Tatika Sitha S. P	70	65
16	Zaenal	70	75
17	Aldi Niki Wijaya	70	75
18	Ersya Dela Sagita	70	80
19	Kevin	70	55
20	Abas	70	60
21	Icha Ramadhani D. P	70	65
22	Lutfi	70	80

Dalam pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share*, kegiatan awal dimulai dengan pengenalan, setelah itu siswa diberi pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan. Pada kegiatan inti, siswa harus berfikir sendiri, kemudian berpasangan, dan berbagi informasi (*sharring*) dengan teman sebangku tentang jawaban yang diberikan guru. Dengan model pembelajaran *Think Pair Share* siswa merespon dengan baik dalam pembelajaran, namun hasil belajar siswa kurang meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat.

Untuk menguji hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV menggunakan tes. Tes hasil belajar terdiri dari 20 soal tentang mata pelajaran IPS yang sudah dipelajari oleh siswa. Penilaian tes dengan cara memberikan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Pemberian nilai total dari hasil mengerjakan tes adalah:

$$\text{Nilai} = \text{skor total} \times 5$$

Adapun analisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas *Think Pair Share* yaitu : nilai tes tertinggi siswa adalah 80, nilai terendah siswa adalah 40, mean = 60, modus = 63,3, median = 65,5 Standar Deviasi = 95,1.



Kualifikasi Hasil Belajar Kelas *Think Pair Share*

Berdasarkan grafik dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas *Think Pair Share* untuk interval 40-46 sebanyak 3 siswa (13,64%), interval 47-53 sebanyak 4 siswa (18,18%), interval 54-60 sebanyak 3 siswa (13,64%), interval 61-67 sebanyak 8 siswa (36,36%), dan pada interval 68-84 sebanyak 4 siswa (18,18%).

Dapat disimpulkan nilai hasil belajar siswa yang tertinggi pada kelas *Think Pair Share* sebesar 80 dan nilai terendah adalah 40. Nilai tersebut diperoleh siswa setelah mempelajari materi pelajaran, dimana dalam pembelajaran tersebut digunakan model pembelajaran *Think Pair Share*. Siswa yang tuntas belajar dengan KKM 70 sejumlah 7 siswa dan yang belum tuntas sejumlah 15 siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian ditemukan bahwa ada perbedaan penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD N Pilangbango. Penggunaan model *Numbered Heads Together* menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada penggunaan model *Think Pair Share*. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa dalam belajar yaitu siswa lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kegiatan pembelajaran dengan model *Numbered Heads Together* menuntut siswa untuk lebih memahami konsep yang diajarkan, saling membantu teman, menuntut siswa untuk lebih mandiri dan dewasa, sehingga siswa dapat memperoleh nilai yang maksimal karena model *Numbered Heads Together* menghadapkan siswa secara langsung pada materi yang ada di lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran dengan menggunakan

model *Numbered Heads Together*, siswa akan belajar secara berkelompok dan saling berinteraksi dengan teman sehingga dapat mencapai ketuntasan dalam belajar. Kemudian siswa diberi nomer untuk didiskusikan dengan teman. Setelah selesai siswa menyajikan hasil diskusinya di depan kelas dan mereview semua yang telah mereka pelajari.

Sedangkan pembelajaran dengan model *Think Pair Share* merupakan model yang digunakan untuk merespon siswa menyelesaikan soal dengan menukarkan dengan teman sebangku. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Think Pair Share* meliputi beberapa tahap yaitu (1) Berpikir, guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan tentang pelajaran. (2) Berpasangan, guru meminta siswa untuk mendiskusikan pertanyaan yang diberikan oleh guru. (3) Berbagi, langkah akhir guru memnta siswa berpasangan dan mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Numbered Heads Together* sangat menyenangkan, dan menantang bagi siswa karena siswa dihadapkan secara langsung pada materi yang dibahas dan harus diselesaikan tugas secara berkelompok, sehingga siswa bisa belajar dengan teman-teman dan bisa memecahkan masalah. Berbeda dengan pembelajaran dengan menggunakan model *Think Pair Share*. Pembelajaran dengan menggunakan model tersebut memang benar membuat siswa mejadi lebih kreatif, tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran siswa belum bisa untuk berdiskusi secara bagus dan membuat teman semangat dalam belajar. Sehingga guru masih berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya kepada guru sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* dapat memberikan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah hasil belajar yang ada di SDN Pilangbango Kota Madiun. Dimana kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini senada dengan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 April 2016, mengemukakan bahwa pembelajaran lebih ditekankan pada hafalan sehingga siswa mudah lupa dan guru masih berperan aktif seperti yang ada dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Think Pair Share*. Selain itu, guru mata pelajaran IPS juga mengemukakan bahwa dalam pembelajaran seringkali menggunakan metode ceramah dikarenakan keterbatasan waktu. Hal tersebut berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Numbered Head Together* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model *Think Pair Share*. Hai ini didukung oleh temuan dalam penelitian yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2016 di SDN PIlangbango Kota Madiun.

Temuan pertama yaitu keaktifan dan motivasi siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Numbered Head Together* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Think Pair Share*. Hal ini terbukti ketika

siswa kelas IV A diajarkan dengan model *Numbered Head Together* lebih antusias dalam pembelajaran dibandingkan dengan siswa kelas IV B yang diajarkan dengan menggunakan model *Think Pair Share*. Hal ini terbukti ketika kelas IV A lebih antusias dalam pembelajaran dibandingkan dengan kelas IV B, dikarenakan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak bisa sepenuhnya dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Keadaan seperti ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Penemuan di atas sejalan dengan pernyataan yang menyatakan bahwa proses pembelajaran melibatkan dua subyek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran.

Temuan kedua yaitu terdapat perbedaan pada nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV A yang diajarkan dengan menggunakan model *Numbered Head Together* dengan kelas IV B yang diajarkan dengan model *Think Pair Share*. Hal ini didukung oleh pernyataan guru IPS SDN Pilangbango dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2016 yang mengemukakan bahwa model *Numbered Head Together* lebih efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share*.

Pernyataan di atas dapat dibuktikan dengan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa $T_{hitung} 2,16 > T_{tabel} 1,887$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan penggunaan model *Numbered Head Together* dan model *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hal tersebut semakin diperkuat dengan hasil belajar yang ditemukan pada kelas IV A dan kelas IV B, yang terlihat pada tabel 4.1 bahwa hasil belajar siswa pada kelas IV A yang menerapkan metode *Think Pair Share* memiliki nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 45 dengan nilai rata-rata sebesar 81,75. Sedangkan pada kelas IV B yang diajarkan dengan menggunakan model *Think Pair Share* dapat dilihat pada tabel 4.2 yang menunjukkan bahwa memiliki nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata 60 ini menunjukkan hasil belajar pada kelas IV A yang menerapkan model *Numbered Heads Together* lebih efektif dari pada *Think Pair Share*.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa/faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai. Selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi fisik dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Pengajaran yang diciptakan membutuhkan perencanaan yang matang, sesuai alokasi waktu, dll.

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh Dita, Haryono, dan Nanik. (2013) penggunaan metode NHT lebih baik dari pada TPS. Maka semakin memeperjelas dan menguatkan bahwa penggunaan metode *Numbered Heads Together* akan lebih meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar, hal ini dikarenakan metode *Numbered Heads Together* yang diterapkan pada kelas IV B, siswa belajar tidak hanya

mendengarkan materi dari guru melainkan menemukan konsep sendiri sehingga siswa lebih paham dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan penggunaan model *Numbered Headt Together* dan *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil belajar siswa yang dihasilkan dalam pembelajaran menggunakan model *Numbered Head Together* lebih baik dari pada dengan menggunakan model *Think Pair Share*. Hal tersebut terbukti dengan beberapa temuan yang ditemukan dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengolahan data yang diperoleh dari SDN Pilangbangoo, maka dapat disimpulkan bahwa “Ada perbedaan penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Pilangbangoo”. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji-*t* yaitu $t_{hitung} = 2,16$ dan nilai $t_{tabel} = 1,887$. Sehingga $t_{hitung} > t_{(tabel)}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah ada, berikut ini disampaikan beberapa saran:

Bagi Kepala Sekolah SDN Pilangbango

Kepala Sekolah SDN 01 Pilangbango agar selalu memperhatikan kinerja para guru SDN 01 Pilangbango, baik secara kelompok maupun secara individu untuk selalu memperbaiki dan meningkatkan kinerjanya khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang ada, diketahui bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan *Think Pair Share* dapat membuat siswa lebih aktif dan berfikir kritis oleh karena itu Kepala Sekolah hendaknya mengadakan sosialisasi tentang model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan *Think Pair Share* kepada para guru agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Bagi Guru

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan *Think Pair Share* dapat menjadi salah satu cara yang digunakan guru dalam mengemas proses pembelajaran dengan membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian yang sejenis dengan materi yang berbeda, variabel yang berbeda dan ruang lingkup yang luas lagi sehingga dapat berdampak baik pada peningkatan kompetensi siswa dalam dunia pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunawan, R. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Iru, L & Arihi, L. O. S. 2012. *Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*. Bantul DIY: Multi Presindo.
- Kurniasih, I. & Sani, B. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Bandung: Kata Pena.
- Priansa, D. J. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Wardani, D. K., Haryono, H., & Nurhayati, N. D. (2013). Studi Komparasi Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Kooperatif TPS Dan NHT Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas X Semester Genap SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4): 58-65.

ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK BERORIETASI *MULTIPLE INTELLIGENCES* DI KELAS AWAL SD MUHAMMADIYAH 9 MALANG

Delora Jantung Amelia

ameliadelora@yahoo.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Malang

Abstract: At the age of elementary school children still view an object into a unified whole (Holistic). Along with the development of the era that began to enter the curriculum of 2013 in which the learning has been centered on thematic learning. In thematic learning process is very concerned about the level of thinking of students who still look at something is one part intact. The purpose of this research can be formulated as follows: Knowing the implementation of thematic learning oriented to Multiple Intelligences in elementary school Muhammadiyah 9 Malang, describe the constraints experienced by teachers in implementing thematic learning oriented to Multiple Intelligences in elementary school Muhammadiyah 9 Malang, and describe the way teachers overcome the constraints of implementation Thematic learning oriented to Multiple Intelligences at elementary school Muhammadiyah 9 Malang.

The research method used include (1) design, (2) research type, (3) implementation of research, (4) research instrument, (5) data analysis. Descriptive research is one type of qualitative research, namely research based on natural data in the form of words in describing the object under study through the activities of collecting data from a natural setting. Data collection in this research is done by observation, interview and documentation. To collect the data, this research uses the instrument in the form of observation sheet of teacher and student, interview guide. Data analysis is done descriptively both qualitatively and quantitatively.

In the linguistic intelligence of teachers in elementary school Muhammadiyah 9 Malang is more likely to facilitate students with writing, discussing, sitting in groups. In the logical math intelligence of the average teacher of the initial class by asking students to come forward with a concrete object. The visual-spatial intelligence of teachers develops them using images, poster images and audio visuals, while for improving kinesthetic intelligence by inviting learners to pat, hand movements or experiment with foot activities. In musical intelligence teachers tend to use memorizing short letters tilawati songs. In the development of interpersonal intelligence teachers more often ask students who are more able or understand to help their friends who can not. Development of intrapersonal intelligence with teachers allows students to learn on their own. In the naturalist intelligence teachers are more likely to tell the activities associated with nature. Constraints faced by teachers while implementing thematic learning oriented to Multiple Intelligences are difficult teachers to develop eight intelligences at a time. How to overcome the obstacles in thematic learning oriented to Multiple Intelligences that is by solving the materials in accordance with the level of Multiple Intelligences.

Keywords: Learning Tematics, Multiple Intelligences

Abstrak : Pada usia Sekolah Dasar anak masih memandang suatu objek menjadi satu kesatuan yang utuh (Holistik). Seiring perkembangan zaman yang mulai

memasuki kurikulum 2013 yang mana pembelajarannya sudah bersentra pada pembelajaran tematik. Pada pembelajaran tematik proses pembelajarannya sangat memperhatikan taraf berfikir siswa yang masih memandang sesuatu merupakan satu bagian yang utuh. Tujuan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Mengetahui pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi pada *Multiple Intelligences* di SD Muhammadiyah 9, Mendeskripsikan kendala-kendala yang dialami guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik berorientasi pada *Multiple Intelligences* di SD Muhammadiyah 9, serta Mendeskripsikan cara guru mengatasi kendala-kendala pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi pada *Multiple Intelligences* di SD Muhammadiyah 9.

Metode penelitian yang digunakan meliputi (1) rancangan, (2) jenis penelitian, (3) pelaksanaan penelitian, (4) instrument penelitian, (5) analisis data. Penelitian deskriptif merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang didasarkan pada data alamiah yang berupa kata-kata dalam mendeskripsikan objek yang diteliti melalui kegiatan pengumpulan data dari latar yang alami. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa Lembar observasi guru dan siswa, Pedoman wawancara. Analisa data dilakukan secara deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Pada kecerdasan linguistic guru di SD Muhammadiyah 9 lebih cenderung memfasilitasi siswa dengan kegiatan menulis, berdiskusi, duduk secara berkelompok. Pada kecerdasan matematika logis rata-rata guru kelas awal dengan meminta siswa tampil kedepan dengan membawa benda kongkrit. Kecerdasan visual-spasial guru mengembangkannya dengan menggunakan gambar, gambar poster maupun audio visual, sedangkan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dengan mengajak peserta didik untuk melakukan tepuk, gerakan tangan atau melakukan percobaan dengan kegiatan kaki. Pada kecerdasan musical guru cenderung menggunakan hafalan surat-surat pendek lagu-lagu tilawati. Pada pengembangan kecerdasan interpersonal guru lebih sering meminta siswa yang lebih bisa atau paham untuk membantu teman-temannya yang tidak bisa. Pengembangan kecerdasan intrapersonal dengan guru membiarkan siswa untuk belajar sendiri. Pada kecerdasan naturalis guru lebih cenderung menceritakan kegiatan yang berhubungan dengan alam. Kendala-kedala yang dihadapi guru saat melaksanakan pembelajaran tematik berorientasi pada *Multiple Intelligences* adalah guru sulit mengembangkan delapan kecerdasan dalam satu waktu. Cara mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran tematik berorientasi pada *Multiple Intelligences* yaitu dengan cara memecahkan materi-materi yang sesuai dengan tingkat *Multiple Intelligences*.

Kata kunci: Pembelajaran Tematik, *Multiple Intelligences*

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar (SD) merupakan awal untuk siswa dalam mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pada masa SD mereka belajar bergaul dan bekerja sama dengan kelompok sebaya dan belajar menjadi pribadi yang mandiri. Pada tingkat sekolah dasar, pendidikan memiliki andil yang cukup besar dalam terciptanya manusia yang memiliki kualitas. Hal itu terjadi

dikarenakan pada masa usia sekolah dasar adalah masa keemasan. Pada usia sekolah dasar anak masih memandang suatu objek menjadi satu kesatuan yang utuh (Holistik). Seiring perkembangan zaman yang mulai memasuki kurikulum 2013 yang mana pembelajarannya sudah bersentra pada pembelajaran tematik.

Pada pembelajaran tematik proses pembelajarannya sangat memperhatikan taraf berfikir siswa yang masih memandang sesuatu merupakan satu bagian yang utuh. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, menanamkan konsep tentang pengetahuan dan keterampilan, siswa tidak harus didrill, tetapi belajar melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami oleh siswa. Hal itu sejalan dengan Permendikbud no 67 (2013:133) yang menyatakan bahwa integrasi trans-disipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi kontekstual.

Siswa sebagai subjek belajar dalam proses pembelajaran memiliki kemampuan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Penekanan dalam pembelajaran tematik yaitu pada penerapan konsep belajar dengan melakukan (*learning by doing*). Akbar (2012:29) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa (baik secara individual maupun kelompok) aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep/prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik melalui tema tertentu. Jadi dengan pembelajaran tematik hasil belajar akan bertahan lebih lama.

Pada pembelajaran tematik yang mana mengabungkan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya akan membangun aktivitas-aktivitas siswa tidak hanya terpaku dengan kecerdasan konsep dan bahasa, akan tetapi kecerdasan-kecerdasan lainnya, sejalan dengan Armstrong (2013:74) bahwasanya manusia terlahir paling tidak memiliki delapan jenis kecerdasan antara lain meliputi kecerdasan: (1) linguistic, (2) logis matematis, (3) spasial, (4) musical, (5) interpersonal, (6) intrapersonal, (7) kinestetik, dan (8) naturalis. Teori yang dikemukakan Armstrong dipelopori oleh Gardner seorang psikolog dalam bukunya *Frame of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik melihat seberapa jauh siswa kelas awal dalam mengembangkan seluruh kecerdasan yang dimilikinya pada masa pertumbuhan. Melalui strategi pembelajaran yang melibatkan salah satu atau lebih dari delapan kecerdasan akan memberikan kesempatan yang lebih seimbang untuk belajar mengingat materi. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian di SD Muhammadiyah 9 dengan judul "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Berorientasi *Multiple Intelligences* dikelas Awal SD Muhammadiyah 9".

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Yang dimaksud dengan pendekatan tematik adalah pembelajaran harus dilaksanakan dalam situasi kondisi yang sewajarnya. Pengorganisasian materi tidak diwujudkan dalam bentuk pokok bahasan secara terpisah, tetapi diikat dengan menggunakan tema-tema tertentu dengan menganut asas kesederhanaan, kebermaknaan dalam komunikasi, kewajaran konteks, keluwesan (disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan tempat) keterpaduan dan kesinambungan berbagai segi dan ketrampilan. Hal itu sejalan dengan (Permendikbud 2013:14) yang menyatakan bahwa tema merajut makna berbagai konsep dasar, Dewey (dalam Trianto, 2010:81) mengatakan bahwa pembelajaran terpadu adalah pendekatan untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam pembentukan pengetahuan berdasarkan pada interaksi dengan lingkungan dan pengalaman kehidupannya.

Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Menurut Rusman (2010: 254) pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Terkait dengan perkembangan peserta didik menurut Depdikbud (2006) pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan dan menyesuaikan pemberian konsep sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Pendapat ini dimotori oleh para tokoh Psikologi *Gesalt*, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran harus bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Pendekatan pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

Dasar Pelaksanaan Model Pembelajaran Tematik

Landasan-landasan pembelajaran tematik di Sekolah dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan yuridis. Landasan filosofis, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut: 1) progresivisme, proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. 2) konstruktivisme, Anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. 3) Humanisme, Melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensi, dan motivasi yang dimilikinya.

Landasan psikologis, terutama berkaitan dengan psikologis perkembangan peserta didik dan psikologi belajar, seperti : (1) psikologi perkembangan untuk menentukan tingkat keluasan dan kedalamannya isi sesuai dengan tahap perkembangan

peserta didik, (2) psikologi belajar untuk menentukan bagaimana isi/materi pembelajaran disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

Landasan yuridis yakni, (1) dalam UU No. 23 Tahun 2002 pasal 9 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya, (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab V pasal 1-b dinyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

Karakteristik Model Pembelajaran Tematik

Rusman (2010:258) mengatakan pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran di sekolah dasar yang memiliki karakteristik (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Rambu-rambu Pelajaran Tematik

Rusman (2010:259) mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik yang harus diperhatikan guru adalah sebagai berikut. (1) Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan, (2) dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester, (3) kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan, (4) kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri, (5) kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral, (6) tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan dan daerah setempat.

Pengertian *Multiple Intelligences*

Ada banyak kecerdasan (*intelligence*), meskipun para ahli merasa sulit mendefinisikan. Kecerdasan dapat dilihat dari pendekatan yaitu pendekatan teori belajar, pendekatan teori neurobiologis, pendekatan psikometri dan pendekatan pengembangan. Howard Gardner berpendapat tidak ada manusia yang tidak cerdas. Paradigma ini menentang teori dikotomi cerdas-tidak cerdas.

Esensi tentang kecerdasan dijelaskan oleh Gardner (2003:22) bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya dan masyarakat. Pengertian kecerdasan di atas kemudian dijadikan dasar munculnya teori *Multiple Intelligences* (MI). Sejalan dengan hal di atas, menurut Fleetham (2006:35) kecerdasan merupakan potensi atau kemampuan seseorang untuk berfikir, bertindak, memecahkan masalah dan membuat hal-hal yang bermanfaat.

Jenis-Jenis *Multiple Intelligences*

Temuan kecerdasan menurut paradigma *Multiple Intelligences*, telah mengalami perkembangan sejak pertama kali ditemukan. Gardner dalam (Baum, 2005:10) sampai saat ini masih ada delapan kecerdasan dalam teori MI. Delapan kecerdasan itu meliputi kecerdasan linguistik (*Linguistic Intelligences*), kecerdasan logis matematis (*Logical-mathematical intelligences*), kecerdasan musikal (*musical intelligence*), kecerdasan spasial (*spatial intelligence*), kecerdasan kinestetik tubuh (*bodily kinesthetic intelligence*), kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligence*), kecerdasan intrapersonal (*intrapersonal intelligence*), dan kecerdasan naturalis (*naturalist intelligence*). Hal tersebut menunjukkan jika MI terdiri dari delapan jenis kecerdasan, meskipun Gardner juga mepetimbangakan sebuah kecerdasan baru yang disebut kecerdasan eksistensial (*exsistensial intelligences*).

Macam-Macam (*Multiple Intelligences*)

Kecerdasan Linguistik

Yaumi (2012:14) mengatakan bahwa kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa-bahasa termasuk bahasa ibu dan bahasa asing untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran dan memahami orang lain (Baum, Viens, dan Slatin, 2005). Kecerdasan linguistik disebut juga kecerdasan verbal karena mencakup kemampuan untuk mengekspresikan diri secara lisan dan tertulis, serta kemampuan untuk menguasai bahasa asing.

Kecerdasan Logis Matematis

Kecerdasan logis matematis dapat dikaitkan dengan kemampuan ilmiah. Kecerdasan logis matematis adalah kecerdasan yang dikaji oleh Piaget, yakni “jenis kecerdasan yang sering dicirikan sebagai pemikiran kritis dan digunakan sebagai bagian dari metode ilmiah (Jasmine 2007:19)”. Kecerdasan matematika disebut juga kecerdasan logis dan penalaran,

Kecerdasan logis matematis menyangkut kemampuan; bereksperimen, bertanya, menghitung, logika deduktif dan induktif, mengorganisasi, fakta, teka-teki, skenario (Elmubarok, 2009:118).

Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spasial adalah kecerdasan untuk memandang proyeksi tertentu dan kapasitas untuk berpikir dalam tiga cara dimensi. Kecerdasan ini memungkinkan seseorang untuk melakukan eksplorasi imajinasi, Kemampuan ini menyangkut; sketsa, menggambar, visualisasi, mencorat-coret, citra, grafik, desain, tabel, seni, video, film, ilustrasi (Elmubarok 2009:116).

Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal yaitu kecerdasan yang berhubungan dengan menyanyikan sebuah lagu, mengingat melodi musik, mempunyai kepekaan dan irama, atau sekadar menikmati musik (Amstrong 2005:21). Chatib (2013:88) menjelaskan bahwa orang yang memiliki kecerdasan ini mampu menyimpan nada atau irama dalam memori dan

lebih mudah mengingat sesuatu jika diiringi dengan irama music.

Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek (Sonawat and Gogri, 2008 dalam Yaumi 2012:17).

Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah rasa yang tergambar pada kegembiraan berteman dan kesenangan dalam berbagai macam aktivitas sosial serta merasa tidak nyaman dan enggan dalam kesendirian atau menyendiri. Orang yang memiliki kecerdasan seperti ini menyukai dan menikmati bekerja secara kelompok, belajar sambil berinteraksi dan senang menjadi mediator dalam perselisihan (Jasmine 2007:26). Orang dengan kecerdasan ini mempunyai kepekaan menerima dan merespon secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain.

Kemampuan ini menyangkut: memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, menyayangi, berbicara, sosialisasi, manipulasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, klub, teman-teman, kelompok kerjasama (Elmubarok 2009:117).

Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan Intrapersonal adalah kecerdasan dalam membuat persepsi yang akurat tentang diri sendiri dan menggunakan pengetahuan semacam itu dalam merencanakan dan mengarahkan kehidupan seseorang (Chatib dan Said 2012:97). Kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan dunia batin, kecerdasan yang bersumber pada pemahaman diri secara menyeluruh guna menghadapi, merencanakan, dan memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi (Yaumi 2012:20). Kemampuan ini menyangkut: berfikir, meditasi, bermimpi, berdiam diri, mencanangkan tujuan, refleksi, merenung, membuat jurnal, menilai diri, waktu menyendiri, proyek yang dirintis sendiri, menulis, introspeksi (Elmubarok 2009:118).

Kecerdasan Naturalistik

Kecerdasan naturalistik adalah kemampuan terhadap keadaan organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, dan alam. Salah satu ciri yang ada pada anak-anak yang kuat dalam kecerdasan naturalistik adalah kesenangan mereka pada alam, binatang, misalnya berani mendekati, memegang, mengelus, bahkan memiliki naluri untuk memelihara. Kecerdasan naturalistik didefinisikan sebagai keahlian mengenali dan mengategorikan spesies, baik flora maupun fauna, di lingkungan sekitar, dan kemampuannya mengolah dan memanfaatkan alam, serta melestarikannya (Yaumi 2012:23).

Pembelajaran Tematik Berorientasi *Multiple Intelligences*

Penerapan pembelajaran tematik berorientasi MI sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik. Pernyataan tersebut diperjelas oleh pendapat Hoerr (2000:37) menyatakan “...*thematic instruction supports the use of MI and vise versa...*” terjadinya hubungan yang timbal balik disebabkan karena pada dasarnya pembelajaran tematik dirancang untuk mewujudkan situasi belajar yang bermakna bagi setiap individu di kelas (siswa).

Situasi belajar bermakna adalah situasi atau kondisi yang dapat menghubungkan siswa dengan dunia nyata, yaitu sebuah kondisi lingkungan yang akan dialami siswa setelah siswa keluar dari sekolah. Paradigma berfikir tersebut mendasari lahirnya sebuah model pembelajaran dengan tema tertentu. Tema dirancang berdasarkan kondisi lingkungan yang dekat dengan siswa. Pembelajaran tersebut disebut pembelajaran tematik.

Hubungan antara pembelajaran tematik berorientasi MI dijelaskan oleh Armstrong (2009:69) menyatakan “...*themes cut through tradisional curricular boundaris, weave together subjects and skill that are found naturally in life, and provide students with opportunities to use multiple intelligences in practical ways...*” . Pernyataan tersebut menyatakan pada pembelajaran tematik tema dirancang dengan menjalin subjek-subjek pelajaran dan keterampilan yang ditemukan dalam kehidupan siswa.

Multiple Intelligences adalah sebuah teori yang memberikan sebuah konteks untuk membangun pembelajaran tematik. Armstrong (2009:69) “...*MI Theory provides a context for structuring thematic curricula. It provides a way of making sure the activities selected child's inner gift..*” Teori MI dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik, maka akan dapat dijadikan sebagai cara untuk memastikan bahwa aktivitas-aktivitas yang ada dalam suatu tema akan mengaktifkan kecerdasan yang mungkin masih tersembunyi pada diri siswa.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian deskriptif merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang didasarkan pada data alamiah yang berupa kata-kata dalam mendeskripsikan objek yang diteliti melalui kegiatan pengumpulan data dari latar yang alami. Ciri utama penelitian kualitatif adalah, (1) data yang dikaji dalam penelitian adalah data verbal dan nonverbal yang dapat menghasilkan informasi yang sesuai, (2) data diperoleh dari setting alamiah, yakni tuturan dan tindakan ketika pembelajaran dilaksanakan, (3) data dianalisis secara induktif pada saat dan setelah pengumpulan data, (4) peneliti menjadi instrumen kunci, (5) penelitian menekankan proses dan hasil, (6) makna menjadi tekanan utama (Bogdan dan Biklen: 1982 dalam Moelong: 2007).

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

Observasi, dilakukan untuk untuk mengetahui segala sesuatu yang berkaitan dengan proses kegiatan pembelajaran berorientasi *multiple intelligence*. Angket, digunakan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi *multiple intelligence* yang ditunjukkan oleh indikator-indikator yang telah ditentukan. Angket disusun berdasarkan skala likert. Wawancara, dilakukan kepada guru yang mengajar untuk bertanya kendala apa yang terjadi saat pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi *multiple intelligence*. Dokumentasi, dilakukan untuk mengumpulkan data tentang berbagai peristiwa dalam proses pembelajaran melalui foto, dokumen rubrik pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi *Multiple Intelligences*, dokumen portofolio dan hasil pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Analisis data secara kualitatif dilakukan dengan tahap-tahap: pemamparan data, reduksi data, kategorisasi data, penafsiran/pemaknaan, dan penyimpulan hasil analisis.

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, kemudian ditulis ulang, dipaparkan apa adanya, kemudian dipilah-pilahsesuai fokus penelitian, setelah melalui proses analisis dalam kerangka memperoleh data yang sah dengan *member check*, triangulasi, dan pelacakan mendalam, kemudian disimpulkan dan dimaknai.

Analisis data yang bersifat deskriptif kuantitatif dilakukan dengan analisis prosentase dan analisis rata-rata. Data kuantitatif ini diolah berdasarkan data hasil pengamatan melalui rubrik pengamatan.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan pembelajaran berorientasi *Multiple Intelligences* (kecerdasan majemuk) di SD Muhammadiyah 9

Pada pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi *Multiple Intelligences* di kelas awal (kelas 1,2 dan 3) SD Muhammadiyah 9 dapat teramati oleh peneliti selama empat hari berturut-turut sebagai berikut:

Kecerdasan Linguistik Verbal

Kegiatan yang mendukung untuk mengembangkan kecerdasan linguistik-verbal yang dimati oleh peneliti di kelas awal adalah:

Kecerdasan Linguistik Verbal di kelas 1

Pada siswa kelas 1 guru mengembangkan kecerdasan linguistik verbal dengan cara guru meminta siswa membacakan hasil karya siswa di depan kelas, memberikan siswa untuk menulis, mengemukakan pendapat. Guru melakukan upaya

mengembangkan kecerdasan linguistic tentang apa fungsi air, digunakan untuk apa air dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi pada kelas 1 tidak semua siswa mau tampil kedepan kelas. Kegiatan guru mengembangkan kecerdasan linguistik verbal di kelas 1 cukup antusias dan dapat diterima oleh siswa, siswa mau tampil di depan kelas.

Kecerdasan Linguistik Verbal di kelas 2

Pada siswa kelas 2 guru mengembangkan kecerdasan linguistik verbal dengan menstimulus siswa kelas 2 dengan pertanyaan, dengan rewards, dan siswa merespon stimulus dari guru. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesempatan bagi siswa yang tidak mau berbicara, tidak mau tampil di depan kelas.

Kecerdasan Linguistik Verbal di kelas 3

Pada siswa kelas 3 siswa sudah berani tampil di depan kelas, berani presentasi dan mengeluarkan pendapat hal ini terbukti dengan siswa tampil di depan kelas untuk membacakan hasil karangannya, mempresentasikan hasil tugas, berani tampil di depan kelas.

Kecerdasan Logis Matematis

Kecerdasan logis matematis adalah kemampuan peserta didik yang menyangkut kemampuan bereksperimen, bertanya, menghitung, logika deduktif dan deduktif, kecerdasan yang dapat diamati oleh peneliti pada setiap kelas adalah sebagai berikut:

Kecerdasan Logis Matematis Kelas 1

Kecerdasan logis matematis kelas 1 guru memfasilitasi benda-benda yang berhubungan dengan materi.

Kecerdasan Logis Matematis Kelas 2

Kecerdasan logis matematis pada kelas 2, guru memfasilitasi siswa untuk berhitung di depan kelas.

Kecerdasan Logis Matematis Kelas 3

Pada kecerdasan logis matematis guru memfasilitasi siswa untuk berhitung dan adanya kasus matematika.



Foto cara guru mengembangkan kecerdasan matematik

Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spasial adalah kemampuan peserta didik untuk melakukan eksplorasi imajinasi, menyeketsa, menggambar, visualisasi, mencorat-coret, membuat grafik, desain, tabel, seni, video, film dan ilustrasi.

Kecerdasan Spasial Kelas 1

Pada siswa kelas 1 guru mengembangkan kecerdasan spasial dengan banyak kegiatan di kelas yang menggunakan media gambar.

Kecerdasan Spasial Kelas 2

Pada siswa kelas 2 guru mengembangkan kecerdasan visual spasial dengan menggunakan multimedia interaktif

Kecerdasan Spasial Kelas 3

Pada siswa kelas 3 guru mengembangkan kecerdasan visual spasial dengan menggunakan multimedia interaktif dan memotivasi siswa dengan media gambar.



Foto cara guru mengembangkan kecerdasan visual-spasial

Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal yaitu kecerdasan yang berhubungan dengan menyanyikan sebuah lagu, mengingat melodi musik, mempunyai kepekaan dan irama, atau sekadar menikmati musik.

Kecerdasan Musikal di Kelas 1

Pada kelas 1 kegiatan yang sering dilakukan adalah hafalan surat-surat pendek dengan tilawati.

Kecerdasan Musikal di Kelas 2

Pada kelas 2 kegiatan yang sering dilakukan adalah hafalan surat-surat pendek dengan tilawati.

Kecerdasan Musikal di Kelas 3

Pada kelas 3 kegiatan yang sering dilakukan adalah hafalan surat-surat pendek dengan tilawati.



Foto cara guru mengembangkan kecerdasan berirama/musik

Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan Kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan. Pada kecerdasan kinestetik yang dapat diamati oleh peneliti pada setiap kelas adalah sebagai berikut:

Kecerdasan Kinestetik di Kelas 1

Pada kelas 1 kegiatan yang sering dilakukan guru untuk mengembangkan kecerdasan jasmani kinestetik adalah dengan mendesain lingkungan belajar di kelas dengan belajar di bawah (karpet) dan di atas (kursi). Guru mengajak siswa melakukan kegiatan seperti tepuk tangan, melompat dan berlari di tempat.

Kecerdasan Kinestetik di Kelas 2

Pada kelas 2 kegiatan yang sering dilakukan guru untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik adalah dengan melakukan *ice breaking* dengan meminta semua siswa berdiri kemudian melakukan gerakan-gerakan tangan dan kaki.

Kecerdasan Kinestetik di Kelas 3

Pada kelas 3 kegiatan yang sering dilakukan adalah melakukan tepuk “Anak Saleh” setiap awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran.



Foto cara guru mengembangkan kecerdasan jasmani

Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan ini menyangkut: memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, menyayangi, berbicara, sosialisasi, manipulasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, klub, teman-teman, kelompok kerjasama. Pada kecerdasan interpersonal yang dapat diamati oleh peneliti pada setiap kelas adalah sebagai berikut:

Kecerdasan Interpersonal di kelas 1

Pada kelas 1 untuk kecerdasan interpersonal yaitu sering dilakukan guru yaitu adanya kegiatan berdiskusi dengan teman, mengajari teman yang belum mengerti pelajaran.

Kecerdasan Interpersonal di kelas 2

Pada kelas 2 untuk kecerdasan interpersonal yaitu sering dilakukan guru yaitu adanya kegiatan berdiskusi dengan teman, mengajari teman yang belum mengerti pelajaran.

Kecerdasan Interpersonal di kelas 3

Pada kelas 3 untuk kecerdasan interpersonal yaitu sering dilakukan guru yaitu adanya kegiatan berdiskusi dengan teman, mengajari teman yang belum mengerti pelajaran.



Foto cara guru mengembangkan kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan dunia batin, kecerdasan yang bersumber pada pemahaman diri secara menyeluruh. Kemampuan ini menyangkut: berfikir, meditasi, bermimpi, berdiam diri, mencanangkan tujuan, refleksi, merenung, membuat jurnal, menilai diri, waktu menyendiri, proyek yang dirintis sendiri, menulis, introspeksi. Pada kecerdasan intrapersonal yang dapat diamati oleh peneliti pada setiap kelas adalah sebagai berikut:

Kecerdasan Intrapersonal di kelas 1

Pada kelas 1 kecerdasan intrapersonal yang sering dilakukan oleh guru untuk mengembangkan yaitu siswa di minta untuk belajar sendiri. Ketika guru belum datang ke kelas guru pendamping meminta peserta didik untuk belajar sendiri.

Kecerdasan Intrapersonal di kelas 2

Pada siswa kelas 2 kecerdasan intrapersonal yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan adalah siswa diminta untuk menilai karyanya sendiri.

Kecerdasan Intrapersonal di kelas 3

Pada siswa kelas 3 guru mengembangkan kecerdasan intrapersonal dengan cara siswa diminta untuk belajar sendiri, siswa menilai hasil karyanya sendiri dan mengomentari hasil karyanya.

Kecerdasan Naturalistik

Kecerdasan naturalistik adalah kemampuan terhadap keadaan organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, dan alam. Kecerdasan naturalistik didefinisikan sebagai keahlian mengenali dan mengategorikan spesies, baik flora maupun fauna, di

lingkungan sekitar, dan kemampuannya mengolah dan memanfaatkan alam, serta melestarikannya. Pada kecerdasan naturalistik yang dapat diamati oleh peneliti pada setiap kelas adalah sebagai berikut:

Kecerdasan Naturalistik di kelas 1

Guru mengembangkan kecerdasan naturalistik di kelas 1 dengan cara guru mengaitkan pembelajaran di kelas dengan keadaan dilingkungan, guru menceritakan tentang alam

Kecerdasan Naturalistik di kelas 2

Guru mengembangkan kecerdasan naturalistik di kelas 2 dengan cara guru bercerita tentang alam, menggunakan media yang langsung tersedia di alam.

Kecerdasan Naturalistik di kelas 3

Guru mengembangkan kecerdasan naturalistik di kelas 3 dengan cara guru bercerita tentang alam, siswa diminta mengamati video yang berhubungan dengan alam, atau hewan dan tumbuhan.

Kendala-kendala yang dihadapi guru saat melaksanakan pembelajaran tematik berorientasi pada *Multiple Intelligences* di SD Muhammadiyah 9.

Kendala pada tahap pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi *Multiple Intelligences* di SD Muhammadiyah 9 adalah terkadang guru sangat kesulitan mengembangkan delapan kecerdasan dalam satu waktu dikarenakan beberapa faktor yaitu materi yang kurang sesuai, anak yang tidak mau mengikuti intruksi guru. Pada perencanaan pembelajaran guru terkadang juga bingung dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan dan realitas anak sehari-hari.

Cara guru mengatasi kendala-kendala pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi pada *Multiple Intelligences* di SD Muhammadiyah 9.

Cara guru mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran tematik berorientasi pada *Multiple Intelligences* yaitu dengan cara memetakan materi-materi yang sesuai dengan tingkat *Multiple Intelligences*, sedangkan pada perencanaan pembelajaran guru harus lebih siap dan mematangkan materi yang sesuai dengan kehidupan realitas peserta didik.

PEMBAHASAN

Pada kecerdasan linguistik guru di SD Muhammadiyah 9 lebih cenderung memfasilitasi siswa dengan kegiatan menulis, berdiskusi, duduk secara berkelompok. Pada kecerdasan logis matematis rata-rata guru kelas awal dengan meminta siswa tampil kedepan dengan membawa benda kongkrit. Kecerdasan spasial guru mengembangkannya dengan menggunakan gambar, gambar poster maupun audio visual, sedangkan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dengan mengajak peserta didik untuk melakukan tepuk, gerakan tangan atau melakukan percobaan dengan kegiatan kaki. Pada kecerdasan musikal guru cenderung menggunakan hafalan surat-

surat pendek dengan metode ummi, hafalan lagu-lagu tilawati. Pada pengembangan kecerdasan interpersonal guru lebih sering meminta siswa yang lebih bisa atau paham untuk membantu teman-temannya yang tidak bisa. Pengembangan kecerdasan intrapersonal dengan guru membiarkan siswa untuk belajar sendiri. Pada kecerdasan naturalis guru lebih cenderung menceritakan kegiatan yang berhubungan dengan alam, atau siswa terjun langsung dengan benda-benda yang berhubungan dengan alam seperti jagung, padi.

Kendala-kendala yang dihadapi guru saat melaksanakan pembelajaran tematik berorientasi pada *Multiple Intelligences* adalah guru sulit mengembangkan delapan kecerdasan dalam satu waktu dikarenakan beberapa faktor yaitu materi yang kurang sesuai, anak yang tidak mau mengikuti intruksi guru. Pada perencanaan pembelajaran guru terkadang juga bingung dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan dan realitas anak sehari-hari. Guru juga belum mengetahui setiap individu tentang tipikal kecerdasan siswa sehingga susah untuk guru mengelompokkan siswa berdasarkan kecerdasannya.

Cara mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran tematik berorientasi pada *Multiple Intelligences* yaitu dengan cara memetakan materi-materi yang sesuai dengan tingkat *Multiple Intelligences*.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi *Multiple Intelligences* di kelas awal SD muhammadiyah 9 pada dasarnya sudah difasilitasi guru untuk belajar melalui delapan tipikal kecerdasan mulai dari kecerdasan linguistik, kecerdasan logis matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis.

Kendala penerapan pembelajaran tematik berorientasi *Multiple Intelligences* di kelas awal SD muhammadiyah 9 yaitu tidak dimungkinkan kedelapan kecerdasan diterapkan dalam satu jangka waktu secara bersamaan. Setiap jenis kecerdasan pasti memiliki kendala akan tetapi semua kendala dapat diminimalisir oleh setiap guru kelas

SARAN

Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah untuk dapat memfasilitasi setiap siswa untuk tes *Multiple Intelligences* sehingga para guru dapat menentukan tipikal kecerdasan yang dimiliki setiap siswa.

Bagi Guru

Diharapkan dapat mengembangkan kedelapan kecerdasan pada setiap pertemuan pada kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2012. *Panduan Praktik: Implementasi dan Pengembangan Model-model Pembelajaran Aktif Rumpun Sosial*. Malang : Diklat tidak diterbitkan
- Amstrong, T. 2000. *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya*. Terjemahan Rina Buntaran. 2003. Jakarta: Gramedia Putaka Utama
- Amstrong, T. 2000. *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria. ASCD
- Baum, S. Viens. J. Slatin, B. 2005. *Multiple Intelligences in the Elementary Classroom: A Teacher's Toolkit*. New York: Columbia University.
- Chatib, Munif, dkk. 2013c. *Guardian Angel Romantika Membangun Sekolahnya Manusia*. Bandung : Kaifa.
- Chatib, Munif, dkk. 2013d. *Gurunya Manusia*. Bandung : Kaifa.
- Chatib, Munif, dkk. 2013e. *Orangtuanya Manusia*. Bandung : Kaifa.
- Elmubarok, Zaim. 2009. *Membumikan Pendidikan Nilai*. Bandung : Alfabeta.
- Fleetham, M. 2006. *Multiple Intelligences in Practice: Enhancing self-esteem and learning in the classroom*. Stafford: Network Continun Education.
- Gardner, H. 2003. *Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Teori dalam produk*. Terjemahan Alexander Sindoro 2013. Batam: Interaksara
- Hoerr, T.R. 2000. *Becoming a Multiple Intelligences School*. Alexandria: Association for For Supervision and Curriculum Development
- Jasmine, J. 2012. *Prefesional's Guide: Teaching with Multiple Intelligences (Metode Mengajar Multiple Intelligences)*. Bandung: Nuasa Cendekia
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Trianto. 2012. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MELALUI METODE PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* KELAS IV DI SDN TAMBAKROMO 2

Djoko Hari Supriyanto

djoko.hs@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Modern Ngawi

Abstract : This study aims to improve students' activity and learning achievement in science subjects of natural resource materials using Group Investigation Methods in grade four students of SDN Tambakromo 2. This research belongs to Classroom Action Research (CAR). The subject of this research is the fourth grade students of SDN Tambakromo 2 with the number of students is 22 students. The results showed that there was an increase in student learning outcomes after learning by Group Investigation study method. In addition, guidance from teachers also helps in the learning process. In first cycle the average score reaches 63, and in second cycle the average score reaches 69. For the students' learning completeness, on the first cycle reached 63.18%, while in the second cycle reached 77.27%. Thus, the fourth grader of SDN Tambakromo 2 has achieved a learning mastery in a classical manner. From the results of the study also showed an increase in student learning activeness. This can be seen from the percentage of students' learning activity in first cycle is 31.81%, increased in second cycle to 63.53%. The increase from first cycles to second cycle is due to students being able to investigate themselves as well as in groups of existing problems, so that students can solve and find answers to the problems.

Keywords: activity, learning achievement, group investigation learning

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Group Investigation* pada siswa kelas IV SDN Tambakromo 2. Penelitian ini tergolong dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 dengan jumlah siswa adalah 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Group Investigation*. Selain itu bimbingan dari guru juga membantu dalam proses pembelajaran. Pada siklus I nilai rata-rata mencapai 63, dan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 69. Untuk ketuntasan belajar siswa, pada siklus I mencapai 63,18%, sedangkan pada siklus II mencapai 77,27%. Maka, siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dari hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari prosentase keaktifan belajar siswa pada siklus I adalah 31,81%, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 63,53%. Peningkatan dari siklus I sampai siklus II ini disebabkan karena siswa bisa menginvestigasi sendiri maupun secara berkelompok permasalahan-permasalahan yang ada, sehingga siswa dapat memecahkan dan menemukan jawaban dari permasalahan tersebut.

Kata Kunci : keaktifan, prestasi belajar, pembelajaran *group investigation*.

PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya dapat dilakukan melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (Sains) yang dilakukan melalui pendidikan formal di sekolah. Mata pelajaran tersebut juga merupakan salah satu cara untuk mengembangkan cara berpikir anak didik di pendidikan formal maupun di pendidikan non formal.

Prestasi belajar adalah sesuatu yang tidak bisa berdiri sendiri, akan tetapi merupakan hasil dari berbagai faktor yang melatarbelakanginya (Darmadi, 2010:187). Menurut Reni dan Hawadi (2004:168) hasil penilaian pendidik terhadap proses dan hasil belajar siswa sesuai dengan instruksional yang menyangkut isi pelajaran dan perilaku yang diharapkan dari siswa. Slameto (2003:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor eksteren, Maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang di peroleh berupa kesan – kesan yang mengakibatkan perubahan dalam individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Alam sangat diperlukan untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK. Menurut Samatowa (2010:3) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam, berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam atau *science* pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Dengan demikian, Ilmu tersebut memiliki peran yang sangat penting. Kemajuan IPTEK yang begitu pesat sangat memengaruhi perkembangan dalam dunia pendidikan terutama pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam yang ada di Indonesia. Pendidikan sains telah berkembang di negara-negara maju dan telah terbukti dengan adanya penemuan-penemuan baru yang terkait dengan teknologi.

Menyadari akan pentingnya pendidikan tersebut, telah banyak dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah khususnya sekolah dasar. Upaya ini dapat lihat dari peningkatan profesi guru, penyediaan perlengkapan alat-alat maupun media pembelajaran, sarana dan prasarana bagi pelajaran tersebut, penggunaan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat direkrut putera-puteri terbaik bangsa, dan masih banyak lagi usaha yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Tetapi selama ini pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sering kali menjadi momok bagi sebagian besar siswa- siswi di SDN Tambakromo 2. Siswa memandang pelajaran tersebut sebagai ilmu yang kompleks, sulit dipelajari, sulit dimengerti dan jauh dari angan-angan mereka, bahkan tidak jarang siswa membenci pelajaran itu. Karena letak geografis mereka di perkampungan dan pinggiran, di daerah perkomplekan religi, guru yang kurang profesional, usia guru yang sudah menginjak usia tua, maupun minimnya media yang ada di sekolah itu, maka masih minim sekali pengetahuan mereka tentang kemajuan-

kemajuan IPTEK yang telah berkembang selama ini. Maka efeknya hampir setiap tahun prestasi belajar siswa kusus mata pelajaran IPA menunjukkan hasil yang rendah dibanding dengan mata pelajaran yang lain di SDN Tambakromo 2 Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi.

Beberapa indikator yang menunjukkan rendahnya kualitas proses belajar mengajar antara lain: kurangnya kesiapan siswa sebelum proses belajar dimulai, masih rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, kurang optimalnya pelaksanaan belajar mengajar di sekolah, belum terpenuhi media pembelajaran yang ada di sekolah. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator harus bisa menciptakan suasana belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Di dalam proses belajar mengajar harus saling berinteraksi antara komponen-komponen yang terdapat didalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Secara umum SDN Tambakromo 2 masih tertinggal dari sekolah-sekolah lainnya. Proses pembelajarannya masih cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang terpusat pada guru dalam menyajikan materi. Metode ini langsung memberikan suatu konsep, teori, atau rumus tertentu pada siswa tanpa sering mengemukakan proses pembentukan atau perolehan teori tersebut, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk menemukan suatu konsep dari apa yang dipelajarinya. Mayoritas mereka hanya sibuk menyalin apa yang disampaikan oleh guru tanpa memperhatikan penjelasan dari guru. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat diperlukan sehingga apa yang dipelajari akan lebih tertanam dalam pikiran siswa apalagi ketika siswa mampu menyelesaikan suatu permasalahan dengan caranya sendiri. Aktivitas siswa dalam belajar inilah yang merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.

Sebagai tindak lanjut dari permasalahan tersebut, Metode pembelajaran *Group Investigation* dipilih untuk dipakai dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini. Metode ini biasanya dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran langsung kelapangan secara berkelompok-kelompok. Secara garis besar metode tersebut merupakan suatu pengajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja dalam berkelompok. Metode ini melibatkan secara langsung peserta didik untuk belajar berkelompok sehingga dapat memancing kreativitas siswa satu sama lainnya yang mana siswa tersebut merasa minder bila belajar sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *Group Investigation* untuk mengembangkan minat dan prestasi siswa dalam pembelajaran tentunya dengan pemilihan kelas dan materi yang sesuai.

Menurut Slavin, (2008:214) *Group Investigation* merupakan suatu proyek studi yang terintegrasi dan berhubungan dengan hal-hal yang bersifat penguasaan, analisis dan mensistesiskan informasi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat multi-aspek. Kemudian, menurut Suprijono, (2011:93) pembelajaran dengan menggunakan metode *Group Investigation* dimulai dengan pembagian kelompok dan

guru beserta peserta didik memilih topik-topik tertentu dengan permasalahan yang dapat dikembangkan dari topik-topik tersebut. Dengan mencoba menerapkan Metode Pembelajaran *Group Investigation* peserta didik mampu menemukan sendiri konsep-konsep tertentu sehingga lebih mudah dalam memanfaatkannya untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa, baik permasalahan dalam proses pembelajaran, ketika menghadapi guru, kurangnya penguasaan materi, maupun media yang kurang terpenuhi. Dengan peserta didik menemukan sendiri konsep-konsep tertentu, peserta didik akan lebih tahan lama dalam mengingat konsep-konsep atas penemuannya itu.

METODE

Jenis Penelitian

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti dalam penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, yaitu satu *Action Research* yang dilakukan di kelas. Wardhani & Wihardit (2010:1.4) menyatakan, penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Arikunto (2006:58) menjelaskan, penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas atau *classroom action research* merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru atau pendidik di kelas, yang bertujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

Lokasi Penelitian

Penelitian diadakan di SD Negeri Tambakromo 2 Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi. Pemilihan lokasi penelitian ini karena sudah dilakukan observasi, letaknya yang berada di wilayah desa yang jauh dari pusat kota, sejauh ini belum ada penelitian serupa yang diadakan di SD Negeri Tambakromo 2 sehingga penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa di sekolah ini masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

Instrumen Penelitian

Tes Formatif

Tes yang digunakan untuk memantau kemajuan suatu belajar siswa selama proses belajar berlangsung, dan untuk memberikan balikan bagi penyempurnaan program belajar mengajar, serta untuk mengetahui kelamahan-kelamahan yang memerlukan perbaikan, sehingga hasil belajar mengajar menjadi lebih baik.

Lembar Observasi

Sanjaya (2007:191) mengemukakan bahwa *check list* adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer

tinggal memberi tanda *ada* dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Adapun bentuk *check list*nya.

- A. Memperhatikan penjelasan guru
- B. Mengerjakan tugas yang diberikan guru
- C. Mengikuti jalannya diskusi kelompok
- D. Memberikan pendapat dalam kelompok
- E. Memberikan pendapat dalam diskusi kelas.

Tabel 1 Petunjuk Penilaian Tingkat Keaktifan Siswa

Aspek	Kriteria	Indikator	Skor
A	Aktif	Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru	4
	Cukup Aktif	Siswa sering memperhatikan penjelasan guru	3
	Kurang Aktif	Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru	2
	Tidak Aktif	Siswa jarang memperhatikan penjelasan guru	1
B	Aktif	Siswa selalu mengerjakan tugas	4
	Cukup Aktif	Siswa sering mengerjakan tugas	3
	Kurang Aktif	Siswa kurang mengerjakan tugas	2
	Tidak Aktif	Siswa jarang mengerjakan tugas	1
C	Aktif	Siswa selalu mengikuti diskusi kelompok	4
	Cukup Aktif	Siswa cukup aktif mengikuti diskusi kelompok	3
	Kurang Aktif	Siswa kurang aktif mengikuti diskusi kelompok	2
	Tidak Aktif	Siswa tidak aktif mengikuti diskusi kelompok	1
D	Aktif	Siswa aktif dalam memberikan pendapat	4
	Cukup Aktif	Siswa cukup aktif dalam memberikan pendapat	3
	Kurang Aktif	Siswa kurang aktif memberikan pendapat	2
	Tidak Aktif	Siswa tidak aktif memberikan pendapat	1
E	Aktif	Siswa aktif dalam diskusi kelas	4
	Cukup Aktif	Siswa cukup aktif dalam diskusi kelas	3
	Kurang Aktif	Siswa kurang aktif dalam diskusi kelas	2
	Tidak Aktif	Siswa tidak aktif dalam diskusi kelas	1

Indikator Penelitian ini digunakan sebagai acuan untuk memenuhi target yang ingin dicapai dalam proses belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Group Investigation*. Hasil yang ingin dicapai ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Indikator Ketercapaian

No.	Aspek	Indikator Ketercapaian	Cara Mengukur
1	Ketuntasan prestasi belajar individu	≥ 62	Tes
2.	Ketuntasan prestasi belajar kelas	2/3 = 66 %	Tes
3.	Ketuntasan keaktifan individu	63 – 100%	Observasi
4.	Ketuntasan keaktifan kelompok	63 – 100%	Observasi
5.	Ketuntasan keaktifan kelas	63 – 100%	Observasi

Tahapan Penelitian

Pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri empat tahap yaitu

Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan berbagai instrumen penelitian yang dibutuhkan, seperti, Silabus, RPP Siklus 1 dan 2.

Tahap tindakan

Setelah tahap perencanaan, peneliti melaksanakan tindakan pada setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Dalam penelitian ini, peneliti mengkhususkan pada materi pengelompokan sumber daya alam. Pada tiap kali pertemuan, peneliti melaksanakan tindakan kelas sesuai RPP yang telah disusun.

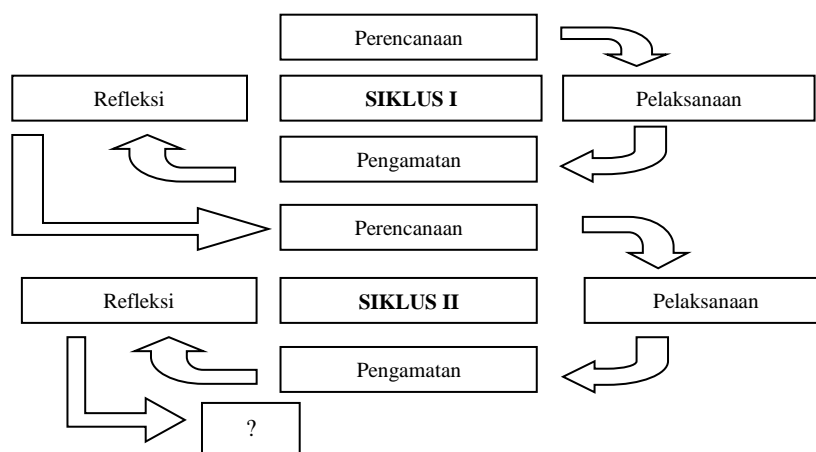
Tahap Pengamatan

Penulis melakukan aktifitas pengamatan bersamaan tahap pelaksanaan tindakan.

Tahap Refleksi

Dari hasil pengamatan, akan didapat kekurangan maupun kelebihan metode *Group Investigation* dalam pelaksanaan pembelajaran IPA.

Adapun model dan penjelasan untuk masing – masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur penelitian
(Suharsimi Arikunto 2006:16)

Teknik Analisis Data

Analisa data disesuaikan dengan metode pengumpulannya dengan proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional untuk menyajikan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk menyusun jawaban masalah yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas. Analisa data kuantitatif dari tes hasil belajar dilakukan dengan mencocokkan kunci/alternatif jawaban yang benar sesuai dengan konsep dari bidang ilmu yang bersesuaian. Kemudian disesuaikan dengan indikator keberhasilan untuk mengambil kesimpulan. Data Tes Hasil Belajar Siswa, Untuk menghitung nilai tes digunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{NilaiYangDidapat}}{\text{NilaiMaksimal}} \times 100$$

Dimana nilai maksimum = 100 (Fokus 2010:108)

Untuk menghitung prosentase ketuntasan kelas digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai (Prosentase Ketuntasan)} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Data hasil observasi yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus, Suharsimi Arikunto, 2002:245 dengan dimodifikasi oleh peneliti :

$$\text{Nilai (Prosentase keaktifan siswa)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kreteria :

82% - 100%	:	Aktif
63% - 81%	:	Cukup Aktif
44% - 62%	:	Kurang Aktif
25% - 43%	:	Tidak Aktif

HASIL

Pada bagian ini dibahas hasil penelitian dan pembahasannya, sesuai dengan masalah-masalah yang diungkapkan di atas. Data diperoleh dari hasil observasi dan hasil tes. Semua data yang diperoleh tersebut diproses dalam pengolahan data kemudian ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Data Hasil Observasi Siklus I

Adapun aspek yang diamati selama kegiatan belajar mengajar yaitu, keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengikuti diskusi kelompok, memberikan pendapat dalam diskusi kelompok, dan memberikan pendapat dalam diskusi kelas.

Tabel 3 Prosentase Keaktifan Siswa Dalam Siklus I

Nama kelompok	Nilai (%)	Keterangan
1	50	Tidak tuntas
2	25	Tidak tuntas
3	20	Tidak tuntas
4	50	Tidak tuntas
5	20	Tidak tuntas

Berdasarkan tabel 3, maka penghitungan persentase keaktifan siswa pada siklus I yaitu 31.81%. Jadi persentase keaktifan siswa masih rendah (kurang aktif) karena belum mencapai indikator ketercapaian ketuntasan keaktifan siswa yaitu 63 – 100 % dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV SDN Tambakromo 2, Kecamatan Padas, Kabupaten Ngawi.

Hasil Tes Formatif Siklus I

Sesuai dengan rencana pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Group Investigation* dilaksanakan evaluasi dalam bentuk tes formatif 1 untuk mengukur tingkat ketercapaian siswa. Dari hasil tes yang telah dilakukan, secara umum dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4 Hasil Belajar Tes Formatif siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus 1
1	Jumlah siswa tuntas	14
2	Prosentase ketuntasan	63.18 %

No	Uraian	Hasil Siklus 1
3	Nilai rata-rata tes	63

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tes siswa dalam kelas adalah 63, artinya sudah di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) SDN Tambakromo 2 yaitu 62. Untuk ketuntasan belajar mencapai 63.18% dengan kata lain masih terdapat 14 siswa dari 22 siswa yang sudah tuntas belajar karena mendapatkan nilai 62 atau lebih. Sedangkan 8 siswa lainnya belum tuntas belajar karena nilainya di bawah 62. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal kelas belum tuntas belajar, karena prosentase ketuntasan belajar kelas hanya sebesar 63.18 % lebih kecil dari kriteria ketuntasan belajar dalam kelas yang dikehendaki yaitu sebesar 66%. Karena itu, dari data ini perlu dilanjutkan pada siklus II.

Hasil Observasi Siklus II

Adapun aspek yang diamati selama kegiatan belajar mengajar yaitu, keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengikuti diskusi kelompok, memberikan pendapat dalam diskusi kelompok, dan memberikan pendapat dalam diskusi kelas.

Tabel 5 Prosentase Keaktifan Siswa Dalam Siklus II

Nama kelompok	Nilai (%)	Keterangan
1	75	Tuntas
2	75	Tuntas
3	60	Tidak tuntas
4	25	Tidak tuntas
5	80	Tuntas

Berdasarkan tabel 5, maka penghitungan prosentase keaktifan siswa pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 63,53%. Jadi prosentase keaktifan siswa mengalami perubahan yang sangat signifikan dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV SDN Tambakromo 2, Kecamatan Padas, Kabupaten Ngawi.

Hasil Tes Formatif Siklus II

Hasil tes formatif pada siklus II mengalami peningkatan dari hasil siklus I yang mengakibatkan ketuntasan siswa juga mengalami perubahan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Tes Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Jumlah siswa tuntas	17
2	Prosentase ketuntasan	77,27 %
3	Nilai rata-rata tes	69

Berdasarkan tabel 6, diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 69 dan ada 17 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar. Maka secara klasikal prosentase ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 77,27 %, termasuk kategori tuntas. (Lampiran 16). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini disebabkan karena adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran *Group Investigation*, hal

ini menjadikan siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

PEMBAHASAN

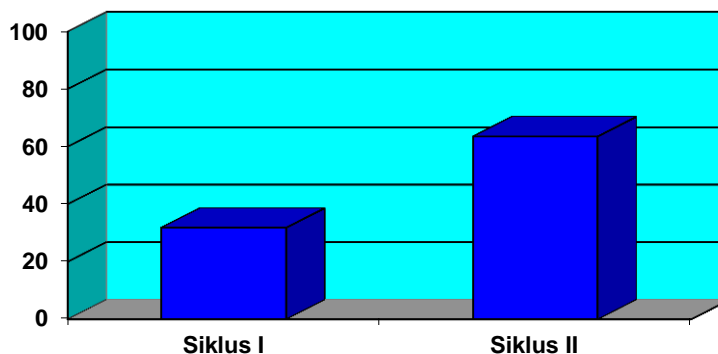
Keaktifan Siswa

Berdasarkan penelitian dari siklus I dan II akan dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 7 Keaktifan Siswa

Pelaksanaan Tindakan	Prosentase ketuntasan keaktifan siswa	Keterangan
Siklus I	31,81 %	Ketuntasan keaktifan kelas 63 – 100 %
Siklus II	63,53 %	

Dari tabel 7, dapat dibuat grafik tentang keaktifan siswa setelah diadakan penelitian tindakan sebagai berikut:



Grafik 1 Nilai Rata-rata Keaktifan Siswa

Dari tabel 7 dan grafik 1, menunjukkan bahwa prosentase keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 31,72% yaitu dari 31,81% menjadi 63,53%. Keaktifan belajar siswa sebelum diadakan penelitian ini masih rendah. Hal ini terlihat siswa masih pasif selama proses pembelajaran berlangsung, kurang aktif dalam mengikuti diskusi kelompok, kurang aktif memberikan pendapat dalam diskusi kelompok dikarenakan pada pembelajaran terdahulu masih menggunakan metode ceramah saja oleh guru, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Group Investigation* siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, aktif dalam mengikuti diskusi maupun memberikan pendapat dalam diskusi kelompok. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata keaktifan dari siklus satu ke siklus berikutnya terus meningkat. Ini berarti ada peningkatan keaktifan belajar siswa dengan pendekatan metode pembelajaran *Group Investigation* pokok bahasan sumber daya alam, pada siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi.

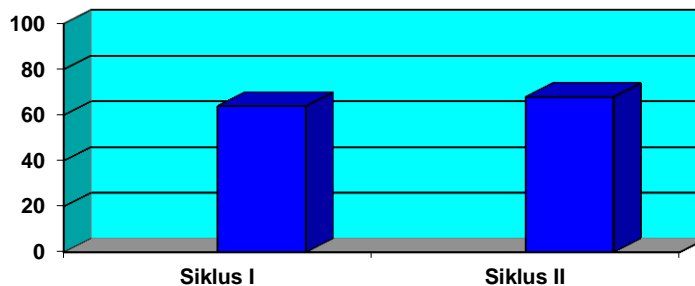
Tes Formatif

Berdasarkan penelitian dari siklus I dan II akan dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Tes Formatif

Pelaksanaan Tindakan	Nilai rata-rata kelas
Siklus I	63
Siklus II	69

Dari tabel 8, dapat dibuat grafik tentang hasil siswa setelah diadakan penelitian tindakan sebagai berikut:



Grafik 4.2. Nilai rata - rata kelas

Dari tabel 8 dan grafik 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil tes formatif dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 6 poin yaitu dari 63 menjadi 69.

Hasil belajar sebelum diadakan penelitian ini masih rendah, hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang kurang mampu menarik perhatian siswa untuk lebih giat belajar dan kurang mampu memotivasi siswa untuk dapat menggunakan inteletualnya dalam menyelesaikan masalah IPA dengan caranya sendiri. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Group Investigation*, siswa lebih dapat membuat pemecahan masalah sesuai dengan kemampuan, sikap, dan minatnya sehingga akan membentuk inteligensi yang baik dan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari kenaikan nilai rata-rata hasil tes formatif dari siklus satu ke siklus berikutnya mengalami peningkatan. Ini berarti ada peningkatan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *Group Investigation* pokok bahasan sumber daya alam pada siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi.

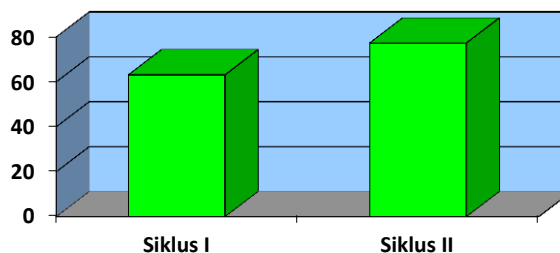
Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes pada siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa

Siklus	Ketuntasan Belajar Siswa			
	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%
I	14 siswa	63,18	8 siswa	36,82
II	17 siswa	77,27	5 siswa	22,73

Dari tabel 9, dapat dibuat grafik tentang prestasi siswa setelah diadakan penelitian tindakan sebagai berikut:



Grafik 3 Nilai Rata-rata Ketuntasan Belajar

Dari tabel 9 dan grafik 3 dapat diketahui siswa yang tuntas di siklus I sebanyak 14 siswa dengan prosentase 63.18 %, di siklus II sebanyak 17 siswa dengan prosentase 77.27 %, sedangkan siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan dari siklus I sebanyak 8 siswa dengan prosentase 36.82 %, dan siklus II turun menjadi 5 siswa dengan prosentase 22.73 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *Group Investigation* pokok bahasan sumber daya alam pada siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi dan pembahasan seperti dikemukakan di atas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut; (1) Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Tambakromo 2 Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi dengan pembelajaran metode *Group Investigation* pokok bahasan sumber daya alam makin meningkat karena ketertarikan siswa dalam menginvestigasi permasalahan melalui kerja kelompok. Siswa merasa senang dan tertarik dengan dilaksanakan pembelajaran metode *Group Investigation* terlihat dari hasil keaktifan siswa selama penelitian yang semakin baik. Berdasarkan hasil observasi dari 22 siswa, prosentase keaktifan siswa pada siklus I sebesar 31,81%, dan pada siklus II meningkat menjadi 63,53%. Ini berarti keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA dari setiap siklusnya meningkat menjadi lebih baik. (2) Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Tambakromo 2 Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi dengan pembelajaran metode *Group Investigation* pokok bahasan sumber daya alam menjadi lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai nilai rata-rata pada siklus I sebesar 63 dan pada siklus II meningkat menjadi 69. Untuk ketuntasan belajar belajar siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi pada siklus I mencapai 63,18% dan pada siklus II mencapai 77,27 %, jadi siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi telah mencapai ketuntasan belajar secara secara klasikal atau telah mencapai indikator yang ditetapkan yaitu sebesar 66%. Artinya, prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dari setiap siklus meningkat menjadi lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Darmadi, H. 2010. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Reni, A & Hawadi. 2004. *Akselerasi A-Z, Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta: Grasindo.
- Samatowa, U. 2010. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasari*. Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media.
- Sanjaya, W. 2007. *Pembelajaran dalam Implementasi Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, A. 2011. *Cooperative Learning ; Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wardhani, I & Wihardit, K. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

EFEKTIFITAS SUPLEMEN BAHAN AJAR IPA DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK SISWA KELAS IV SD

Galuh Tisna Widiana dan Indra Kusuma Wardani

galuh_widiana@yahoo.com

Pendidikan Guru Marasah Ibtidaiyah

Fakultas Agama Islam

Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang

Abstract: Teaching materials issued by the government lays out a minimum of effort to do teachers and students to Achieve competency expected. However, The Necessary adjustments to student characteristics and are effective in learning. An alternative solution is by developing teaching materials Sciences natural supplement that can help students to learn science with a scientific approach as mandated by the Curriculum 2013, the roomates which is also effective in learning. The purpose of this study was to Determine the effectiveness of the supplement teaching materials with a scientific approach to the fourth grade of elementary school students. The research method to Determine the effectiveness of the supplement teaching materials using normality test, homogenitas test and t-test (Post-test or Achievement) Data on the effectiveness of teaching materials Obtained from the analysis of attainment and student achievement scores. The analysis Showed that the Obtained Data normality test sig = 0,121. This value is greater than 0,05, the which means that Null hypothesis is accepted or the distribution of normal data. In homogonitas test uses a Levene Test technique that the significant value in engineering Levene Test amount 0,619. The above calculation using a significance level of 5% and a significance value of the Data Showed that $p > 0,05$. This indicates that the data derived from the Populations with equal variances or both homogeneous group. Based on the analysis, the experimental class has an average value of learning achievement higher at 87,3 Compared with the control class has an average value of 81,17 can be concluded that supplement instructional materials science with a scientific approach effectively to improve student achievement in SDN Brodot I Academic Year 2014/2015.

Keywords: supplement teaching materials, scientific, sciences

Abstrak: Bahan ajar yang diterbitkan pemerintah menjabarkan usaha minimal yang harus dilakukan guru dan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Namun, diperlukan penyesuaian dengan karakteristik siswa dan efektif dalam pembelajaran. Alternatif solusi yang dilakukan adalah dengan mengembangkan suplemen bahan ajar IPA yang dapat membantu siswa untuk belajar IPA dengan pendekatan saintifik seperti yang diamanatkan oleh Kurikulum 2013 yang juga efektif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan suplemen bahan ajar dengan pendekatan saintifik untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian untuk mengetahui keefektifan suplemen bahan ajar dengan menggunakan Uji Normalitas dan uji homogonitas dan serta uji-t (Post-

test atau Prestasi Belajar) Data mengenai keefektifan bahan ajar diperoleh dari hasil analisis terhadap pencapaian atau skor prestasi belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada uji normalitas data diperoleh nilai $\text{sig} = 0,121$. Nilai ini lebih besar dari 0,05 yang berarti H_0 diterima atau data berdistribusi normal. Pada uji homogenitas menggunakan teknik *Levene Test* bahwa nilai signifikansi pada teknik *Levene Test* sebesar 0.619. Perhitungan di atas menggunakan taraf signifikansi 5% dan nilai signifikansi data menunjukkan $p > 0,05$. Hal ini menunjukkan data tersebut berasal dari populasi dengan varian yang sama atau kedua kelompok homogen. Berdasarkan hasil analisis data, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata prestasi belajar lebih tinggi yaitu 87,3 dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata 81,17. Dapat disimpulkan bahwa suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik efektif meningkatkan prestasi belajar siswa di SDN Brodot I Tahun Ajaran 2014/2015

Kata kunci: suplemen bahan ajar saintifik, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan, sebab pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Upaya peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan melalui penyediaan fasilitas pendidikan, peningkatan kualitas tenaga pendidik, perbaikan kualitas kurikulum dan juga perluasan kesempatan untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya adalah untuk menyiapkan siswa dalam pencapaian kualitas hidup yang tinggi. Untuk itu pendidikan harus mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa agar mampu beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi saat ini.

Proses pembelajaran membutuhkan profesionalisme seorang guru, sehingga pembelajaran menjadi berkualitas dan bermakna. Harrel (2010:159), mengemukakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan implementasi pembelajaran IPA adalah kualitas guru dalam mengembangkan pengalamannya, membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai kurikulum, serta menguasai materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran lebih dipusatkan pada siswa dengan melibatkan siswa dalam perencanaan, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan pelaporan yang berbasis pada kebutuhan, minat dan kemampuan siswa.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah, serta mengomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah (Mulyasa, 2006: 110-111).

Hakikat pendidikan IPA tidak dapat dilepaskan dari karakteristik ilmiah. Karakteristik ilmiah mengedepankan proses ilmiah seperti yang dilakukan para ilmuwan untuk menemukan sesuatu. Pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah dalam pembelajaran merupakan konsep dasar yang menginspirasi atau melatarbelakangi

penerapan karakteristik ilmiah. Melalui pendekatan saintifik/ilmiah, selain dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Artinya, dalam proses pembelajaran, siswa dibelajarkan dan dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah, bukan diajak untuk beropini maupun fitnah dalam melihat suatu fenomena. Dalam kurikulum 2013 mengisaratkan untuk menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran didalamnya mencakup komponen yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan atau menganalisis, dan mengomunikasikan (Kemendikbud, 2013).

Pendekatan saintifik dalam pembelajaran yang membawa proses mendapatkan pengetahuan diantaranya juga dilakukan melalui eksperimen dan mendorong siswa belajar metode penelitian. Implikasi ini ternyata positif, yakni ada beberapa penelitian menunjukkan bahwa belajar tentang metodologi penelitian dapat meningkatkan berpikir dalam bidang kehidupan lainnya (Lehman, Lempert, & Nisbett, 1988 dalam Sujarwanta, 2012). Dapat dikatakan pendekatan saintifik mengajarkan kepada siswa pengalaman-pengalaman secara langsung dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga akan mendapatkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar sangat penting artinya bagi guru dan siswa. Bahan ajar juga sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Belawati (2004:2) Bahan ajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai acuan bagi siswa dan guru untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Bagi siswa, bahan ajar menjadi bahan acuan yang diserap isinya dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadi pengetahuan. Sedangkan bagi guru, bahan ajar menjadi salah satu acuan penyampaian ilmu kepada siswa

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa dalam melakukan pembelajaran, guru menitik beratkan pada buku sebagai panduan untuk belajar, sehingga peran buku teks terbitan pemerintah sangat vital dalam pembelajaran. Survei lapangan dilakukan untuk memperoleh data mengenai ketersediaan dan kebutuhan suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik. Survei dilakukakan di lima SD di Kabupaten Jombang dengan memberikan angket yang diisi oleh 15 guru dan 80 siswa. Berdasarkan hasil survei diperoleh bahwa guru menggunakan buku kurikulum 2013 sebagai alat dalam pembelajaran. Namun 11 guru mengatakan bahwa jika menggunakan buku kurikulum 2013 banyak waktu yang tersisa, terdapat pertanyaan yang kurang dimengerti oleh siswa. Pembelajaran dengan menggunakan buku kurikulum 2013 sangat menyenangkan namun ada kegiatan pembelajaran yang sulit mereka lakukan, seperti (1) menyanyikan lagu yamko rambe yangko dengan iringan suara botol, (2) memaknai lagu “aku anak Indonesia”, (3) menjawab pertanyaan” menurut kamu, apa jenis sudut pada gambar berikut ?” namun dalam buku terdapat gambat anak yang sedang berdiri.

Bahan ajar kurikulum 2013 yang di terbitkan oleh pemerintah menjabarkan usaha minimal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan perlu penyesuaian dengan karakteristik di SDN Brodot I. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum 2013, siswa diajak menjadi berani untuk mencari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru dalam meningkatkan dan menyesuaikan daya serap peserta didik dengan ketersediaan kegiatan pada bahan ajar tersebut sangat penting. Guru dapat memperkayanya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan bersumber dari lingkungan sosial dan alam. Ketergantungan pada buku teks di dalam proses pembelajaran menimbulkan sedikitnya sumber bahan ajar yang digunakan guru, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan monoton.

Suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik adalah bahan ajar yang susunan materinya berorientasi pendekatan saintifik (*scientific approach*). Proses pembelajaran dimana siswa mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotor melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran yang pokok kegiatannya yang di amanatkan dalam Kurikulum 2013 adalah melakukan kegiatan belajar mulai dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan atau menganalisis, dan mengomunikasikan. Suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik juga dikaitkan dengan mata pelajaran lain yang disesuaikan dengan buku kemendikbud dengan lingkup kajian IPA sebagai bahasan utamanya.

Secara umum penelitian ini bertujuan mencari jalan keluar terhadap permasalahan yang dihadapi dalam sistem pendidikan. Penelitian pengembangan suplemen bahan ajar IPA terpadu telah banyak dilakukan dengan model pengembangan produk yang berbeda-beda. Beberapa penelitian yang telah dihasilkan antara lain: Turpin (2004), membelajarkan IPA secara terpadu dapat meningkatkan prestasi belajar, keterampilan proses sains, dan sikap siswa terhadap IPA. Atsnan (2013) mengatakan penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran matematika SMP kelas VII materi bilangan cacah. Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa pengembangan suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik dilakukan sebagai solusi untuk membantu guru dan siswa dalam memperkaya pengetahuan. Dengan adanya pengembangan suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik ini bertujuan agar mempermudah guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada sikap ilmiah. Selain itu agar tersedianya suplemen bahan ajar IPA khususnya kelas I V agar pembelajaran lebih bermakna dan memperkaya pengetahuan dalam mengembangkan pemahaman materi IPA.

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sekumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Mulyasa, 2006: 110). Menurut Fisher (dalam Amin, 1987), sains adalah

suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode yang berdasarkan observasi Pembelajaran IPA terutama lebih menekankan aspek proses bagaimana siswa belajar dan efek dari proses belajar tersebut bagi perkembangan siswa itu sendiri. Pembelajaran IPA melibatkan keaktifan siswa, baik aktivitas fisik maupun aktivitas mental, dan berfokus pada siswa, yang berdasar pada pengalaman keseharian siswa dan minat siswa.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. IPA sangat penting untuk dibelajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, dengan harapan agar siswa mampu menghadapi tantangan global dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi setelah mereka terjun di masyarakat.

Pembelajaran IPA di SD mempunyai tiga tujuan utama, yakni: (1) mengembangkan keterampilan ilmiah; (2) memahami konsep IPA; dan (3) mengembangkan sikap yang berdasar pada nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajarannya. Dari ketiga tujuan tersebut jelas dikemukakan bahwa belajar IPA tidak hanya menitikberatkan pada hasil kognitifnya saja, melainkan dengan belajar IPA siswa akan mampu mengembangkan keterampilan ilmiah serta sikap berdasarkan pada nilai dari dalam diri siswa. Bass dkk (2009: 7) menambahkan hasil penelitian kontemporer dari para pendidik dan psikolog telah menggarisbawahi bahwa interaksi siswa dengan teman sebaya, guru serta komponen lainnya merupakan sebuah kontribusi penting dalam perkembangan kemampuan berpikir.

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional material*) adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Kompetensi (SK), dan Kompetensi Dasar (KD) pada Standar Isi (SI) yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan (Amin, 2006:2). Selain itu, Siddiq, dkk. (2009:2-3) mengungkapkan bahan ajar sebagai ‘desain’ suatu materi atau isi pelajaran yang diwujudkan dalam benda atau bahan yang dapat digunakan untuk belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Triyono, dkk (2009:2) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks tertulis maupun tidak tertulis yang tersusun secara sistematis, digunakan untuk membantu tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Berdasarkan sejumlah pendapat ahli mengenai pengertian bahan ajar, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah desain suatu materi yang memuat pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diwujudkan dalam bentuk benda atau bahan tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat belajar secara efektif. Adanya bahan ajar membuat siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara sistematis sehingga akhirnya mereka akan mampu menguasai semua

kompetensi secara utuh. Dengan demikian tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Bahan ajar memiliki manfaat yang sangat banyak baik bagi siswa maupun guru itu sendiri. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian (Erawati, 2013) yakni bahan ajar IPA kontekstual mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII olahraga SMPN 1 Batu.

Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan oleh guru dan siswa dalam membelajarkan materi pembelajaran (Balitbang, 2008). Menurut Departement Education of Canada (2008) ada empat kriteria dalam melakukan evaluasi terhadap bahan ajar, yaitu konten bahan ajar, desain instruksional, desain, desain teknis, dan pertimbangan sosial. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar harus mudah dipahami oleh pengguna, menggunakan teori-teori yang mendukung, aktual, kontekstual, konseptual, disertai contoh soal dan latihan. Bahan ajar suplemen adalah bahan ajar yang dimaksudkan untuk memperkaya, menambah ataupun memperdalam isi kurikulum.

Bahan ajar suplemen yang dimaksudkan adalah bahan ajar yang menjadi pendamping dari bahan ajar pokok yang telah diterbitkan oleh pemerintah. Suplemen bahan ajar biasanya berisi tentang pengembangan materi sehingga isi bahan ajar tersebut lebih luas. Suplemen bahan ajar ini dapat digunakan untuk belajar lebih dari apa yang ada pada bahan ajar yang telah ditentukan dari pemerintah sehingga suplemen bahan ajar saintifik ini dapat digunakan sebagai pengayaan bagi para siswa

Pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah dalam pembelajaran merupakan konsep dasar yang menginspirasi atau melatarbelakangi penerapan karakteristik ilmiah. Permendikbud No 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik atau ilmiah. Melalui pendekatan saintifik/ilmiah, selain dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Dalam kurikulum 2013 pendekatan saintifik dalam pembelajaran di dalamnya mencakup komponen yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan atau menganalisis, dan mengkomunikasikan

Proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan saintifik akan menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Dengan proses pembelajaran yang demikian maka diharapkan hasil belajar melahirkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Pendekatan ilmiah atau saintifik dengan menyentuh ketiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut (1) Ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar siswa “tahu mengapa”. (2) Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar siswa “tahu

bagaimana”. (3) Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar siswa “tahu apa.” (4) Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (soft skills) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (hard skills) dari siswa yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. (5) Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. (6) Pendekatan ilmiah (scientific approach) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran.

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran dituntut untuk menerapkan pendekatan saintifik/ilmiah yang dipadu dengan model pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Karakteristik pembelajaran tematik yaitu berpusat pada siswa, pemisahan antar mata pelajaran tidak tampak, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, fleksibel, hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Ciri belajar siswa usia sekolah dasar adalah (1) konkret (dapat dilihat, didengar, dibau, dikecap, diraba, dan diotak-atik), (2) integratif (segalasesuatu dipandang sebagai satu keutuhan), (3) hierarkis (urut, logis, keterkaitan antar materi, cakupan keluasan dan kedalaman materi).

Penerapan pendekatan saintifik/ilmiah dalam pembelajaran tema Indah nya kebersamaan, sub tema keragaman budaya bangsaku. Kegiatan pembelajaran ini dapat diawali dengan guru meminta siswa untuk mengamati gambar keragaman budaya di Indonesia dari mulai pakaiannya, rumah adatnya, alat musiknya dan lain-lain. Guru juga dapat menambahkan dengan memberikan gambar kepada siswa untuk diamati persamaan dan perbedaannya. Guru dapat menjelaskan contoh keragaman alat musik yang terdapat di Indonesia dengan menunjukkan contoh alat musik dan cara memainkannya. Dengan kegiatan Ayo Mengamati siswa melakukan kegiatan pengamatan tentang bagaimana alat musik dapat menimbulkan bunyi. Guru dapat menanyakan apa yang terjadi saat alat musik dimainkan dan menanyakan apa saja yang terjadi. Siswa dapat mencari informasi cara memainkan alat musik yang lainya pada tempat yang telah disediakan untuk diisi. Siswa juga dapat menemukan benda-benda di sekelilingnya yang dapat menimbulkan bunyi dan kemudian menunjukkan kepada temanya. Selain mengetahui tentang keberagaman alat musik siswa mencari tahu keberagaman yang ada di dalam kelas dengan saling bertanya kepada teman sekolahnya tentang suku, agama, warna kulit, jenis rambut dalam kegiatan Ayo Cari Tahu. Dalam contoh penerapan tersebut, pembelajaran telah memuat pendekatan saintifik, yaitu mengamati, menanya, mengolah informasi atau data, menyajikandalam bentuk lisan dan tertulis, kemudian bersama-sama guru menyimpulkan kegiatan yang sebagian besar

dilakukan pada pagi hari. Setelah itu dapat dikaitkan dengan materi lain yang masuk dalam cakupan tematik. Misalnya pengenalan konsep harmonisasi, pengenalan konsep persatuan, mengekspresikan diri melalui lagu dan gambar atau, serta memuji Tuhan (religius).

Bahan ajar yang digunakan di sekolah pada kurikulum 2013 berbentuk buku seri pembelajaran tematik terpadu yang berbasis kompetensi yang memuat rencana pembelajaran berbasis aktifitas. Di dalamnya memuat urutan pembelajaran yang dinyatakan dalam kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa bersama guru dan teman sekelasnya untuk mencapai kompetensi tertentu, bukan buku yang materinya dibaca, diisi atau dihafal. Menurut Rusman (2010:189) mengajar bukan transformasi pengetahuan guru kepada siswa dengan menghafal sejumlah konsep-konsep yang sepertinya terlepas dari kehidupan nyata, akan tetapi lebih ditekankan pada upaya untuk memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan untuk bisa hidup (*life skill*) dari apa yang dipelajarinya.

Buku kurikulum 2013 menjabarkan usaha minimal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum 2013, siswa diajak menjadi berani untuk mencari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru untuk mengembangkan dalam meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan pada buku ini sangat penting. Guru dapat memperkayanya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam.

Suplemen bahan ajar IPA adalah bahan ajar yang penjelasan materi di dalamnya dilakukan dengan cara (*scientific approach*) atau pendekatan saintifik. Proses pembelajaran dimana siswa mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotor melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa melakukan kegiatan belajar mulai dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan atau menganalisis, dan mengkomunikasikan. Suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik juga berbasis aktivitas sehingga siswa dalam kegiatan pembelajarannya banyak melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran seperti, mengamati, bereksperimen, bertanya bernyanyi, berkreasi bercerita. Suplemen Bahan ajar ini juga berbasis modul sehingga siswa dapat belajar mandiri tanpa didampingi oleh guru atau tutor.

METODE

Metode penelitian untuk mengetahui keefektifan suplemen bahan ajar dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas data mengenai keefektifan bahan ajar diperoleh dari hasil analisis terhadap pencapaian atau skor prestasi belajar siswa.

Uji Normalitas dan Uji Homogenitas (Tes Kemampuan Awal Siswa)

Tes kemampuan awal siswa dihitung dengan menggunakan uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data, sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen tidaknya populasi dua kelas yang dijadikan penelitian. Uji normalitas dihitung berdasarkan uji *kolmogorov-smirnov* pada taraf signifikansi 5%. Distribusi data penelitian dikatakan normal jika hasil analisis diperoleh $p > 0,05$, sedangkan jika $p < 0,05$ menunjukkan bahwa data penelitian tidak normal. Sedangkan uji homogenitas dilakukan menggunakan teknik *levene test*. Dikatakan memenuhi asumsi homogenitas atau berasal dari populasi yang memiliki varian homogen jika nilai $p > 0,05$.

Uji – t (Post-test atau Prestasi Belajar)

Pada penelitian ini, uji-t dilakukan pada posttes atau tes prestasi belajar untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Hasil perhitungan uji-t pada tes kemampuan awal dan tes prestasi belajar menunjukkan nilai yang berbeda jika pada taraf signifikansi 5%, uji-t pada tes prestasi belajar memiliki nilai lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$).

HASIL PENELITIAN

Bahan ajar dikategorikan efektif apabila mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Brodot I.

Analisis Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 20.0. Penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui normal atau tidaknya data penelitian. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Hasil Uji Normalitas Tes Kemampuan Awal dengan SPSS 20.0

No.	Jumlah Siswa	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>
1.	30	I	1.184
2.	30	II	1.534

Data terdistribusi normal jika pada taraf signifikansi 5% nilai *kolmogorov-smirnov* lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Hasil analisis menunjukkan bahwa pada uji normalitas data diperoleh nilai $sig = 0,121$. Nilai ini lebih besar dari 0,05 yang berarti H_0 diterima atau data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelas IV SDN Brodot I dan kelas IV SDN Brodot II berasal dari populasi yang datanya terdistribusi secara normal.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Levene Test* dan hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Hasil Uji Homogenitas Tes Kemampuan Awal dengan SPSS 20.0

	<i>Levene Test</i>	
	F	Sig.
Tes Kemampuan Awal	0.250	0.619

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada teknik *Levene Test* sebesar 0.619. Perhitungan di atas menggunakan taraf signifikansi 5% dan nilai signifikansi data menunjukkan $p > 0,05$. Hal ini menunjukkan data tersebut berasal dari populasi dengan varian yang sama atau kedua kelompok homogen. Kelas IV SDN Brodot I dan kelas IV SDN Brodot II memenuhi uji normalitas dan homogenitas, sehingga dalam penelitian ini yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas IV SDN Brodot I sedangkan kelas IV SDN Brodot II sebagai kelas kontrol.

Uji efektivitas suplemen bahan ajar dan prestasi belajar siswa dilakukan pada dua kelas tersebut dan dilakukan sebanyak 5 (lima) kali pertemuan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Selama perlakuan, kedua kelas dilihat kemampuan dalam proses sains antara kelas eksperimen dan kontrol. Proses sains diukur dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney untuk skala Proses sains siswa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Selanjutnya setelah perlakuan, kedua kelas diberikan tes untuk mengukur prestasi belajar. Soal tes prestasi belajar yang diberikan sebanyak 20 nomor pilihan ganda. Nilai rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen adalah 87.3 dan kelas kontrol 81.17. Berdasarkan hasil Uji-t, terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

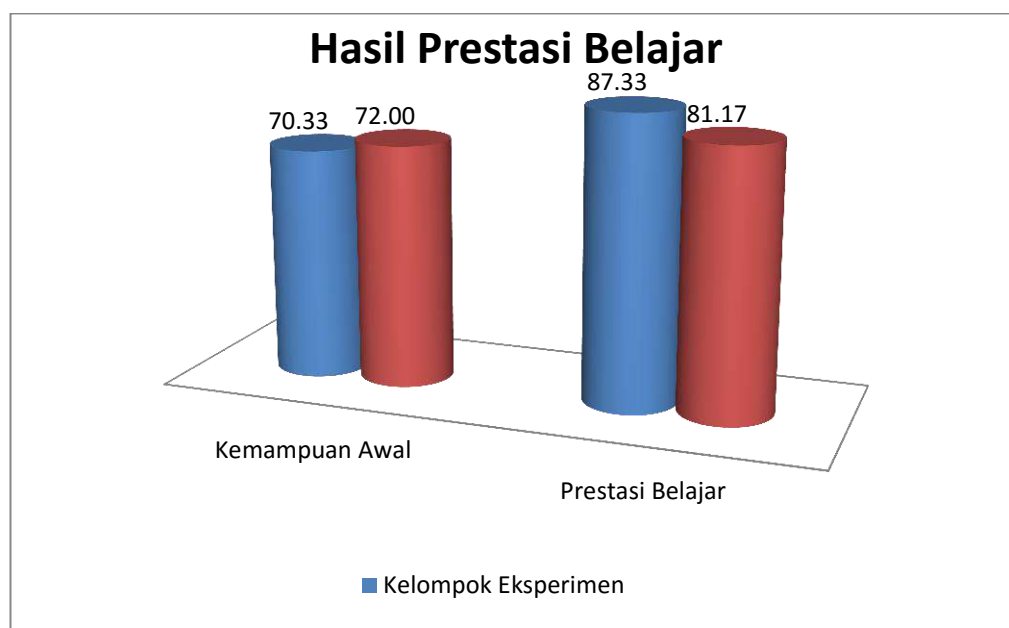
Pemilihan sampel yang terdiri dari 2 (dua) kelas yaitu kelas IV SDN brodot I yang berjumlah 30 siswa, dan kelas IV SDN Brodot II yang berjumlah 30 siswa. kedua kelas tersebut diberikan tes kemampuan awal untuk mengetahui bahwa kedua kelas terdistribusi normal dan homogen.

Soal tes kemampuan awal berjumlah 20 nomor. Soal tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli pengembangan. Terdapat empat kriteria dalam validasi butir soal diantaranya ketercapaian indikator pembelajaran, kesesuaian butir soal dengan ranah kognitif yang ditetapkan, penggunaan bahasa Indonesia, dan kesesuaian materi terhadap karakteristik siswa SD.

Hasil belajar yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari ranah kognitif. Penilaian hasil belajar siswa dilakukan dengan cara, yakni penilaian tes. Hasil belajar kognitif siswa dari ranah C1-C6 (Erawati, 2001:100-102) dinilai dengan tes pilihan ganda. Pelaksanaan tes tersebut dilakukan diakhir jam pelajaran selama 10 menit.

Kelas IV SDN Brodot II sebagai kelas kontrol dan kelas IV Brodot I sebagai kelas eksperimen diberikan tes prestasi belajar setelah mengikuti pembelajaran selama 5 (lima) kali pertemuan. Berdasarkan hasil analisis data, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata prestasi belajar lebih tinggi yaitu 87,3 dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata 81,17.

Adapun data pada pretest atau tes kemampuan awal siswa serta data pada posttest atau tes prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam Gambar di bawah ini



Gambar 1 Perbandingan Tes Kemampuan Awal dan Prestasi Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil uji efektivitas bahan ajar tersebut memperkuat temuan pada penelitian-penelitian sebelumnya. belajar IPA bukan hanya menitikberatkan pada hasil kognitifnya saja, melainkan dengan belajar IPA siswa akan mampu mengembangkan keterampilan ilmiah serta sikap berdasarkan pada nilai dari dalam diri siswa. Bass, Contant dan Carin (2009: 7), Menurut Sujarwanta (2012) Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung baik menggunakan observasi, eksperimen maupun cara yang lainnya, sehingga realitas yang akan berbicara sebagai informasi atau data yang diperoleh selain valid juga dapat dipertanggungjawabkan.

PEMBAHASAN

Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini dikemas dalam bentuk suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik. Suplemen bahan ajar yang dikembangkan menggunakan tema Indahnya Kebersamaan dan disusun dengan pendekatan saintifik berbasis kurikulum 2013.

Bahan ajar tersebut telah mengalami tiga kali revisi. Revisi I diperoleh dari validator ahli materi dan pengembangan. Bagian-bagian yang perlu direvisi diantaranya halaman muka (Cover), indikator pembelajaran, dan materi dalam bahan ajar. Materi dalam bahan ajar dinilai kurang terpadu oleh karena itu semua materi di dalam subtema dihubungkan dengan materi bunyi dan keanekaragaman musik di Indonesia sehingga keterpaduan materi lebih tampak. Selain itu penyusun memberikan kegiatan percobaan

di setiap kali kegiatan pembelajaran, dan penilaian kinerja pada materi-materi tertentu. Hasil validasi tersebut digunakan untuk melakukan revisi sebelum uji coba pendahuluan.

Revisi II diperoleh setelah uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 2 (dua) guru kelas IV dan 6 siswa kelas IV. Berdasarkan hasil penilaian dari guru kelas IV, ada beberapa isi bahan ajar yang perlu direvisi diantaranya indikator lebih diperjelas, tata bahasa dan ketepatan kunci jawaban. Sedangkan hasil analisis data dari pembagian angket dari 6 siswa kelas IV, materi dalam bahan ajar lebih diperjelas, materi lebih diperbanyak, dan cover dibuat lebih menarik. Semua data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil digunakan sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi III.

Suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik terdiri atas bahan ajar siswa dan bahan ajar pegangan guru. Teknologi penyusunan bahan ajar menggunakan adobe photoshop CS4 untuk halaman muka dan konten buku. Bagian-bagian bahan ajar terdiri atas halaman depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, glosarium, uji kemampuan, daftar pustaka, dan biografi penulis. Temuan-temuan lain pada produk yang telah direvisi adalah halaman muka, kegiatan percobaan siswa, dan materi dalam bahan ajar.

Kegiatan percobaan untuk siswa hanya terdapat pada pertemuan tertentu saja. Setelah revisi, setiap pertemuan diberikan kegiatan percobaan untuk siswa untuk melatih keterampilan sains siswa sebelum mempelajari materi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, materi bahan ajar disajikan secara tematik dengan mata pelajaran lain dengan mengarahkan semua sub bab pada tema yang dipilih.

Contoh silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) hanya terdapat pada bahan ajar pegangan guru. Guru dapat menggunakan RPP tersebut tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajarannya. Adapun metode yang digunakan dalam contoh tersebut adalah metode pembelajaran pendekatan saintifik (scientific approach).

Suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik hasil revisi digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran tersebut melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV SDN Brodot II sebagai kelas kontrol dan kelas IV SDN Brodot I sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol menggunakan bahan ajar dari kemendikbud dan kelas eksperimen menggunakan suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik tema “Indahnya Kebersamaan”. Uji efektivitas bahan ajar dilakukan dengan post test only control group design. Sebelum diberikan perlakuan peneliti memberikan tes kemampuan awal untuk memilih dua kelas yang dijadikan penelitian. Dua kelas tersebut adalah kelas IV SDN Brodot I dan kelas IV SDN Brodot II. Pemilihan tersebut berdasarkan uji normalitas dan homogenitas. Uji efektivitas suplemen bahan ajar dan prestasi belajar siswa dilakukan pada dua kelas tersebut dan dilakukan sebanyak 5 (lima) kali pertemuan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Selama perlakuan, kedua kelas dilihat kemampuan dalam proses sains antara kelas eksperimen dan kontrol. Proses sains diukur dengan

menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney untuk skala Proses sains siswa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Selanjutnya setelah perlakuan, kedua kelas diberikan tes untuk mengukur prestasi belajar. Soal tes prestasi belajar yang diberikan sebanyak 20 nomor pilihan ganda. Nilai rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen adalah 87.3 dan kelas kontrol 81.17. Berdasarkan hasil Uji-t, terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

Hasil uji efektivitas bahan ajar tersebut memperkuat temuan pada penelitian-penelitian sebelumnya. belajar IPA bukan hanya menitikberatkan pada hasil kognitifnya saja, melainkan dengan belajar IPA siswa akan mampu mengembangkan keterampilan ilmiah serta sikap berdasarkan pada nilai dari dalam diri siswa. Bass, Contant dan Carin (2009: 7), Menurut Sujarwanta (2012) Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintific adalah pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung baik menggunakan observasi, eksperimen maupun cara yang lainnya, sehingga realitas yang akan berbicara sebagai informasi atau data yang diperoleh selain valid juga dapat dipertanggungjawabkan.

KESIMPULAN

Pada penjelasan hasil pengamatan, analisis data, dan kajian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik efektif meningkatkan prestasi belajar siswa di SDN Brodot I Tahun Ajaran 2014/2015. Suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik yang telah direvisi dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas tetapi perlu memperhatikan beberapa hal, maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan suplemen bahan ajar IPA dengan pendekatan saintifik maka penulis menyarankan beberapa hal berikut.

Sebelum menggunakan bahan ajar, guru sebaiknya memahami terlebih dahulu suplemen bahan ajar pegangan guru agar pembelajaran di kelas lebih terarah. Suplemen bahan ajar ini disusun berdasarkan karakteristik siswa SDN Brodot I sehingga jika akan menggunakan pada sekolah lain sebaiknya disesuaikan dengan karaktersitik siswa di sekolah tersebut.

Pada bagian akhir bahan ajar pegangan guru disajikan contoh RPP tetapi guru dapat membuat RPP yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Sebelum mengajak siswa untuk melakukan kegiatan sebaiknya guru melakukan terlebih dahulu diluar jam pelajaran agar waktu pembelajaran lebih efektif karena setiap pertemuan diberikan kegiatan siswa. Guru harus membimbing siswa untuk melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh serta memperhatikan alokasi waktu yang telah direncanakan.

Pengembangan bahan ajar ini tidak sampai pada tahap diseminasi tetapi jika ingin dilakukan sampai tahap tersebut maka ada beberapa hal yang perlu dipertimbangan antara lain: Suplemen bahan ajar disusun untuk siswa kelas IV berdasarkan K-13 dan jika akan dilakukan diseminasi pada beberapa sekolah sebaiknya

perlu penyesuaian konteks materi terlebih dahulu. Diseminasi dapat dilakukan pada Kelomok Kegiatan Guru (KKG) untuk menyesuaikan persepsi terhadap suplemen bahan ajar. Diseminasi dapat dilakukan dengan publikasi artikel penelitian pengembangan yang dimuat jurnal ilmiah pendidikan.

Agar kebermanfaatan bahan ajar ini dapat dirasakan dalam skala yang lebih luas, maka produk bahan ajar ini harus diuji lebih lanjut dalam uji lapangan dalam skala besar. Setelah itu produk dapat dipublikasikan dan disebarluaskan (disseminate). Saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut.

Pengembangan suplemen bahan ajar pada penelitian ini untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Untuk mengembangkan produk lebih lanjut, bahan ajar yang dikembangkan dapat juga digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Model pembelajaran yang digunakan pada uji efektivitas bahan ajar adalah pembelajaran inkuiri terbimbing. Untuk mengembangkan produk lebih lanjut, pada tahap uji efektivitas dapat digunakan alternatif model pembelajaran Problem Based learning dan Project Based Learning lainnya tetapi ada beberapa metode yang tidak bisa digunakan seperti pembelajaran langsung dan metode jigsaw karena bahan ajar ini melibatkan siswa secara berkelompok dan kegiatan siswa yang sama dilakukan oleh semua kelompok.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin, M., Chandra, W., Rinie, M., Sulastri. & Sumartini. 2006. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar IPA*. Malang: Direktorat Pembinaan SMP.
- Anderson, L W. & Krathwohl, D.R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy*. New York: Longman Publishing.
- Atsnan, 2013. *Penerapan Pendekatan Saintific dalam Pembelajaran Matematika SMP Kelas VII Materi Bilangan (pecahan)*. ISBN (978-979-16353-9-4).
- Badan Penelitian dan Pengembangan. 2008. *Pengembangan Model Bahan Ajar Paket A Tingkatan I*. Jakarta: Depdiknas
- Bass, J. E., Contant, T. L. & Carin, A. A. 2009. *Teaching Science as Inquiry Eleventh Edition*. USA: Pearson
- Belawati, D. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi dan Keterampilan Dasar Mata Pelajaran IPA SD/MI*. Jakarta: Depdiknas
- Carin, A. A. 1993. *Teaching Modern Science*. New York: Macmillan.
- Depdikbud, 2013. *Permendikbud no 81 A tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Erawati, E. A. 2013. *Pengembangan Paket Bahan Ajar IPA Kontekstual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Olahraga*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.

- Harrel, P. 2010. Teaching an Integrated Science Curriculum: Linking Teacher Knowledge and Teaching Assignments. *Issues in Teacher Education Journal*. 19(1): 145-165. (Online), (<http://www1.chapman.edu>), diakses 4 Desember 2013.
- Mulyasa, E. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Rajawali Pers.
- Siddiq, M. D., Munawaroh, I. & Sugkono. 2009. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Sujarwanta. 2012. *Mengkondisikan Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Saintifik* . Jurnal Nuasa Kependidikan (Vol 16 Nomer 1 Nopember 2012)
- Triyono, M. B., Siswanto, B. T., Hariyanto, & Wagiran. 2009. *Materi Diklat Training of Trainer Calon Tenaga Pengajar/Dosen Lingkungan Badiklat Perhubungan*. Magelang: Badan Diklat DEPHUB
- Turpin, T. 2004. *The Effects of an Integrated, Activity-Based Science Curriculum on Student Achievement, Science Process Skills, and Science Attitudes*. *Electronic Journal of Literacy through Science*. 3(3): 1-17. (Online), (<http://ejlts.ucdavis.edu>), diakses 12 Desember 2013.

ANALISIS FAKTA PADA MUATAN IPS DALAM PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 KELAS IV SD

Ima Wahyu Putri Utami dan Arda Purnama Putra

imawahyu_90@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Malang

Abstract: In the 2013 curriculum the learning materials in primary schools are packaged in an integrated thematic learning model. Although the materials and learning processes are conducted in an integrated manner, the taught material should not be independent of the material concept of each load. The material has been contained in the student book. While the learning process is in the teacher book. Material and learning process is crucial in education, so it is necessary to analyze the concept of material in the student book and the implementation of learning. The analysis of the implementation of learning is done in class IV elementary school of Muhammadiyah 9 Malang. The purpose of the analysis conducted in this research are: 1) to describes the study of facts on the content of social studies in the “Indahnya Keragaman Negeriku” theme grade four elementary school, and 2) to describe the study of facts on the content of social studies during the learning of “Indahnya Keragaman Negeriku” theme grade four elementary school. The type of this research is qualitative descriptive research. Data completion technique used in this research is observation and questionnaire of teacher response. Observations are used to describe the study of social studies content facts in the fourth grade students of the Indahnya Keragaman Negeriku theme. While the questionnaire teacher response used to know the study of facts of social studies content that teachers teach to students. Based on the results of research that has been done can be concluded that the study of facts in Sub-theme one material of “suku bangsa dan bahasa daerah” have been implemented well; The study of facts in the Sub-theme two material of “keragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia” has been well implemented; The study of facts in the Sub-theme three material of “aktivitas ekonomi yang dilakukan” has been well implemented.

Keywords: fact, social studies, learning curriculum 2013

Abstrak: Pada kurikulum 2013, materi pembelajaran di sekolah dasar (SD) dikemas dalam model pembelajaran tematik terpadu. Meskipun materi dan proses pembelajaran dilakukan secara tematik terpadu, namun materi yang diajarkan tidak boleh terlepas dari konsep materi dari masing-masing muatan. Adapun materi tersebut telah tertuang pada buku siswa. Sedangkan proses pembelajaran terdapat pada buku guru. Materi dan proses pembelajaran adalah hal yang krusial dalam pendidikan, sehingga perlu dilakukan analisis konsep materi pada buku siswa dan pelaksanaan pembelajaran. Adapun analisis pelaksanaan pembelajaran dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah 9 Kota Malang. Tujuan analisis yang dilakukan pada

penelitian ini yaitu: 1) mendeskripsikan kajian fakta pada muatan IPS dalam buku siswa tema Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV SD, dan 2) mendeskripsikan kajian fakta pada muatan IPS selama pembelajaran Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengamatan dan angket respon guru. Pengamatan digunakan untuk mendeskripsikan kajian fakta muatan IPS pada buku siswa kelas IV tema Indahnya Keragaman Negeriku. Sedangkan angket respon guru digunakan untuk mengetahui kajian fakta terkait muatan IPS yang diajarkan guru kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kajian fakta pada Sub Tema satu materi suku bangsa dan bahasa daerah telah dilaksanakan dengan baik; pembelajaran kajian fakta pada Sub Tema dua materi keragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia telah dilaksanakan dengan baik; pembelajaran kajian fakta pada Sub Tema tiga materi aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat telah dilaksanakan dengan baik.

Kata Kunci: fakta, IPS, pembelajaran kurikulum 2013.

PENDAHULUAN

Sebagaimana kurikulum yang telah diberlakukan saat ini, yaitu kurikulum 2013. Dimana dalam kurikulum ini, pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik. Menurut Fogarty (1991:76) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara beberapa disiplin ilmu yang telah memprioritaskan pembelajaran dari tiap-tiap disiplin ilmu dan memasukkan keterampilan, konsep dan sikap pada proses pembelajarannya. Sehingga dalam proses pembelajaran tematik, beberapa mata pelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar dibelajarkan secara tematik. Adapun mata pelajaran yang dibelajarkan secara tematik diantaranya Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, dan IPS.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar terdapat perbedaan muatan mata pelajaran antara kelas rendah dan kelas tinggi. Pada kelas rendah yaitu kelas I sampai III muatan IPS diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika. Sedangkan untuk kelas tinggi yaitu kelas IV sampai VI muatan IPS berdiri sendiri tetapi proses pembelajarannya dilakukan secara tematik terpadu dengan mata pelajaran PPKn, bahasa Indonesia, SBdP, dan PJOK.

Meskipun dalam pelaksanaan pembelajaran tematik membelajarkan beberapa muatan pelajaran secara bersamaan dalam satu tema, namun materi dari tiap-tiap muatan tetap tidak boleh terlepas dari konsep dasar materi masing-masing muatan pelajaran. Sehingga hal ini menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan dalam materi maupun proses pembelajaran tematik. Materi maupun proses pembelajaran dari beberapa muatan pelajaran harus dikemas secara terpadu dalam pembelajaran tematik. Namun dengan terintegrasinya beberapa mata pelajaran tersebut, konsep dasar materi tiap muatan tetap dapat tersampaikan.

Salah satunya yaitu konsep dasar materi IPS, secara umum di pendidikan dasar dan menengah IPS merupakan hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi (Hidayati, 2004: 4).

Pada sekolah dasar materi IPS terdiri dari kemampuan memahami isu, fakta, konsep, dan generalisasi. Muatan IPS diajarkan dimuali dari pengenalan lingkungan dan masyarakat terdekat mulai dari kabupaten, provinsi, nasional, dan internasional. Dalam lingkungan internasional, pada materi IPS SD hanya dibatasi pada pengenalan lingkungan ASEAN (Sudrajat, 2008).

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, materi dan proses pembelajaran telah disediakan oleh pemerintah dalam buku guru dan buku siswa. Buku guru dan buku siswa yang disediakan oleh pemerintah bersifat nasional dapat digunakan di seluruh wilayah Indonesia. Sehingga untuk mengimplementasikan pembelajaran tematik harus dimulai dari lingkungan sekitar siswa, oleh karena itu, guru mempunyai kewajiban untuk mengembangkan materi maupun proses pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan sekitar siswa.

Buku guru berisi langkah-langkah proses pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa. Buku guru digunakan sebagai acuan guru untuk melakukan proses pembelajaran. Namun guru diberikan kebebasan untuk mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan lingkungan, karakteristik kebutuhan siswa. Sedangkan buku siswa berisi materi yang harus dipelajari oleh siswa. Seperti halnya buku guru, materi pada buku siswa juga boleh dikembangkan oleh guru sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa.

Mengingat materi dan proses pembelajaran adalah suatu hal yang krusial dalam pendidikan, maka suatu hal yang penting jika buku siswa dan proses pembelajaran disesuaikan dengan konsep materi pada muatan pelajaran. Hal ini agar buku siswa maupun proses pembelajaran memiliki daya guna dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan paparan di atas, perlu dilakukan analisis kesesuaian materi muatan IPS dalam tema Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV SD. Adapun analisis ini dibatasi hanya pada kajian fakta muatan IPS pada buku siswa dan proses pembelajaran.

Adapun tujuan analisis muatan IPS pada buku siswa dan proses pembelajaran yaitu: 1) mendeskripsikan kajian fakta pada muatan IPS dalam buku siswa tema Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV SD, dan 2) mendeskripsikan kajian fakta pada muatan IPS selama pembelajaran Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV SD.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian analisis isi (content analysis). Penelitian ini bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau cetak. Penelitian analisis isi ini bertujuan untuk mengambil kesimpulan dengan

Ima dan Arda, Analisis Fakta Pada Muatan...

mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif, sistematis, dan generalisasi.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menganalisis kajian fakta muatan IPS pada buku siswa dan proses pembelajaran tema Indahnya Keragaman Negeriku. Jenis data pada penelitian ini yaitu data kualitatif. Data diperoleh dari hasil analisis buku siswa tema Indahnya Keragaman Negeriku, wawancara, dan angket respon guru kelas IV.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket respon guru. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui kajian fakta muatan IPS yang disampaikan pada proses pembelajaran. Data kajian fakta muatan IPS pada buku siswa didapat dengan cara menganalisis kajian fakta muatan IPS pada buku siswa.

Teknik analisis dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. analisis data secara kualitatif dilakukan dengan tahap-tahap: pemaparan data, reduksi data, kategorisasi data, penafsiran/pemaknaan, dan penyimpulan hasil analisis.

Agar data yang didapat dalam penelitian kualitatif valid, maka data yang didapat perlu diuji keabsahannya. Adapun uji keabsahan data pada penelitian ini dengan menggunakan pengamatan dan pembacaan secara berulang-ulang buku siswa tema Indahnya Keberagaman Negeriku agar diperoleh data dengan hasil konstan. Selain itu cek keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber yaitu angket respon guru kelas IV dari kelas Al-Ghozali, kelas AL-Kindi, kelas Al-Farabi, dan kelas Al-Batani.

HASIL

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis buku siswa tema Indahnya Keragaman Negeriku dan analisis proses pembelajaran tema Indahnya Keragaman Negeriku. Analisis proses pembelajaran dilakukan selama proses pembelajaran tema Indahnya Keragaman Negeriku di kelas IV SD Muhammadiyah 9 Kota Malang. Kelas Hasil analisis lebih lanjut mengenai buku siswa dan proses pembelajaran tema Indahnya Keragaman Negeriku yaitu:

Analisis Fakta Pada Muatan IPS dalam Buku Siswa Tema Indahnya Keragaman Negeriku

Tema Indahnya Keragaman Negeriku terdiri dari 3 subtema. Tiap subtema terdiri dari 6 pembelajaran. Adapun ketiga subtema tersebut diantaranya subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku, subtema 2 indahnya keragaman budaya negeriku, dan subtema 3 indahnya persatuan dan kesatuan negeriku (Afikri dkk, 2013).

Muatan IPS pada tema ini terdapat pada masing-masing subtema. Namun hanya sebatas pada pembelajaran 3 dan 4 pada masing-masing subtema.

Pada tema Indahnya Keragaman Negeriku, materi muatan IPS terbatas pada KD 3.2 dan 4.2. Adapun KD 3.2 yaitu Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Sedangkan KD yaitu 4.2 menyajikan hasil

Ima dan Arda, Analisis Fakta Pada Muatan...

identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Setiap subtema maupun pembelajaran, materi muatan IPS memiliki tujuan yang berbeda. Sehingga dalam satu tema, tujuan pembelajaran berbeda-beda dari tiap pembelajaran pada subtema. Deskripsi lebih lanjut mengenai hasil analisis kajian fakta adalah sebagai berikut.

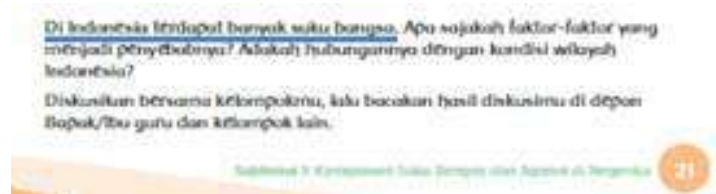
Kajian Fakta Subtema 1

Pada subtema 1 muatan IPS hanya terdapat pada pembelajaran 3 dan pembelajaran 4. Adapun tujuan dari pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 berbeda.

Pembelajaran 3

Terdapat empat tujuan pembelajaran 3 yang sesuai dengan buku siswa tema Indahnnya Keragaman Negeriku. Adapun tujuan tersebut yaitu: a) Siswa mampu mengenal keadaan pulau-pulau di Indonesia dengan benar, b) Siswa mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar, c) Siswa mampu menulis informasi baru yang terdapat dalam teks dengan tepat, dan d) siswa mampu mengenal suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.

Berdasarkan hasil analisis buku siswa tema Indahnnya Keragaman Negeriku didapat data yaitu kajian fakta muatan IPS terkait dengan banyaknya suku bangsa di Indonesia. Adapun pernyataan mengenai banyaknya suku bangsa yang ada di Indonesia terdapat pada buku siswa tema Indahnnya Keragaman Negeriku pada halaman 2, seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Banyaknya Jumlah Suku di Indonesia

Hasil analisis kajian fakta pada pembelajaran 3 juga ditemukan mengenai macam-macam suku bangsa yang ada di Indonesia. Pernyataan mengenai macam-macam suku bangsa yang ada di Indonesia dapat dilihat pada buku siswa tema Indahnnya Keragaman Negeriku pada halaman 25 dan 26 seperti halnya pada gambar 2 beriku ini.

Tabel 1.1 Suku Bangsa di Indonesia

No.	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Aceh	Aceh, Alas, Gayo, Gayo Lul, Gayo Luwes, Singkil, Simeulue, Aneuk Jame, Tamiang, dan Kluet.
2.	Sumatra Utara	Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Simalungun, Batak Toba, Ulu, dan Nias.
3.	Sumatra Barat	Merantau, Minangkabau, Guci, Jambak, Piliang, Comigo, Tanjung, Sikum Bang, dan Koto.
4.	Jambi	Anak Dalam, Jambi, Kerinci, Melayu, Bajau, Butin, Kubu, dan Peninjau.
5.	Riau	Ahik, Melayu Riau, Rawa, Hulau, Sakai, Barut, Laut, dan Takang Marak.
6.	Kepulauan Riau	Melayu, Laut, dan Batak.
7.	Sumatra Selatan	Gumai, Kayu Agung, Kubu, Pasemah, Palembang, Ranau Kisau, Karambing, Ogan, Lematang, Lintang, Semenda, dan Rejang.
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Bangka, Belitung, Laut, Sawang, Sekak, Pangkal Pinang, Melayu, dan Tabukal.
9.	Bengkulu	Enggano, Kaur, Lembak, Mako-Mako, Semendo, Serawai, Melayu, Sekak, Rejang, dan Lebong.
10.	Lampung	Albug, Kru, Melayu, Lampung, Rawas, Semendo, dan Paseruh.
11.	Bantern	Biday, Sunda, dan Banten.
12.	DKI Jakarta	Betawi.
13.	Jawa Barat	Cirebon dan Sunda.
14.	DI Yogyakarta	Jawa.
15.	Jawa Tengah	Jawa dan Sunda.
16.	Jawa Timur	Jawa, Bawean, Madura, Tengger, dan Osing.
17.	Bali	Bali Aga dan Bali Majahehit.
18.	Nusa Tenggara Barat	Sumbawa, Bima, Dompu, Donggo, Mandar, Bali, dan Sasak.
19.	Nusa Tenggara Timur	Akor, Rote, Timor, Sabu, Helong, Sumba, Dawau, Belu, dan Flores.
20.	Kalimantan Utara	Tidung, Bulungan, Banjar, dan Dayak.
21.	Kalimantan Barat	Dayak (Dayak, Dayak, Iban, Kayayan, Kantak, Limbo, Meli, Mualang, Sembos, Murut, Ngaju, Punan, Ot Danum, dan Kayan).

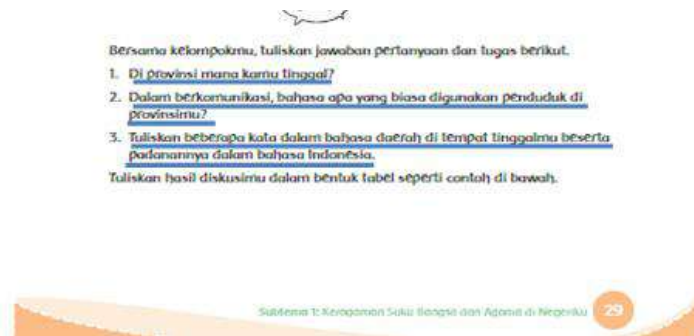
Gambar 2 Suku Bangsa di Indonesia

Ima dan Arda, Analisis Fakta Pada Muatan...

Pembelajaran 4

Pada subtema 1 pembelajaran 4 mencakup tiga tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran pada pembelajaran 4 yaitu: a) setelah berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi keragaman bahasa daerah di Indonesia dengan benar, b) Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan ide pokok dan informasi baru dari teks bacaan tersebut dengan tepat, dan c) Setelah berdiskusi kelompok, siswa mampu menyebutkan kegiatan yang dapat mencegah punahnya bahasa daerah dengan benar.

Berdasarkan hasil analisis buku siswa tema Indahya Keragaman Negeriku didapat tiga kajian fakta. Siswa diminta menyebutkan provinsi tempat tinggalnya. Siswa diminta menjawab pertanyaan bahasa apa yang biasa digunakan penduduk di daerah tempat tinggal. Siswa diminta untuk menuliskan beberapa kata dalam bahasa daerah tempat tinggal seta padanan kata dalam bahasa Indonesia. Adapun pernyataan tersebut terdapat pada buku siswa halaman 29. Pernyataan tersebut dalam dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3 Bahasa Daerah di Indonesia

Selain dari gambar di atas, fakta mengenai bahasa daerah di Indonesia juga dapat dilihat dari gambar 4 berikut ini.

Tabel 1.2 Bahasa Daerah di Indonesia

No.	Daerah	Bahasa Daerah
1.	Semesta	Bahasa Aceh, Bangka, Batak Alos, Batak Angkola, Batak Dairi/Pakpak (Singkil), Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Simakungun, Batak Toba, Enggano, Gayo, Kerinci, Karo/Karo, Kubu, Lampung Api, Lampung Nyo, Luba, Melayu, Melayu Jambi, Minangkabau (Aneuk Jamek), Mursi, Nias, Riang, Simalungun, serta (Lhok dan Haloban).
2.	Jawa	Bahasa Badui, Betawi, Indonesia Ponorakan, Jawa, Kangean, Kawi, Madura, Oling, Sunda, dan Tringgih.
3.	Bali dan Kepulauan Nusa Tenggara	Bahasa Bali, Sora, Abui, Adang, Adonara, Aor, Amatani, Anakalang, Bngkaka, Bita, Bima, Blagat, Batak, Dala-Dhale, Dhaqka, Dhaq, Ende, Hamaq, Hleng, He Apit, Kabala, Kalia, Kamsang, Kambira, Kendang, Kikan, Kimaq, Koro, Kupa, Kuli, Kamsada, Kul, Kula, Lamaholot, Lamelara, Lamelaka, Lamboqa, Lamena, Lusa, dan Lembata Barat.

Gambar 4 Contoh Bahasa Daerah di Indonesia

Kajian Fakta Subtema 2

Pada subtema 2, analisis kajian fakta muatan IPS dilakukan pada pembelajaran 3 dan pembelajaran 4. Penjelasan lebih lanjut mengenai hasil analisis dipaparkan sebagai berikut.

Pembelajaran 3

Tujuan pembelajaran pada buku siswa *Indahnya Keragaman Negeriku* subtema 2 pembelajaran 3 mencakup tiga tujuan pembelajaran. Adapun ketiga tujuan tersebut yaitu: a) setelah membaca teks tentang rumah adat suku Manggarai, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru dari teks yang telah dibaca dengan benar, b) setelah berdiskusi keompok, siswa mampu menjelaskan tentang bentuk, bahan pembuat, dan keunikan dari rumah adat daerah mereka dengan tepat, dan c) setelah mengamati gambar beberapa rumah adat di Indonesia, siswa mampu menceritakan daerah asal dan keunikan dari setiap rumah adat dengan tepat.

Hasil analisis buku siswa tema *Indahnya Keragaman Negeriku* pada subtema 2 pembelajaran 3 ditemukan mengenai fakta rumah adat. Fakta yang pertama yaitu mengenai rumah adat suku Manggarai. Dari rumah adat suku Manggarai masih dapat ditemukan beberapa fakta lagi. Fakta tersebut diantaranya: a) suku Manggarai tinggal di kabupaten Manggarai, Flores Barat, b) di Manggara terdapat suatu kampung yang menjadi tujuan wisata yaitu kampung Waerebo, c) di Waerebo terdapat tujuh rumah adat, d) ada rumah adat yang bernama Mbatu Niang, rumah ini terdiri atas lima lantai, yaitu tingkat pertama disebut lutur, tingkat kedua disebut lateng, tingkat ketiga disebut lontar, dan tingkat keempat disebut lempa rae, dan tingkat kelima disebut he kang kode. Adapun pernyataan tersebut dapat dilihat pada buku siswa tema *Indahnya Keragaman Negeriku* pada halaman 63 dan 64. Pernyataan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Ima dan Arda, Analisis Fakta Pada Muatan...

Di Waerebo terdapat tujuh rumah adat Manggarai, satu di antaranya rumah adat Gendang yang biasa disebut Mbaru Niang. Rumah Gendang berbentuk kerucut dengan kelinggian mencapai 15 meter. Dinding rumah terbuat dari kayu dan bambu. Atapnya terbuat dari ijuk yang disebut wunuf. Setiap bagian rumah direkatkan dengan menggunakan rotan dan tanpa paku sama sekali.



Mbaru Niang terdiri atas lima lantai. Setiap lantai rumah Mbaru Niang memiliki ruangan dengan fungsi yang berbeda-beda sebagai berikut.

1. Tingkat pertama disebut lutur. Ruangan di tingkat ini digunakan sebagai tempat tinggal dan berkumpul dengan keluarga.
2. Tingkat kedua berupa loteng dan disebut laba berfungsi untuk menyimpan bahan makanan dan barang-barang sehari-hari.
3. Tingkat ketiga disebut lentar. Tingkat ini digunakan untuk menyimpan biji-bijih tanaman pangan, seperti biji jagung, padi, dan kacang-kacangan.
4. Tingkat keempat disebut lampa me disediakan untuk menyimpan bahan makanan apabila terjadi kekeringan.
5. Tingkat kelima disebut hekang kale untuk tempat sesajian persembahan kepada leluhur.

Gambar 5 Fakta Mengenai Rumah Adat Suku Manggarai

Selain itu, pada subtema 2 pembelajaran 3 juga ditemukan fakta mengenai keragaman rumah adat di Indonesia. Pernyataan tersebut terdapat pada buku siswa tema Indahnnya Keragaman Negeriku pada halaman 65, 66, dan 67. Pernyataan tersebut dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini.

Bacalah dengan cermat teks berikut!

Keragaman Rumah Adat di Indonesia

Keragaman suku bangsa juga berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi belahang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek andal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah. Keragaman rumah adat di Indonesia sebagai berikut.

Tabel 2.1 Rumah Adat di Indonesia

No.	Daerah	Rumah Adat
1.	Aceh	Rumah Aceh, rumah Krang Bode
2.	Sumatra Utara	Rumah Balai Batak Toba, rumah Bokon
3.	Sumatra Barat	Rumah Gadang
4.	Riau	Balai Salaso Jajah, atau rumah Adat Sekiso Jajah Kembang, rumah Melayu Alap Belah Bubung, rumah Melayu Alap Lipat Kajang, dan rumah Melayu Alap Lonlik
5.	Kepulauan Riau	Rumah Melayu Alap Limas Potong

No.	Daerah	Rumah Adat
6.	Jambi	Rumah Panggung
7.	Bengkulu	Rumah Babungan Lima
8.	Sumatera Selatan	Rumah Limas
9.	Bangka Belitung	Rumah Rakit dan rumah Limas
10.	Lampung	Rumah Nuwou Sésat
11.	Jawa Barat	Rumah Kavrepahan
12.	Banten	Rumah Adat Baduy
13.	DKI Jakarta	Rumah Kebaya dan rumah Gudang
14.	Jawa Tengah	Rumah Joglo
15.	D.I. Yogyakarta	Rumah Joglo
16.	Jawa Timur	Rumah Joglo
17.	Kalimantan Barat	Rumah Panjang

18.	Kalimantan Tengah	Rumah Betang
19.	Kalimantan Utara	Rumah Bakay
20.	Kalimantan Timur	Rumah Lamin
21.	Kalimantan Selatan	Rumah Banjar
22.	Bali	Gapura Candi Bentar
23.	Sukawesi Utara	Lakas
24.	Gorontalo	Rumah Adat Doloupa
25.	Sukawesi Tengah	Souraja atau rumah Raja atau rumah Bésar, rumah Tambi
26.	Sukawesi Barat	Rumah Adat Mandar
27.	Sukawesi Selatan	Rumah Adat Tongkonan
28.	Sukawesi Tenggara	Rumah Adat Buton atau rumah Adat Banua Tada
29.	Nusa Tenggara Barat	Dalam Loka Samawa

No.	Daerah	Rumah Adat
30.	Nusa Tenggara Timur	Sao Ata Mesa Lakilana
31.	Maluku	Rumah Baléto
32.	Maluku Utara	Rumah Baléto
33.	Papua Barat	Honai
34.	Papua	Honai

Berikut beragam rumah adat di Indonesia. Setiap rumah adat mempunyai keunikan yang berbeda dari rumah adat lain. Keragaman rumah adat di Indonesia menjadi kekayaan budaya yang dapat kita banggakan.

Gambar 6. Keragaman Rumah Adat di Indonesia

Pembelajaran 4

Tujuan pembelajaran 4 yaitu: a) setelah berdiskusi, siswa mampu menuliskan nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat yang ada di daerah mereka tinggal dengan rinci, b) setelah mengamati beberapa gambar pakaian adati, siswa mampu menuliskan keunikan dari setiap pakaian adat yang diamatinya dengan tepat, c) setelah berdiskusi, siswa dapat menjelaskan tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia dengan benar, dan d) Setelah pembiasaan dan praktik, siswa mampu

Ima dan Arda, Analisis Fakta Pada Muatan...

melakukan tindakan melestarikan pakaian adat di Indonesia dengan tepat, e) setelah membaca teks tentang keunikan pakaian adat wanita Minangkabau, siswa mampu menuliskan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan dengan benar.

Hasil analisis buku siswa tema Indahnya Keragaman Negeriku pada subtema 2 pembelajaran 4 ditemukan fakta mengenai pakaian adat di Indonesia. Pernyataan mengenai macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia dapat dilihat pada buku siswa tema Indahnya Keragaman Negeriku pada halaman 71 dan 72 seperti halnya pada gambar 7 berikut ini.

Tabel 2.2 Pakaian Adat di Indonesia

No.	Nama Pakaian Adat	Daerah Asal
1.	Elee Balang	Aceh
2.	Ulos	Sumatra Utara
3.	Bundo Kandung, Limpapeh Rumah Nan Gadang	Sumatra Barat
4.	Pakaian Tradisional Melayu	Riau
5.	Teluk Belanga	Kepulauan Riau
7.	Aesan Gede	Sumatra Selatan
8.	Paksian	Bangka Belitung
9.	Baju Pongsi	Banten
10.	Kebaya	Jawa Barat
11.	Kebaya	Jawa Tengah
12.	Kebaya Ksatrian	DI Yogyakarta
13.	Pesa'an	Jawa Timur
14.	Perang	Kalimantan Barat
15.	Pengantian Bagajah Gamuling Baular Lulut	Kalimantan Selatan
16.	Baju Cele	Maluku
17.	Pakaian Manteren Lamo	Maluku Utara
18.	Kulavi (Donggala)	Sulawesi Utara
19.	Baju Nggembe	Sulawesi Tengah
20.	Baju Bodo	Sulawesi Selatan

Gambar 7. Pakaian Adat di Indonesia

Selain itu, pada sup tema 2 pembelajaran 4 juga ditemukan fakta mengenai keunikan pakaian adat wanita Minangkabau. Pernyataan tersebut terdapat pada buku siswa tema Indahnya Keragaman Negeriku pada halaman 74 dan 75 seperti halnya pada gambar 8 berikut ini

Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau

Setiap daerah mempunyai pakaian adat. Begitu pula dengan daerah Minang di Sumatra Barat. Pakaian adat bagi wanita Minang sering disebut Limpapeh Rumah Nan Gadang.

Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang ini terdiri atas beberapa bagian. Setiap bagian memiliki keunikan masing-masing. Berikut ini adalah bagian-bagian dari Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang.

Bagian paling atas adalah penutup kepala berbentuk runcing (gonjong) menyerupai bentuk atap rumah Minangkabau. Penutup kepala ini disebut tingkuluak. Namun, para pengantin biasanya memakai hiasan yang disebut suntiang.

Selanjutnya adalah baju adat yang disebut baju batabue. Baju ini penuh dengan hiasan benang emas yang melambangkan kekayaan alam Minangkabau. Corak hiasan benang emas beragam. Pada pinggir baju ada batas yang diberi benang emas dan disebut minsie. Baju bagian bawah berupa kain atau sarung yang disebut lambak. Kain sarung dapat berupa kain tenun atau kain songket. Wanita Minang juga mengenakan selendang yang disebut salempang.



Gambar 2.24 Pakaian adat Minangkabau

Sebagai pelengkap, pakaian adat ini juga dilengkapi dengan perhiasan. Perhiasan yang dikenakan berupa gelang dan kalung. Gelang biasa disebut gelang. Kalung biasa disebut dukuah.

(Sumber: <http://www.kemendikbud.go.id>)

Gambar 8. Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau

Kajian Fakta Subtema 3

Pada sup tema 3, analisis kajian fakta muatan IPS dilakukan pada pembelajaran 3 dan pembelajaran 4. Penjelasan lebih lanjut mengenai hasil analisis dipaparkan sebagai berikut.

Ima dan Arda, Analisis Fakta Pada Muatan...

Pembelajaran 3

Tujuan pembelajaran pada buku siswa Indahya Keragaman Negeriku sub tema 3 pembelajaran 3 mencakup empat tujuan pembelajaran. Adapun keempat tujuan tersebut yaitu: a) Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan keragaman ekonomi di Indonesia dengan benar, b) Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan pengetahuan baru yang dapat diperoleh dari teks bacaan dengan tepat, c) Setelah membaca teks, siswa mampu menjelaskan arti penting memahami keragaman ekonomi dalam masyarakat Indonesia dengan tepat, d) Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan informasi-informasi penting yang termuat dalam teks dengan terperinci.

Hasil analisis buku siswa tema Indahya Keragaman Negeriku pada sup tema 3 pembelajaran 3 ditemukan fakta mengenai jenis aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat. Terdapat empat fakta mengenai aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat yaitu: aktivitas ekonomi di bidang pertanian, aktivitas ekonomi di bidang peternakan, aktivitas ekonomi di bidang perikanan, aktivitas ekonomi di bidang kehutanan. Pernyataan tersebut terdapat pada buku siswa tema Indahya Keragaman Negeriku pada halaman 109, 110, 111 dan 112 seperti halnya pada gambar 9 berikut ini.

1. Aktivitas Ekonomi di Bidang Pertanian

Wilayah Indonesia berada di antara lintang 6°LU - 11°LS. Posisi ini menyebabkan wilayah Indonesia beriklim tropis. Wilayah Indonesia mendapatkan banyak sinar matahari dan curah hujan sepanjang tahun. Kondisi ini sangat mendukung aktivitas pertanian. Aktivitas pertanian juga didukung tingkat kesuburan tanah yang tinggi karena pengaruh banyaknya gunung api.

Banyak penduduk Indonesia melakukan aktivitas pertanian. Dengan mencermati kondisi geografis Indonesia, aktivitas pertanian dibedakan menjadi pertanian lahan basah dan pertanian lahan kering. Pertanian lahan basah

membutuhkan banyak air, misalnya sawah irigasi dan sawah lebak. Pertanian lahan kering membutuhkan sedikit air, misalnya tegalan dan perkebunan. jenis lahan apa yang cocok dikembangkan di daerahmu?



Gambar 3.14 Petani padi

2. Aktivitas Ekonomi di Bidang Peternakan

Di Indonesia banyak aktivitas peternakan dikelola masyarakat atau badan usaha. Aktivitas tersebut berupa peternakan unggas, peternakan hewan kecil, dan peternakan hewan besar. Beragamnya aktivitas ini menyediakan hasil ternak melimpah. Selanjutnya, hasil ternak dapat dikonsumsi oleh masyarakat.

Apa sajakah jenis hewan yang dibudidayakan masyarakat? Jenis hewan yang dibudidayakan sebagai berikut.

- Peternakan unggas, meliputi ayam, itik, burung, dan angsa.
- Peternakan hewan kecil, meliputi kelinci, kambing, dan domba.
- Peternakan hewan besar, meliputi sapi, kerbau, dan kuda.



Gambar 3.15 Peternakan sapi

Hasil peternakan tersebut meliputi telur, daging, kulit, susu, dan bulu. Tidak hanya untuk dikonsumsi masyarakat, hasil ternak juga dapat diolah menjadi

berbagai kerajinan. Kerajinan dari hasil peternakan misalnya tas, sepatu, sandal, jaket, sarung tangan, dan kak (bola bulutangkis).

3. Aktivitas Ekonomi di Bidang Perikanan

Sekitar dua per tiga luas wilayah Indonesia berupa perairan. Fakta inilah yang menjadikan Indonesia dikenal dengan sebutan negara maritim. Luasnya wilayah perairan menyimpan potensi kekayaan alam melimpah. Potensi ini dimanfaatkan masyarakat untuk mengembangkan aktivitas perikanan. Aktivitas perikanan dilakukan secara tradisional. Kondisi ini menyebabkan produksi hasil perikanan di Indonesia belum optimal.

Aktivitas perikanan dikelompokkan menjadi perikanan tangkap dan perikanan budidaya. Aktivitas perikanan tangkap dilakukan oleh nelayan dengan cara menangkap ikan di laut. Dahulu nelayan mengandalkan angin untuk menggerakkan perahu. Nelayan memanfaatkan angin darat untuk pergi melaut dan angin laut untuk kembali ke daratan. Kini nelayan sudah menggunakan mesin penggerak kapal (motor) untuk menggerakkan perahu. Bagaimana dengan aktivitas perikanan budidaya? Aktivitas perikanan budidaya dilakukan di darat atau di perairan payau. Budidaya ikan di darat dilakukan di kolam, sungai, sawah (mina padi), waduk (bendungan), atau danau. Contohnya budidaya ikan lele, mas, nila, dan mujair. Budidaya ikan di perairan payau dilakukan di tambak di pesisir pantai.



Gambar 3.16 Panjauan hasil perikanan

4. Aktivitas Ekonomi di Bidang Kehutanan

Dahulu hamparan hutan hijau Indonesia pernah dijuluki "karpet hijau". Julukan ini karena hutan Indonesia tampak hijau dilihat dari udara. Hijaunya hutan dipengaruhi oleh iklim tropis yang ada di Indonesia. Kawasan hutan Indonesia mengandung keragaman sumber daya hayati. Belum lagi potensi hasil hutan yang terdiri atas hasil hutan kayu dan hasil hutan nonkayu

Gambar 9. Aktivitas Ekonomi yang Dilakukan Masyarakat

Ima dan Arda, Analisis Fakta Pada Muatan...

Pembelajaran 4

Tujuan pembelajaran pada buku siswa Indahya Keragaman Negeriku sub tema 3 pembelajaran 4 mencakup empat tujuan pembelajaran. Adapun keempat tujuan tersebut yaitu: a) Setelah mencermati teks, siswa mampu menuliskan informasi-informasi penting dalam teks tersebut dengan benar, b) Setelah berdiskusi kelas, siswa mampu menyebutkan aktivitas ekonomi yang dilakukan setiap keluarga siswa dengan benar, c) Setelah berdiskusi kelompok, siswa mampu menjelaskan sikap toleransi yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah dengan tepat, d) Setelah motivasi dari diri sendiri, siswa mampu menerapkan sikap toleransi di sekolah dengan tepat.

Hasil analisis buku siswa tema Indahya Keragaman Negeriku pada sup tema 3 pembelajaran 4 ditemukan fakta mengenai jenis aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat. Terdapat empat fakta mengenai aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat yaitu: aktivitas ekonomi di bidang pertambangan, aktivitas ekonomi di bidang industri, aktivitas ekonomi di bidang perdagangan, aktivitas ekonomi di bidang jasa. Pernyataan tersebut terdapat pada buku siswa tema Indahya Keragaman Negeriku pada halaman 117, 118, dan 119. Pernyataan tersebut dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini.



Gambar 10. Aktivitas Ekonomi yang Dilakukan Masyarakat

Analisis Fakta Pada Muatan IPS Selama Proses Pembelajaran Tema Indahya Keragaman Negeriku

Analisis Kajian Fakta Muatan IPS pada tema Indahya Keragaman Negeriku dilakukan di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang. Adapun analisis roses pembelajaran di

lakukan di empat kelas yaitu: kelas 4 Al-Ghozali, 4 AL-Kindi, 4 Al-farabi, dan 4 Al-Batani.

Muatan IPS pada tema Indahya Keragaman Negeriku terdapat pada subtema 1 pembelajaran 3 dan 4, subtema 2 pembelajaran 3 dan 4, subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. Adapun hasil analisis kajian fakta pada muatan IPS proses pembelajaran tematik di kelas IV SD Muhammadiyah 9 Kota Malang yaitu:

Proses Pembelajaran Subtema 1

Dalam proses pembelajaran subtema 1 terdiri dari 6 kali pembelajaran, yang biasa disebut dengan pembelajaran 1 sd pembelajaran 6. Dalam subtema 1 muatan IPS hanya terdapat pada pembelajaran 3 dan pembelajaran 4.

Adapun hasil analisis kajian fakta pada proses pembelajaran dari kelas 4 Al-Ghozali, 4 AL-Kindi, 4 Al-farabi, dan 4 Al-Batani adalah dapat dilihat pada paparan berikut.

Pembelajaran 3

Hasil analisis kajian fakta pada muatan IPS pada pembelajaran 3 yaitu: a) siswa diminta menyebutkan asal daerah masing-masing, b) siswa diminta mengidentifikasi suku dari masing-masing daerah siswa, c) siswa diajak untuk mengenal tempat ibadah yang ada di Malang, d) siswa diajak belajar ke luar untuk mengenal berbagai macam suku dan agama yang ada di kampung kidz, dan e) siswa diminta mendata/wawancara kepada salah satu warga di sekitar lingkungan rumah untuk menanyakan macam-macam budaya di tempat tinggalnya.

Pembelajaran 4

Sedangkan hasil kajian fakta pada muatan IPS pada pembelajaran 4 yaitu: a) siswa diminta mengidentifikasi keragaman bahasa dari masing-masing siswa yang ada di kelas, b) siswa diminta menggunakan bahasa daerah (bahasa Jawa) dalam berinteraksi dengan teman di sekolah, c) guru memanfaatkan berbagai macam logat bahasa siswa untuk mengenalkan macam-macam bahasa di Indonesia.

Proses Pembelajaran Subtema 2

Seperti halnya pada subtema 1, muatan IPS pada subtema 2 juga hanya terdapat pada pembelajaran 3 dan 4. Adapun hasil analisis kajian fakta pada proses pembelajaran dari kelas 4 Al-Ghozali, 4 AL-Kindi, 4 Al-farabi, dan 4 Al-Batani adalah dapat dilihat pada paparan berikut.

Pembelajaran 3

Analisis kajian fakta yang dilakukan pada proses pembelajaran 3 diantaranya: a) siswa dikenalkan bentuk, model, jenis dan ciri-ciri rumah adat melalui video, gambar, dan bacaan, b) pembelajaran keluar yang menyajikan berbagai macam rumah adat yang ada di Indonesia, c) menunjukkan kepada siswa bahwa rumah adat yang memanfaatkan SDA yang ada di daerah yaitu kayu, d) menunjukkan bahwa rumah adat jaman dahulu tidak menggunakan bahan semen ataupun genteng, tetapi masih

Ima dan Arda, Analisis Fakta Pada Muatan...

menggunakan bahan alami yang masih sederhana, misalnya kayu untuk dinding, dan daun untuk atap, e) membuat diorama rumah adat.

Pembelajaran 4

Sedangkan hasil analisis kajian fakta pada pembelajaran 4 yaitu: a) siswa diajak mengunjungi museum pendidikan Kota Malang untuk melihat dan menemukan berbagai macam pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia, b) pada saat pembelajaran keluar (museum pendidikan Kota Malang), siswa diminta mengidentifikasi pakaian adat yang ada di museum, c) dengan berkunjung ke museum pendidikan, siswa dapat mengetahui bentuk pakaian adat dari berbagai macam daerah, dan d) dengan berkunjung ke museum pendidikan, siswa dapat mengetahui ragam pakaian adat yang digunakan untuk upacara adat, pernikahan, ritual, ataupun dalam penampilan tari daerah.

Proses Pembelajaran Subtema 3

Analisis proses pembelajaran muatan IPS pada subtema 3 terdapat pada pembelajaran 3 dan 4. Analisis kajian fakta muatan IPS pada pembelajaran 3 dan 4 dilakukan pada proses pembelajaran kelas kelas 4 Al-Ghozali, 4 AL-Kindi, 4 Al-farabi, dan 4 Al-Batani.

Pembelajaran 3

Hasil analisis kajian fakta muatan IPS pada pembelajaran 3 yaitu: a) siswa mengaplikasikan keragaman ekonomi pada saat pembelajaran keluar yaitu ke kampung kuda, b) siswa melihat video terkait kegiatan ekonomi yang ditayangkan oleh guru, dan c) siswa diminta melakukan wawancara pekerjaan orang tua kepada siswa lainnya. Siswa mengelompokkan penghasil barang/jasa.

Pembelajaran 4

Sedangkan hasil analisis kajian fakta muatan IPS proses pembelajaran pada pembelajaran 4 yaitu: di Malang banyak pabrik Salah satu contohnya pabrik sepatu (produksi). Kemudian disalurkan ke sale (penjualan). Kemudian didistribusikan ke pembeli (konsumsi).

PEMBAHASAN

Pada pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar, muatan IPS tidak disajikan pada seluruh kelas I sampai VI. Namun pada kelas I sampai III materi IPS diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan PPKn. Sedangkan pada kelas IV sampai VI muatan IPS berdiri sendiri, tetapi proses pembelajarannya dilakukan secara tematik terpadu dengan muatan PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP, dan PJOK.

Pada sub tema 1 muatan IPS terdapat pada pembelajaran 3 dan 4. Kajian fakta pada sub tema ini yaitu mengenai suku bangsa dan bahasa daerah. Pada sub tema 2, muatan IPS terdapat pada pembelajaran 3 dan 4. Kajian fakta pada sub tema 2 yaitu mengenai keragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia. Pada sub tema 3,

Ima dan Arda, Analisis Fakta Pada Muatan...

muatan IPS terdapat pada pembelajaran 3 dan 4. Kajian fakta pada sub tema 3 yaitu mengenai aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat.

Proses pembelajaran untuk kajian fakta pada sub tema 1 dilakukan dengan meminta siswa menyebutkan asal daerah masing-masing, meminta siswa mengidentifikasi keragaman bahasa dari masing-masing siswa yang ada di kelas. Proses pembelajaran untuk kajian fakta pada sub tema 2 dilakukan dengan membuat diorama rumah adat, dan berkunjung ke museum pendidikan. Proses pembelajaran untuk kajian fakta pada sub tema 3 dilakukan dengan mengaplikasikan keragaman ekonomi pada saat pembelajaran keluar yaitu ke kampung kuda, dan melihat video terkait kegiatan ekonomi yang ditayangkan oleh guru. Kegiatan pembelajaran untuk kajian fakta pada muatan IPS telah dilaksanakan dengan baik sehingga siswa benar-benar mendapatkan fakta terkait materi yang ada pada sub tema 1, 2 dan 3.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diperoleh tiga kesimpulan yaitu: bahwa pembelajaran kajian fakta pada Sub Tema 1 terkait dengan materi suku bangsa dan bahasa daerah telah dilaksanakan dengan baik; pembelajaran kajian fakta pada Sub Tema 2 terkait dengan materi keragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia telah dilaksanakan dengan baik; pembelajaran kajian fakta pada Sub Tema 3 terkait dengan materi aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat telah dilaksanakan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Afikri, dkk. 2013. *Tema 1Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Fogarty, R. 1991. *How To Integrated The Curricula*. Amerika: IRI/SkylightPublishing, Inc.
- Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bahan Ajar FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Husein, Achmad, dll. 1982. *Konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: FKIS IKIP.
- Sudrajat, A. 2008. *Panduan Pengembangan IPS Terpadu*. (Oline). (<http://www.google.co.id.id/url?sa.=t&source=web&cd=3&ved=0CCoQFjAC&url=http%3A%2F%2Fakhmadsudrajad.files.wordpress.com>), diakses 10 Oktober 2016.

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS V SEKOLAH DASAR BERORIENTASI TEKNIK KLARIFIKASI NILAI

Kukuh Andri Aka dan Sutrisno Sahari

kukuh.andri@unpkediri.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: This study aims to develop interactive multimedia on Civic Education learning oriented value clarification techniques that are valid, practical, effective, and interesting for students. Interactive multimedia is selected to maximize available technological facilities, innovate learning and enhance learning attractiveness. Value clarification techniques are used to innovate a series of learning steps on interactive multimedia and can be used to train students to discover, select, analyze, decide, take on their own values of life they want to fight for. The material on this multimedia is about legislation. The models used in this development study are modification of Borg & Gall (1987) and Lee & Owen (2004) models. Through expert validation and product trials, this interactive multimedia is included in valid criteria (4,60), practical (4,53), attractive (4,31), and effective (85,2). For further product development, it should be innovated with strategies or other learning models and different materials.

Keywords: interactive multimedia, Civic, value clarification techniques

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi teknik klarifikasi nilai yang valid, praktis, efektif, dan menarik untuk siswa. Multimedia interaktif dipilih untuk memaksimalkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia, menginovasikan pembelajaran dan meningkatkan daya kemenarikan pembelajaran. Teknik klarifikasi nilai digunakan untuk menginovasikan rangkaian langkah-langkah pembelajaran pada multimedia interaktif dan dapat digunakan untuk melatih siswa menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan, mengambil sikap sendiri nilai-nilai hidup yang ingin diperjuangkannya. Materi pada multimedia ini tentang peraturan perundang-undangan. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah modifikasi model Borg & Gall (1987) dan Lee & Owen (2004). Melalui validasi ahli dan uji coba produk, multimedia interaktif ini termasuk dalam kriteria valid (4,60), praktis (4,53), menarik (4,31), dan efektif (85,2). Untuk pengembangan produk lebih lanjut, sebaiknya diinovasikan dengan strategi atau model pembelajaran lainnya serta materi yang berbeda.

Kata kunci: multimedia interaktif, PKN, teknik klarifikasi nilai

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang sangat pesat memberi pengaruh pada dunia pendidikan. Di dunia pendidikan, khususnya di sekolah-sekolah, perkembangan teknologi ini ditandai dengan semakin tersedianya fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer atau laptop (Arief, 2013).

Keberadaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi (komputer dan laptop) banyak ditemui di sekolah-sekolah di kota Kediri, seperti SD Frateran 1, SDN Kaliombo, SDN Burengan 2, SD Phawatan Dhaha, SDN Mrican 4, dan SDN Dermo 2, hanya sayangnya fasilitas yang telah tersedia tersebut tidak termanfaatkan untuk pelajaran-pelajaran selain pelajaran komputer. Padahal jika dirancang secara khusus teknologi bisa memberi kontribusi yang efektif bagi pembelajaran dan bisa membantu siswa meraih potensi tertinggi mereka (Smaldino, 2011). Fasilitas teknologi tersebut juga dapat membantu guru dalam memudahkan pembelajaran, memotivasi dan mengakselerasi belajar siswa (Hardianto, 2013).

Berdasarkan wawancara (3 Mei 2017) yang dilakukan dengan Kepala SDN Dermo 2 mengenai penggunaan sumber pembelajaran yang berbasis teknologi mengungkapkan, dengan melihat manfaat teknologi pada pengembangan bahan ajar, maka lebih baik jika teknologi tersebut dimanfaatkan untuk mengembangkan suatu bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh siswa, seperti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang identik dengan tulisan dan hafalan sehingga membuat siswa kurang tertarik ketika mempelajarinya. Pada kenyataannya, dalam penggunaan sumber pembelajaran, SD tersebut masih cenderung berpusat pada buku teks. Pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi masih sangat jarang digunakan khususnya pada mata pelajaran PKn. Apabila dibandingkan dengan mata pelajaran lain, bahan ajar yang berbasis teknologi jarang ditemui pada mata pelajaran ini.

Berdasarkan pengamatan hasil dokumentasi berupa daftar hasil belajar siswa (3 Mei 2017) juga ditemukan nilai pada mata pelajaran PKn cenderung kurang dari mata pelajaran lainnya, khususnya di kelas V. Beranjak dari hal tersebut maka dilakukan kembali wawancara dengan guru kelas V pada pembelajaran PKn (3 Mei 2017). Guru tersebut mengungkapkan bahwa keadaan pembelajaran PKn masih cenderung menggunakan buku teks dan metode ceramah, siswa juga sering terlihat kurang termotivasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket (4 Mei 2017) dengan siswa kelas V juga didapatkan informasi bahwa sebagian besar siswa memiliki masalah yang sama, sebanyak 68% siswa kurang menyukai PKn, karena materi PKn dirasa banyak hafalan, harus berulang-ulang membaca untuk menghafal, sering bingung, mudah bosan dan kurang termotivasi, akhirnya mereka menganggap mata pelajaran PKn tersebut sulit serta tidak menyenangkan. Namun ketika ditanya mengenai seperti apakah pembelajaran yang mereka sukai, mereka mengungkapkan lebih menyukai jika

pembelajaran tersebut terdapat permainan, gambar-gambar dan suara-suara yang menarik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PKn di kelas V tersebut adalah: (1) pembelajaran masih kurang memaksimalkan fasilitas teknologi yang tersedia, (2) pembelajaran PKn cenderung dengan buku teks, metode ceramah, dengan kata lain pembelajaran masih kurang inovatif, (3) siswa kelas V tersebut merasa masih sering bingung saat mempelajari pembelajaran PKn, mudah bosan, kurang termotivasi dan akhirnya tidak menyukai pembelajaran PKn.

Permasalahan di atas jika dibiarkan secara berkelanjutan tentu akan berdampak pada turunya kualitas pembelajaran, seperti (1) menurunkan proses dan hasil pembelajaran, karena siswa tetap dibiarkan pada keadaan pembelajaran yang mereka anggap sulit dan kurang disukai, (2) menurunkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran PKn semakin dianggap membosankan akibat kurang adanya inovasi pada pembelajaran tersebut, (3) pembelajaran tersebut tidak mampu mengakomodir pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa karena pembelajarannya cenderung dengan buku teks dan ceramah. Padahal, seyogyanya pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Permendikbud No 22 tahun 2016 tentang standar proses Dikdasmen).

Terlepas dari sisi pembelajaran PKn, keadaan di atas juga mengakibatkan terbengkalainya fasilitas teknologi yang ada, karena hanya digunakan pada pembelajaran komputer. Melihat urgensi mata pelajaran PKn dan keadaan-keadaan yang telah diuraikan di atas maka perlu dikembangkan suatu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada kelas V, yaitu melalui pengembangan bahan ajar berbasis teknologi yang dikemas dalam multimedia interaktif, multimedia interaktif ialah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, video, animasi) dan elemen interaktif (Setiawan, 2007). Interaktif disini ialah memungkinkan adanya interaksi siswa, siswa dapat melakukan perintah kepada bahan ajar dan bahan ajar dapat memberikan balikan kepada siswa.

Multimedia interaktif dipilih berdasarkan pertimbangan manfaatnya seperti yang diungkapkan oleh Praherdhiono (2008) yang mengungkapkan bahwa multimedia lebih menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *computer technology research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, namun orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (dalam Praherdhiono, 2008). Sejalan dengan itu menurut Ariani (2010) pembelajaran menggunakan multimedia akan lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, sikap dan perhatian belajar siswa ditingkatkan dan

dipusatkan, serta kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi. Maka dari itu multimedia interaktif sangatlah efektif untuk dijadikan solusi pada masalah di atas.

Untuk membelajarkan dan mengoptimalkan pembelajaran, tentu memerlukan teknik-teknik tertentu. Sebagai mata pelajaran yang bertugas menginternalisasi nilai, maka PKn memerlukan suatu model pembelajaran yang fokus pada pembentukan nilai, seperti model teknik klarifikasi nilai atau value clarification technique (VCT). teknik klarifikasi nilai dapat melatih siswa untuk menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan, mengambil sikap sendiri nilai-nilai hidup yang ingin diperjuangkannya, menurut Djahiri (1992) keunggulan teknik klarifikasi nilai ialah; pertama, mampu membina dan mempribadikan nilai dan moral; kedua, mampu mengklarifikasi dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan; ketiga mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri siswa dan nilai moral dalam kehidupan nyata; keempat, mampu mengundang, melibatkan, membina dan mengembangkan potensi diri siswa terutama potensi afektualnya; kelima, mampu memberikan pengalaman belajar dalam berbagai kehidupan; keenam, mampu menangkal, meniadakan mengintervensi dan menyubversi berbagai nilai moral naif yang ada dalam sistem nilai dan moral yang ada dalam diri seseorang; ketujuh, menuntun dan memotivasi untuk hidup layak dan bermoral tinggi.

Penelitian sejenis juga pernah dilakukan oleh Niswa (2012) dan Aka (2014) yang mengungkapkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa lebih senang belajar menggunakan bahan ajar ini, sejalan dengan itu Garcia (2007) menambahkan multimedia interaktif memiliki keunggulan (1) animasi bisa disisipkan pada pembelajaran, (2) menyediakan animasi dan interaktifitas sebanyak mungkin, (3) memusatkan perhatian siswa, (4) memungkinkan siswa mengontrol animasi setiap saat. Menurut penelitian Lasmawan (2005) dan Herlina (2001) menyimpulkan ada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dibelajarkan dengan teknik klarifikasi nilai. Sejalan dengan itu, menurut Frydaki & Mamoura (2008) siswa pada umumnya lebih senang diberi kebebasan untuk memilih nilai-nilai yang diyakini baik bagi dirinya dan suatu pemaksaan dari pihak lain tidak ada gunanya.

Berdasarkan hal di atas, perlu dikembangkan suatu bahan ajar berbentuk multimedia interaktif pada pelajaran PKn yang berorientasi teknik klarifikasi nilai. Adapun judul penelitian pengembangannya adalah Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKn Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai.

METODE

Model Penelitian Pengembangan

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi model Borg & Gall (1987) dan Lee & Owen (2004). Kedua model di atas

dimodifikasi dan disinergikan untuk saling melengkapi keterbatasan dan mengoptimalkan kelebihan masing-masing. Model Borg & Gall menekankan pada penelitiannya, sedangkan model Lee & Owen lebih spesifik pada pengembangan multimedia interaktifnya.

Secara lebih jelas langkah-langkahnya ditabelkan seperti di bawah ini.

Tabel 1 Modifikasi Model Borg & Gall (1987) dan Lee & Owen (2004)

No	Langkah Utama	Rincian Langkah
1	Penelitian dan pengumpulan informasi <i>(Research and information collecting)</i>	<p>Analisis kebutuhan Survey lapangan, wawancara dengan kepala sekolah, wawancara dengan guru, angket siswa serta dokumentasi hasil belajar siswa.</p> <p>Front-end analysis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis peserta bahasa, budaya, latar belakang pendidikan. 2. Analisis teknologi spesifikasi komputer yang digunakan (kemampuan, video, audio, sambungan internet). 3. Analisis situasi Situasi lingkungan kelas yang digunakan (jumlah komputer, luas ruang kelas). 4. Analisis tugas Jika pesertanya adalah siswa, misal siswa kelas V maka tugasnya adalah menyelesaikan seluruh kompetensi dasar (KD) kelas V. 5. Analisis insiden kritis Langkah ini memfokuskan pada tugas yang paling dibutuhkan setelah analisis tugas pada tahap sebelumnya. 6. Analisis persoalan Tahap ini untuk mencari persoalan dari data yang dikumpulkan pada semua tahap sebelumnya, kemudian memunculkan solusi pemecahannya. 7. Analisis tujuan Dalam hal ini adalah menentukan tujuan pembelajaran. 8. Analisis media Menganalisis, menentukan, dan atau menggabungkan tipe media yang sesuai (tipe: media dengan bantuan instruktur, berbasis komputer, siaran jarak jauh, berbasis internet, <i>audiotapes</i>, <i>videotapes</i>). 9. Perluasan analisis data Pada tahap ini dilakukan analisis ketersediaan produk di luar yang sesuai untuk memecahkan masalah yang ditemukan, pada akhirnya tahap ini guna mempertimbangkan dan menentukan apakah akan membuat sendiri produk baru, memodifikasi produk yang sudah ada, atau bahkan membeli produk. 10. Analisis biaya Pada tahap ini dilakukan perhitungan biaya yang diperlukan
2	Perencanaan <i>(Planning)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjadwalan Menentukan jadwal perencanaan, produksi, validasi dan uji coba.

No	Langkah Utama	Rincian Langkah
		2. Kerja tim Menentukan tugas masing-masing anggota. 3. Spesifikasi media Menentukan spesifikasi mediadan untuk konsistensi tema, bentuk penulisan, interaksi dan umpan balik, serta warna, video, audio, animasi, latar belakang, tombol-tombol. 4. Struktur isi atau pembelajaran Isi dan rangkaian pembelajaran pada multimedia interaktif. 5. Kontrol konfigurasi Menentukan dan memuat nama media, versi media, pembuat, tanggal pembuatan, menentukan petunjuk penggunaan baik di dalam media dan tercetak.
3	Pengembangan draf awal produk <i>(Develop preliminary form of product)</i>	1. Menyusun kerangka kerja masing-masing anggota tim. 2. Membuat story board. 3. Membuat dan merakit (memproduksi) multimedia yang diharapkan berdasarkan perencanaan sebelumnya. 4. Melakukan ulasan (<i>review</i>) berkaitan langkah pembelajaran, penulisan dan cara kerja komponen multimedia.
4	Evaluasi <i>(Evaluation)</i>	Validasi ahli isi dan ahli media Revisi tahap 1 Validasi ahli isi dan ahli media Revisi tahap 2 Validasi ahli isi dan ahli media (pengecekan final)
5	Uji coba draf awal produk <i>(Preliminary field testing)</i>	Uji coba kelompok terbatas (6 siswa)
6	Revisi produk utama <i>(Main product revision)</i>	Revisi tahap 3
7	Uji coba produk utama <i>(Main field testing)</i>	Uji coba lapangan (satu kelas dengan kehadiran guru)
8	Revisi Akhir	Revisi tahap 4
	Produk Akhir: Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi teknik klarifikasi nilai	

Prosedur Penelitian & Pengembangan

Langkah-langkah yang ditempuh untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berorientasi teknik klarifikasi nilai ini berdasarkan modifikasi model pengembangan Borg & Gall (1987) dan Lee & Owen (2004) yang telah dimodifikasi. Adapun rincian prosedur model pengembangan ini diuraikan sebagai berikut.

Penelitian & Pengumpulan Informasi

Penelitian & pengumpulan informasi ini dibagi menjadi 2 tahap. Yaitu tahap analisis kebutuhan dan tahap *front-end analysis*. Kedua tahap ini akan di uraikan seperti di bawah ini.

Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan diawali dengan observasi keberadaan fasilitas pembelajaran yang berbasis teknologi di sekolah-sekolah kota Kediri, khususnya di SDN Dermo 2 yang memiliki laboratorium komputer yang memadai, sayangnya fasilitas yang telah tersedia tersebut kurang dimanfaatkan oleh guru untuk pelajaran-pelajaran selain pelajaran komputer (observasi: 1 Mei 2017), hal ini mengakibatkan kurang optimalnya fasilitas komputer dalam pembelajaran di sekolah tersebut.

Tahap Front-End Analysis

1. Analisis Peserta

Analisis peserta dilakukan untuk memperoleh data berkaitan tentang bahasa dan latar belakang pendidikan pengguna. Pengguna yang dimaksud adalah siswa dan guru kelas V SDN Dermo 2. Dalam hal ini, pengguna memiliki latar bahasa pertama yaitu bahasa Jawa dan bahasa kedua bahasa Indonesia. Meski bahasa Indonesia menjadi bahasa kedua, pada produk ini menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini guna memenuhi tuntutan berbahasa Indonesia yang benar dalam pembelajaran.

Untuk latar belakang pendidikan, baik guru dan siswa berada pada tingkat pendidikan sekolah dasar, dengan usia anak tersebut disekitaran 11 tahun. Pada tingkatan ini sebaiknya produk diisi oleh animasi kartun atau gambar dan tombol-tombol yang sesuai untuk anak tersebut.

2. Analisis Teknologi

Analisis teknologi ditujukan pada spesifikasi komputer yang digunakan/tersedia pada sekolah tersebut. Pada sekolah tersebut terdapat 12 *pocket computer* (PC) atau komputer duduk dengan spesifikasi RAM sebesar 1 GB dengan prosesor *core2duo*. Komputer tersebut sudah memiliki kemampuan video card 512 MB, audio terintegrasi pada PC, dan DVDR, namun tidak terdapat sambungan internet.

Dari keterangan di atas, dapat disimpulkan komputer yang tersedia pada sekolah ini termasuk pada level menengah. Sudah cukup mampu jika dioperasikan multimedia interaktif dengan program *adobe flash player CS 3*, namun tidak dimungkinkan jika produknya melibatkan sambungan internet.

3. Analisis Situasi

Ke 12 PC yang ada pada sekolah tersebut terletak pada ruang laboratorium komputer dengan ukuran 8x10 meter. Ruang laboratorium tersebut memungkinkan untuk dilakukan pembelajaran, sehingga memungkinkan jika diperlukan seorang instruktur penggunaan multimedia interaktif tanpa adanya petunjuk secara *print out*, dal hal ini instruktur adalah guru. Namun, untuk lebih memaksimalkan petunjuk multimedia interaktif ini akan dilibatkan petunjuk berupa “robo media” yang sudah terdapat di dalam multimedia interaktif dan petunjuk berupa *print out*.

4. Analisis Tugas

Jika pesertanya adalah siswa, misal siswa kelas V maka tugasnya adalah menyelesaikan seluruh kompetensi dasar (KD) kelas V. Dalam hal ini adalah kompetensi dasar untuk pembelajaran PKn.

5. Analisis Insiden Kritis

Langkah ini memfokuskan pada tugas yang paling dibutuhkan, dengan memilih tugas mana yang akan dibelajarkan dan tugas mana yang belum diajarkan. Tugas yang dimaksudkan yaitu menguasai kompetensi dasar kelas V pada pembelajaran PKn.

Untuk menentukan tugas mana yang akan dibelajarkan diperoleh dari analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Tugas yang dimaksud mencakup Standar Kompetensi (SK) 2. Memahami peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah dengan Kompetensi Dasar (KD) 2.1 Menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah, serta KD 2.2 Memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah, seperti pajak, anti korupsi, lalu lintas, larangan merokok.

6. Analisis Persoalan

Tahap ini untuk mencari persoalan dari data yang dikumpulkan pada semua tahap sebelumnya, kemudian memunculkan solusi pemecahannya. Dari pengumpulan data di atas (dari tahap analisis kebutuhan sampai analisis insiden kritis) dapat disimpulkan bahwa permasalahannya adalah (1) pembelajaran masih kurang memaksimalkan fasilitas teknologi yang tersedia, (2) pembelajaran PKn cenderung dengan buku teks, metode ceramah, dengan kata lain pembelajaran masih kurang inovatif, (3) siswa kelas V tersebut merasa masih sering bingung saat mempelajari pembelajaran PKn, mudah bosan, kurang termotivasi dan akhirnya tidak menyukai.

Dari permasalahan di atas mengakibatkan (1) menurunkan proses dan hasil pembelajaran, karena siswa tetap dibiarkan pada keadaan pembelajaran yang mereka anggap sulit dan kurang disukai, (2) menurunkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran PKn semakin dianggap membosankan karena kurang adanya inovasi pada pembelajaran tersebut, (3) pembelajaran tersebut tidak mampu mengakomodir pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa serta tidak mampu mengkondisikan keterlibatan siswa secara penuh (kognitif, afektif, dan psikomotor) pada pembelajaran karena pembelajaran tersebut cenderung dengan buku teks dan ceramah.

Berdasarkan keadaan di atas maka diperlukan sebuah pemecahan yaitu menghasilkan produk multimedia interaktif pada pembelajaran PKn berorientasi teknik klarifikasi nilai yang valid, praktis, efektif, dan menarik. Multimedia ini berupa software yang dikemas dengan program *Adobe Flash Player CS 3* lalu disimpan di dalam *Compact Disc (CD)* pembelajaran.

7. Analisis Tujuan

Dalam hal ini analisis tujuan adalah menentukan indikator dan tujuan pembelajaran. Adapun indikator dan tujuan pembelajarannya yang telah dikembangkan pada penelitian ini berdasarkan analisis persoalan di atas adalah

Indikator:

- 2.1.1. Menjelaskan pengertian peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah
- 2.1.2. Menyebutkan jenis peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah
- 2.1.3. Menjelaskan alasan pentingnya peraturan perundang-undangan pusat dan daerah
- 2.2.1. Memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat
- 2.2.2. Memberikan contoh peraturan tingkat daerah (Kota Kediri)
- 2.2.3. Berperan serta dalam melaksanakan peraturan perundang-undangan

dengan tujuan pembelajarannya:

1. Melalui Penggunaan multimedia interaktif, siswa dapat Menjelaskan pengertian peraturan pusat dan daerah dengan benar
2. Melalui Penggunaan multimedia interaktif, siswa dapat Menyebutkan jenis peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah dengan benar
3. Melalui Penggunaan multimedia interaktif, siswa dapat Menjelaskan alasan pentingnya peraturan perundang-undangan pusat dan daerah dengan benar
4. Melalui Penggunaan multimedia interaktif, siswa dapat Menghargai peraturan perundang undangan pusat dan daerah dengan benar
5. Melalui Penggunaan multimedia interaktif, siswa dapat Memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dengan benar
6. Melalui Penggunaan multimedia interaktif, siswa dapat Memberikan contoh peraturan tingkat daerah (kota Kediri) dengan benar
7. Melalui Penggunaan multimedia interaktif, siswa dapat Berperan serta dalam melaksanakan peraturan perundang-undangan dengan benar

8. Analisis Media

Berdasarkan analisis pada tahap sebelumnya, multimedia yang dipilih adalah media yang berbasis pada komputer, yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini dilengkapi tokoh “robo media” sebagai instruktur dalam mengoperasikan produk, namun instruktur “robo media” ini bersifat pakem dan jika dilakukan pada pembelajaran di kelas tetap memerlukan kehadiran guru untuk mengarahkan pembelajaran yang bersifat “hidup”.

9. Perluasan Analisis Data

Setelah dilakukan kajian mengenai spesifikasi produk, maka untuk menyediakan produk yang diharapkan harus dilakukan pengembangan sendiri. Hal disamping terjadi

karena produk yang diharapkan memiliki keunikan, yaitu, diangkat dari permasalahan yang unik pada SDN Dermo 2.

10. Analisis Biaya

Analisis pembiayaan dilakukan untuk menghitung biaya yang dikeluarkan dan untuk menghindari keluarnya biaya yang tidak diinginkan. Adapun analisis biayanya di tabelkan bawah ini.

Tabel 2 Analisis Pembiayaan

No	Jenis Pengeluaran	Persentase Biaya(%)	Biaya yang diusulkan (Rp.)
1	Honorarium pelaksana	26,6 %	5,976,000.00
2	Bahan habis pakai dan peralatan	42 %	10,161,000.00
3	Perjalanan	21,4 %	2,550,000.00
4	Lain-lain (seminar nasional dan publikasi jurnal ber ISSN)	10 %	1,500,000.00
Jumlah		100 %	20,187,000.00

Perencanaan

Penjadwalan

Tabel 3 Jadwal pengembangan produk

No	Jenis Kegiatan	Bulan							
		3	4	5	6	7	8	9	10
1	Analisis kebutuhan (studi pendahuluan)								
2	<i>Front-end analysis</i>								
3	Perencanaan								
4	Pengembangan draf awal produk								
5	Validasi ahli materi dan ahli media tahap 1								
6	Revisi tahap 1								
7	Validasi ahli materi dan ahli media tahap 2								
8	Revisi tahap 2								
9	Validasi ahli materi dan ahli media tahap 3								
10	Uji coba kelompok terbatas								
11	Revisi tahap 3								
12	Uji coba lapangan								
13	Revisi tahap 4								
14	Penyusunan artikel ilmiah publikasi								
15	Publikasi pada jurnal ber ISSN								
16	Seminar Nasional								
17	Penyusunan laporan								
18	MONEV INTERNAL								

Kerja Tim

Tahap ini dilakukan untuk menentukan tugas masing-masing dari anggota tim pengembangan. Pada penelitian ini dibagi menjadi dua anggota, yaitu penyusun isi dan pengembang *software* multimedia interaktif.

Anggota penyusun isi adalah peneliti sendiri dengan rincian tugas yaitu (1) menentukan materi, (2) langkah-langkah pembelajaran/strategi pembelajaran, (3) mengolah langkah pembelajaran pada multimedia interaktif dengan menyusun *story board*, (4) menentukan spesifikasi, yaitu draf bentuk cover, menu-menu, tombol-tombol, *video*, pengisi suara, *audio*, gambar, materi, bentuk tulisan, warna (*back ground* dan warna seluruh komponen), soal kuis, *game*, RPP, dan petunjuk penggunaan. Untuk anggota pengembang multimedia interaktif bertugas menggabungkan seluruh komponen yang disiapkan oleh anggota tim isi untuk dikembangkan menjadi multimedia interaktif berdasarkan *story board* dan langkah-langkah pembelajaran, selain itu tugas anggota ini adalah membuat animasi-animasi di dalam multimedia interaktif.

Spesifikasi Media atau Produk

Spesifikasi media dilakukan untuk memberikan gambaran lengkap berkaitan dengan karakteristik produk multimedia interaktif yang dikembangkan, disamping itu, tahap ini dapat dimanfaatkan pengembang untuk menjaga orisinalitas produk yang telah dibuat. Spesifikasi produk ini berkaitan dengan (1) jenis materi, (2) langkah-langkah pembelajaran/strategi pembelajaran, (3) bentuk cover, (4) menu-menu, (5) tombol-tombol, (6) *video*, (7) pengisi suara, (8) *audio*, (9) gambar, (10) materi, (11) bentuk tulisan, (12) warna (*back ground* dan warna seluruh komponen), (13) soal kuis, (14) *game*, (15) RPP, dan (16) petunjuk penggunaan. Untuk menghindari pengulangan pembahasan spesifikasi produk, secara lebih rinci spesifikasi produk ini diuraikan pada bab V.

Struktur Isi atau Pembelajaran

Pada rangkaian pembelajaran multimedia interaktif ini disusun menggunakan rangkaian pembelajaran teknik klarifikasi nilai. Teknik klarifikasi nilai yang digunakan pada penelitian ini adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk melatih siswa menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan, mengambil sikap sendiri nilai-nilai hidup yang ingin diperjuangkannya

Kontrol Konfigurasi

Media ini diberi nama “Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKn Berorientasi Teknik klarifikasi nilai”. Dengan versi atau seri “Mematuhi Peraturan Perundang-Undangan”. Dikembangkan oleh Kukuh Andri Aka, M.Pd dan Sutrisno Sahari, M.Pd. Adapun petunjuk penggunaan di pilah menjadi dua jenis, yaitu pada multimedia interaktif itu sendiri dengan bantuan “robo media” dan berupa *print out*.

Pengembangan Draf Awal Produk

Menyusun Kerangka Kerja Masing-Masing Anggota Tim

Tahap ini mulai mewujudkan segala hal yang telah direncanakan masing-masing anggota tim, namun dalam tahap ini masih dalam bentuk draf atau kerangka. Misal salah satu tugas anggota penyusun isi adalah menentukan menu-menu, pada tahap ini sudah harus menyusun menu-menu yang akan digunakan beserta sub menunya, namun tidak menutup kemungkinan masih ada penambahan menu atau pengurangan menu.

Membuat Story Board

Story board disusun dengan mensinergikan komponen-komponen yang telah direncanakan dengan rangkaian teknik klarifikasi nilai.

Membuat dan Merakit (Memproduksi) Multimedia yang Diharapkan

Tahap ini adalah tahap memproduksi produk yang diharapkan berdasarkan perencanaan sebelumnya. Tahap ini dilakukan baik oleh anggota penyusun isi dan media.

Melakukan Ulasan (Review)

Setelah produk terwujud langkah selanjutnya adalah melakukan ulasan berkaitan kesesuaian langkah pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai, kebenaran tata penulisan, dan cara kerja komponen produk seperti menu-menu, tombol-tombol, video, audio, kuis, dan *game*.

Evaluasi (Validasi Ahli)

Setelah produk awal terwujud, maka langkah berikutnya adalah validasi ahli yang akan dilakukan oleh dua ahli, yaitu (1) ahli materi, beserta (2) ahli multimedia interaktif dan teknik klarifikasi nilai. Kemudian dari hasil validasi tersebut, akan mendapat saran, kritikan, dan perbaikan dari ahli, beranjak dari itu maka akan dilakukan revisi. Pada tahap ini validasi dilakukan selama tiga kali dan revisi selama dua kali, setelah validasi tahap tiga tidak dilakukan revisi kembali, karena diasumsikan pada validasi tahap tiga tidak ada saran perbaikan yang signifikan dan sifatnya hanya pengecekan akhir dari ahli terkait hasil revisi tahap dua yang sudah dilakukan pengembang.

Pengembangan lembar validasi memperhatikan teori yang sudah dikaji pada bab sebelumnya, teori-teori tersebut meliputi (1) karakteristik multimedia yang efektif (Mayer 2009), (2) aspek penilaian multimedia pembelajaran (Wahono dalam Ariani, 2010), (3) komponen teknik klarifikasi nilai (Rath, Harmin dan Simon dalam Herlina (2001), dan (4) aspek validitas, kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan (Nieveen, 1997) dan Akker (1999), yang dimaksud valid ialah kesesuaian dan konsistensi materi dengan standar isi, praktis ialah memenuhi kebutuhan dan kemudahan pengguna dalam menggunakannya, efektif ialah dapat berdampak positif pada nilai evaluasi formatif siswa, serta menarik jika siswa senang dalam pembelajaran PKn menggunakan multimedia interaktif. Keempat hal tersebut yang akan dijadikan acuan untuk menyusun

kisi-kisi instrumen, baik instrumen angket validasi untuk ahli maupun angket untuk guru dan siswa. Di bawah ini diuraikan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan pada validasi ahli materi dan multimedia.

Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli

No	Subjek Penelitian	Kisi-kisi	Butir Pertanyaan
1	Ahli Materi dan teknik klarifikasi nilai	1. Kesesuaian isi materi pada multimedia dengan kompetensi dasar 2. Kesesuaian isi materi pada multimedia dengan kebutuhan siswa 3. Kesesuaian Latihan/soal 4. Kesesuaian permainan/game dengan materi 5. Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan 6. Kesesuaian RPP 7. Kesesuaian teknik klarifikasi nilai	1,2 3 4 5 6 7,8,9,10 11,12,13
2	Ahli Media	1. Kemudahan petunjuk penggunaan 2. Kesesuaian petunjuk penggunaan 3. Susunan isi multimedia runtut dan jelas 4. Kesesuaian dengan karakteristik siswa SD 5. Keterpaduan gambar, teks, animasi dan audio 6. Pemilihan warna, jenis huruf, background 7. Kemudahan pengoperasian multimedia 8. Kerapian tampilan multimedia 9. Kesesuaian umpan balik, kebahasaan, dan tampilan	1 2 3 4 5 6 7,8 9 10,11,12

Sumber: Kajian teori bab 2

Uji Coba Draft Awal Produk (Kelompok Terbatas)

Proses validasi dan revisi dari ahli selesai, maka tahap berikutnya draft awal produk diuji coba. Uji coba ini meliputi uji coba kelompok terbatas hanya enam siswa dan satu guru untuk mengukur tingkat kepraktisan dan kemenarikan, dengan kisi-kisi seperti di bawah ini. Adapun kisi-kisi ini juga digunakan pada uji coba produk utama (lapangan).

Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Pengguna

No	Subjek Penelitian	Kisi-kisi	Butir Pertanyaan
1	Guru	1. Kemudahan dalam menggunakan multimedia 2. Efektifitas waktu 3. Kesesuaian petunjuk penggunaan 4. Kesesuaian RPP	1,2,3 4 5 6
2	Siswa	1. Kemudahan dalam menangkap materi pada multimedia 2. Memunculkan motivasi dalam belajar menggunakan multimedia 3. Kesenangan dalam menggunakan multimedia 4. Kemudahan belajar dengan multimedia	1 2,3 4,5,6 7,8,9

Sumber: Kajian teori bab 2

Revisi Produk Utama

Revisi produk utama atau revisi tahap tiga, didasarkan pada uji coba draft awal produk (kelompok terbatas). Revisi ini didapatkan dari hasil angket yang diisi oleh guru dan siswa, kemudian dicari kecenderungan pemberian saranya.

Uji Coba Produk Utama (Lapangan)

Setelah revisi produk utama (revisi tahap tiga) selesai, maka dilakukan uji coba produk utama (lapangan) terhadap guru serta siswa kelas V. Untuk mengukur tingkat kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan produk.

Revisi Akhir

Revisi akhir (revisi tahap empat) ini didasarkan pada uji coba produk utama (lapangan). Revisi ini didapatkan dari hasil angket yang diisi oleh guru dan siswa serta kemudian dicari kecenderungan pemberian saran oleh siswa. Revisi keempat ini menghasilkan produk akhir multimedia interaktif pada pembelajaran PKn berorientasi teknik klarifikasi nilai yang valid, praktis, efektif, dan menarik.

Uji Coba Produk

Desain Uji Coba

Desain uji coba pada pengembangan ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap validasi ahli, tahap uji coba draf awal produk dan uji coba produk utama. Validasi dilakukan kepada ahli, ahli yang dimaksud adalah satu ahli materi/isi & teknik klarifikasi nilai dan satu ahli bahan ajar/media. Setelah dilakukan validasi ahli (validasi tahap satu), kemudian dilakukan revisi (revisi tahap satu) dan divalidasi ulang (validasi tahap dua), kemudian direvisi kembali (revisi tahap dua) dan difinalisasi validasi kembali (validasi tahap tiga) dengan mengecek hasil perbaikan dari revisi kedua untuk memastikan adanya perbaikan yang diharapkan. Hasil revisi tersebut diuji cobakan pada kelompok terbatas, lalu revisi tahap tiga, kemudian diuji cobakan kembali pada guru dan seluruh siswa kelas V SDN Dermo 2 Kota Kediri, terakhir revisi tahap empat. Setelah produk terwujud, akan dilakukan diseminasi produk pada sekolah-sekolah se-Kota Kediri yang memiliki fasilitas komputer atau laptop yang mencukupi, seperti seperti SD Frateran 1, SDN Burengan 2, SDN Dermo 2.

Subjek Coba

Subjek coba pada penelitian ini terdiri dari.

- a. Ahli materi/isi dengan kriteria pengampu/dosen mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Sekolah Dasar & teknik klarifikasi nilai bergelar minimal Doktor/S3.
- b. Ahli bahan ajar/media pembelajaran, dengan kriteria pengampu/dosen mata kuliah bahan ajar/media pembelajaran bergelar minimal Doktor/S3.
- c. Guru kelas V SDN SDN Dermo 2 Kota Kediri, dengan kriteria telah memiliki pengalaman mengajar di kelas V minimal 5 tahun dan telah memiliki kualifikasi sarjana.
- d. 6 siswa yang dipilih secara acak pada kelas V SDN SDN Dermo 2 Kota Kediri untuk uji coba draf awal produk (kelompok terbatas).
- e. Seluruh siswa kelas V SDN SDN Dermo 2 Kota Kediri untuk uji coba produk utama (lapangan).

Jenis Data

Seperi menurut McKenney (2002) pada pengembangan produk berbasis komputer untuk pembelajaran (multimedia interaktif) diperlukan dua jenis responden, yaitu ahli (ahli materi dan ahli bahan ajar/media pembelajaran) dan pengguna (siswa dan guru). Oleh karena itu, jenis data yang akan diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa respon dan saran perbaikan dari ahli materi, ahli bahan ajar/media, guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penghitungan hasil angket untuk ahli materi, ahli bahan ajar/media, dan siswa. Data yang akan diperoleh berupa data dari aspek kevalidan, kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan. Kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, kepraktisan diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan, keefektifan, dan kemenarikan diperoleh dari siswa.

Intrumen Pengumpulan Data

Untuk instrumen pengumpul data pada penelitian pengembangan dirincikan seperti di bawah ini.

Tabel 6 Rincian Instrumen dan Fungsinya

Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
Validitas produk	Angket validasi Ahli	Kevalidan bahan ajar multimedia interaktif	Ahli materi dan ahli bahan ajar/media
Kepraktisan Produk	Angket	Kemudahan dalam menggunakan ajar multimedia interaktif beserta petunjuknya	Guru dan siswa
Keefektifan Produk	Kuis (Evaluasi)	rata-rata hasil belajar siswa kelas V memperoleh ≥ 70 (KKM)	Siswa
Kemenarikan Produk	Angket	Kesenangan siswa dalam belajar menggunakan multimedia interaktif	Siswa

Sumber: Modifikasi dari Nieveen (1997), Akker (1999)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket dan lembar tes dan analisis deskriptif untuk mengolah data berupa respon (saran/tanggapan/kritik).

Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari empat jenis data, yaitu data kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan. Empat jenis data tersebut bersumber dari Nieveen (1997) dan Akker (1999) yang mengungkapkan suatu perangkat komputer pendukung pembelajaran (multimedia) dikatakan memiliki kualitas yang tinggi jika mencakup karakteristik kevaliditasan (*validity*), kepraktisan (*practicality*), dan keefektifan (*effectiveness*).Aspek kemenarikan dilibatkan karena salah satu latar belakang pemilihan alternatif multimedia ini adalah rendahnya tingkat ketertarikan siswa dalam belajar PKn. Adapun rinciannya sebagai berikut.

Kevalidan

Validasi dilakukan selama tiga (3) kali, data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang artinya akan ada dua data kevalidan (ahli materi dan ahli media). Dua data validasi

tahap 3 (terakhir) tersebut akan dijumlahkan dan dibagi dua untuk memperoleh hasil akhir data kevalidan produk atau dengan kata lain dihitung rata-ratanya. Adapun data yang diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada para ahli dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah diadaptasi dari Hobri (2010).

$$\text{nilai aspek validitas (X)} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{pernyataan}}$$

Tabel 7 Kriteria Validitas

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
X = 5	Sangat valid	Tidak perlu revisi
4 ≤ x < 5	Valid	Revisi kecil
3 ≤ x < 4	Cukup valid	Revisi sedang
2 ≤ x < 3	Tidak valid	Revisi besar
1 ≤ x < 2	Sangat tidak valid	Tidak dapat digunakan

Sumber: Hobri (2010)

Kepraktisan

Data kepraktisanakan terbagi menjadi dua, yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Untuk uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Dua data tersebut akan dijumlahkan dan dibagi dua untuk diketahui hasilnya atau dengan kata lain dihitung rata-ratanya. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik uji coba terbatas dan lapangan akan dianalisis dengan analisis deskriptifkuantitatifdengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus

$$\text{nilai aspek kepraktisan (Y)} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{pernyataan}}$$

Tabel 8 Kriteria Kepraktisan

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
Y = 5	Sangat praktis	Tidak perlu revisi
4 ≤ Y < 5	Praktis	Revisi kecil
3 ≤ Y < 4	Cukup praktis	Revisi sedang
2 ≤ Y < 3	Tidak praktis	Revisi besar
1 ≤ Y < 2	Sangat tidak praktis	Tidak dapat digunakan

Sumber: Hobri (2010)

Kemenarikan

Sama seperti data kepraktisan, data kemenarikan juga terbagi menjadi dua, yaitu data kemenarikan uji coba kelompok terbatas dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh dari angket kemenarikan akan dianalisis dengan rumus

$$\text{nilai aspek kepraktisan (Z)} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{pernyataan}}$$

Tabel 9 Kriteria Kemenarikan

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
Z = 5	Sangat menarik	Tidak perlu revisi
4 ≤ Z < 5	Menarik	Revisi kecil

$3 \leq Z < 4$	Cukup menarik	Revisi sedang
$2 \leq Z < 3$	Tidak menarik	Revisi besar
$1 \leq Z < 2$	Sangat tidak menarik	Tidak dapat digunakan

Sumber: Hobri (2010)

Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrumen tes pada soal kuis yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan multimedia interaktif. Data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas V memperoleh ≥ 70 (KKM) multimedia ini dianggap efektif, namun jika kurang dari 70, multimedia ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi.

Instrumen tes terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Satu soal benar mendapat skor empat (4), skor maksimal adalah 100. Adapun rumusnya seperti di bawah ini.

Skor tiap soal dijawab benar = 4

Jumlah soal maksimal = 25

$$\text{Nilai hasil belajar individu} = \frac{(\text{Jumlah soal benar} \times 4) \times 100}{\text{jumlah soal maksimal}}$$

sedangkan rumus rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut.

$$\text{Nilai Rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar yang berjenis multimedia interaktif. Multimedia interaktif dikembangkan pada pembelajaran PKn berorientasi teknik klarifikasi nilai berupa software yang dikemas dengan program *Adobe Flash Player CS 3* lalu disimpan di dalam *Compact Disc (CD)* pembelajaran dengan memberdayakan komputer, teks, suara, grafik, animasi, video dan elemen interaktif dipadukan. Bahan ajar ini bersifat interaktif karena memungkinkan interaksi siswa. Siswa dapat melakukan perintah kepada bahan ajar dan bahan ajar dapat memberikan balikan kepada siswa. Secara lebih spesifik komponen multimedia akan dijelaskan seperti di bawah ini.

Sampul

Sampul di dalam multimedia ini terdiri dari empat komponen, yaitu (1) judul “Multimedia Interaktif Seri Menaati Peraturan Perundang-undangan Pada Pembelajaran PKn kelas 5 semester 1”, (2) nama pengembang “Kukuh Andri Aka, M.Pd. & Sutrisno Sahari, M.Pd”, (3) logo Universitas Nusantara PGRI Kediri, dan (4) tombol masuk. Selain hal di samping, pada sampul multimedia interaktif berlatar belakang halaman kampus II UN PGRI Kediri. Visualisasi secara lebih jelas dapat dilihat pada story board.

Menu-menu






Di dalam multimedia ini terdapat tujuh menu utama, yaitu menu (1) petunjuk, (2) indikator pembelajaran, (3) kegiatanmu, (4) materi, (5) kuis, dan (6) game. Menu

petunjuk berisi petunjuk untuk mengoperasikan multimedia ini. Menu tujuan pembelajaran berisi SK, KD, dan tujuan pembelajaran, Menu kegiatanmu berisi video 1 tentang siswa mencontek. Menu materi terdiri dari materi sikap dan perilaku positif yang dapat dikembangkan di lingkungan rumah, sekolah, masyarakat, dan hal-hal yang dapat merusak keutuhan NKRI. Menu kuis terdiri dari 25 latihan soal. Menu game terdapat permainan mencocokkan gambar pada kotak-kotak yang disediakan.

Tombol-tombol

Terdapat 5 tombol dalam mengoperasikan produk ini, dapat dilihat seperti di bawah.

Tabel 10 Tombol-Tombol Operasi Multimedia Interaktif

Gambar	Keterangan
	Tombol Home untuk kembali ke menu utama
	Tombol lanjut untuk melanjutkan ke menu selanjutnya dan kegiatan selanjutnya
	Tombol mulai untuk melihat video
	Tombol lanjut dan kembali pada menu materi, untuk melanjutkan materi dan kembali ke materi awal
	Tombol silang untuk keluar dari multimedia

Video

Terdapat video siswa mencontek dalam multimedia ini yang terletak pada menu kegiatanmu. Video merupakan sebuah alur cerita yang dapat dipilih oleh pengguna (siswa), pengguna dapat memutuskan untuk memilih melanjutkan mencontek atau tidak melanjutkan. Semua pilihannya memiliki konsekuensi yang berbeda terhadap keberlanjutan dari video tersebut.

Pengisi Suara

Pengisian suara diisi untuk suara “robo media” dalam memberikan petunjuk mengoperasikan multimedia interaktif ini. Suara ini hasil dari *editing* dengan membuat suara seperti robot.

Audio

Tidak semua menu terdapat audio ini, misalnya menu kuis, hal ini untuk menghindari kacaunya konsentrasi pengguna dalam mengerjakan soal. Audio ini berupa musik instrumental yang digunakan untuk memberi latar belakang suara, di samping itu, terdapat juga audio pembuka multimedia interaktif dan audio selesainya mengerjakan game, audio ini bersifat “memeriahkan”.

Gambar

Gambar yang digunakan pada multimedia interaktif ini antara lain (1) gambar suasana rapat DPR/MPR pada pembukaan multimedia dan gambar-gambar yang mencerminkan materi.

Materi

Terdapat empat jenis materi pada menu materi, yaitu (1) A. Peraturan Perundang-undangan Tingkat Pusat, (2) Peraturan Perundang-undangan Tingkat Daerah, (3) pentingnya peraturan perundang-undangan pusat dan daerah, (4) Berperan serta dalam melaksanakan peraturan perundang-undangan.

Bentuk Tulisan

Jenis huruf yang dipakai pada multimedia interaktif ini adalah *Comic Sans Ms* dengan ukuran huruf 24 dan didominasi warna hitam, putih dan merah dengan acuan kekontrasan dengan warna pada latar belakang.

Warna

Warna didominasi dengan warna biru muda dengan background papan tulis dengan “robo media” di samping papan.

Soal Kuis

Soal kuis terdiri dari 25 soal pilihan ganda, masing-masing soalnya terdapat 4 pilihan, yaitu dari (a) sampai (d). Setiap soal memiliki skor empat (4) point. Skor maksimal adalah 100 dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 70.

Game

Konsep permainan pada multimedia ini adalah mencocokkan gambar pada kolom yang tepat.

Robo Media

Robo media merupakan tokoh yang akan memberikan petunjuk-petunjuk pada multimedia ini secara berurutan. Petunjuk dari robo media berupa audio yang disampaikan secara lisan, sangat disarankan mengikuti dan memperhatikan intruksi dari robo media.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada multimedia interaktif ini mengacu pada Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang standar proses pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dengan komponennya antara lain, identitas, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, strategi pembelajaran, langkah pembelajaran, sumber belajar, penilaian, dan lampiran.

Petunjuk Penggunaan

Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan petunjuk bagi guru dan siswa untuk memudahkan penggunaannya. Petunjuk penggunaan bagi guru disusun dalam bentuk *print out*, petunjuk untuk guru berisi panduan-panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Adapun komponennya adalah (1) identitas, (2) petunjuk umum, (3) petunjuk khusus. Petunjuk khusus berisi: tokoh robo media, menu-menu pada multimedia, tombol-tombol, dan kegiatan guru.

Petunjuk penggunaan bagi siswa merupakan produk pelengkap untuk memudahkan penggunaan multimedia interaktif. Petunjuk penggunaan bagi guru disusun dalam bentuk *print out*, petunjuk untuk siswa berisi panduan-panduan bagi

siswa saat belajar dengan bahan ajar multimedia interaktif. Adapun komponennya adalah adalah (1) petunjuk umum, (2) petunjuk khusus. Petunjuk khusus berisi: indikator keberhasilanmu, materi pokok, robo media, menu-menu pada multimedia, tombol-tombol, dan kegiatanmu.

Penyajian Data Uji Coba

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif pada pembelajaran PKn berorientasi teknik klarifikasi nilai yang valid, praktis, efektif, dan menarik untuk siswa. Uji coba dilakukan pada subjek coba yaitu ahli materi, ahli bahan ajar/media pembelajaran, guru, dan siswa kelas V SDN Dermo 2 Data berkaitan uji coba tersebut akan diuraikan seperti di bawah ini.

Data Kevalidan Produk

Validasi ahli dilaksanakan setelah produk awal terwujud. Validasi ahli dilaksanakan untuk mengukur tingkat kevalidan multimedia interaktif PKn dari segi materi, media dan teknik klarifikasi nilai. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan perbaikan dan saran berkaitan dengan kesesuaian produk yang dihasilkan dengan prinsip-prinsip multimedia. Hasil validasi ahli ini digunakan sebagai dasar melakukan revisi rancangan produk yang kemudian akan digunakan dalam uji coba draf awal produk (uji coba kelompok terbatas). Berikut hasil validasi ahli yang akan diuraikan oleh tabel di bawah ini.

Tabel 11 Analisis Data Kevalidan Produk

Validasi Tahap	Ahli	Skor Perolehan	Nilai Akhir	Kriteria Validitas (X)
Tahap 1	Materi	50	3,85	Cukup valid, Revisi sedang
	Media	37	3,08	Cukup valid, Revisi sedang
Tahap 2	Materi	55	4,23	Valid, Revisi kecil
	Media	50	4,17	Valid, Revisi kecil
Tahap 3	Materi	60	4,62	Valid, Revisi kecil (Sudah dapat digunakan)
	Media	55	4,58	Valid, Revisi kecil (Sudah dapat digunakan)

Sumber: data angket ahli

Setelah dua data kevalidan dari kedua ahli terkumpul, dipilih data dari validasi terakhir/final, yaitu validasi tahap 3 kemudian dirata-rata dengan cara dijumlahkan dan dibagi dua untuk mengetahui hasil akhir tingkat kevalidan produk, sehingga dapat diketahui hasil akhir tingkat kevalidan produk ini adalah 4,62 ditambah 4,58 dibagi dua sama dengan **4,60**, artinya produk ini masuk dalam kriteria valid dan dapat dipergunakan. Adapun saran perbaikan ditabelkan di bawah.

Tabel 12 Saran Perbaikan Validasi Ahli

Validasi Tahap	Ahli	Aspek yang menjadi perhatian ahli	Komentar dan saran
Tahap 1	Materi	Materi	Tambah porsi contoh perda setempat (kota kediri)
		Quiz	Tingkatkan homogenitas pilihan jawaban

		RPP	Perbaiki kebahasaan pada RPP
	Media	Multimedia Interaktif PKn	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada slide pembuka, gambar DPR/MPR diperbesar 2. Audio volumenya ditambahkan 3. Senyapkan audio pada menu kuis 4. Beri slide petunjuk sebelum pengerjaan soal 5. Penataan dari soal ke soal berikutnya harus lurus dan rapi 6. Secara keseluruhan perhatikan kekontrasan background dengan tulisan (<i>font</i>) 7. Beri waktu pengerjaan pada kuis, misal 30 menit 8. Beri pemetaan konsep pada menu materi, kemudian <i>linkkan</i>
Tahap 2	Materi	Keseluruhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkatkan kesesuaian multimedia, buku petunjuk, dan RPP 2. Urutkan penjelasan pada petunjuk sesuai tahapan pembelajaran multimedia interaktif dan RPP
	Media	Keseluruhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkatkan kesesuaian multimedia, buku petunjuk, dan RPP 2. Perbaiki Sound, sinkronkan dengan kemuncuan slide
Tahap 3	Materi	Keseluruhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkatkan kesesuaian multimedia, buku petunjuk, dan RPP 2. Multimedia sudah dapat dipergunakan
	Media	Keseluruhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkatkan kesesuaian multimedia, buku petunjuk, dan RPP 2. Multimedia sudah dapat dipergunakan

Sumber: angket ahli materi dan media

Data Kepraktisan Produk

Data kepraktisan produk diperoleh dari uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Berikut data dan analisisnya di tabelkan seperti di bawah ini.

Tabel 13 Analisis Data Kepraktisan Produk

Tahap Uji Coba	Skor perolehan		Nilai Akhir		Rerata Nilai Kepraktisan (rerata Guru+Siswa)	Kriteria Kepraktisan (Y)
	Guru	Siswa	Guru	Siswa		
Uji coba terbatas	27	110	4,50	4,58	4,54	Praktis, Revisi kecil
Uji coba lapangan	28	350	4,67	4,38	4,53	Praktis, Revisi kecil (Sudah dapat digunakan)

Setelah data kepraktisan terkumpul, dipilih data dari uji coba terakhir/final, yaitu uji coba produk utama (lapangan), kemudian dirata-rata (hasil kepraktisan guru+siswa) untuk mengetahui hasil akhir tingkat kepraktisan produk, sehingga dapat diketahui hasil akhir tingkat kepraktisan produk ini adalah 4,67 ditambah 4,38 dibagi dua sama dengan **4,53**, artinya produk ini masuk dalam kriteria praktis dan dapat dipergunakan. Adapun saran perbaikan ditabelkan di bawah.

Tabel 14 Saran Perbaikan Kepraktisan Dari Pengguna

Tahap Uji Coba	Pengguna	Komentar dan saran
Uji coba	Guru	1. Multimedia interaktif PKn, RPP dan petunjuk penggunaan mudah

Tahap Uji Coba	Pengguna	Komentar dan saran
terbatas		dipahami dan sudah sinkron satu dengan yang lainnya 2. Tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajari dan mengoperasikan multimedia ini 3. Secara keseluruhan multimedia interaktif PKn ini memudahkan guru dan tidak membutuhkan waktu yang lama
	Siswa	Waktu mengerjakan soal diperpanjang
Uji coba lapangan	Guru	Secara keseluruhan multimedia interaktif PKn ini memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran dan memotivasi belajar siswa
	Siswa	Mudah dalam belajar menggunakan multimedia interaktif

Sumber: angket uji coba terbatas dan lapangan

Data Kemenarikan Produk

Data kemenarikan produk hanya diperoleh dari pengguna siswa pada uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Berikut data dan analisisnya di tabelkan seperti di bawah ini.

Tabel 15 Analisis Data Kemenarikan Produk

Tahap Uji Coba	Skor perolehan	Nilai Akhir	Kriteria Kemenarikan (Z)
Uji coba terbatas	130	4,33	Menarik, Revisi kecil
Uji coba lapangan	431	4,31	Menarik, Revisi kecil (Sudah dapat digunakan)

Sumber: angket uji coba terbatas dan lapangan

Setelah data kemenarikan terkumpul, dipilih data dari uji coba terakhir/final, yaitu uji coba produk utama (lapangan), sehingga dapat diketahui hasil akhir tingkat kemenarikan produk ini adalah 4,31, artinya produk ini masuk dalam kriteria menarik dan dapat dipergunakan. Adapun saran perbaikan ditabelkan di bawah.

Tabel 16 Saran Perbaikan Kemenarikan Dari Pengguna

Tahap Uji Coba	Komentar dan saran
Uji coba terbatas	Pemberian waktu pada game dan ada penghargaan setelah menyelesaikan game.
Uji coba lapangan	Menarik dalam belajar menggunakan multimedia interaktif

Sumber: angket uji coba terbatas dan lapangan

Data Keefektifan Produk

Data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas V memperoleh ≥ 70 (KKM) multimedia ini dianggap efektif, namun jika kurang dari 70, multimedia ini dianggap tidak efektif. Berdasarkan uji coba lapangan, rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas mencapai nilai 85,2, artinya produk ini masuk pada kriteria efektif karena nilai rata-rata kelas siswa kelas V ≥ 70 (KKM).

Revisi Produk

Berdasarkan data yang dikumpulkan dan dianalisis, dapat disimpulkan produk multimedia interaktif beserta petunjuk dan RPP pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi teknik klarifikasi nilai termasuk dalam kriteria valid

dengan revisi kecil, praktis dengan revisi kecil, menarik dengan revisi kecil, dan efektif. Berikut ini adalah revisi produk yang dilakukan akan diuraikan seperti di bawah.

Revisi Tahap 1

Revisi tahap ini dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi dan media pembelajaran. Rincian revisi produk multimedia interaktif pada tahap ini dijelaskan melalui tabel berikut ini.

Tabel 16 Rincian Revisi Produk Tahap 1

Aspek	Saran perbaikan ahli	Hasil revisi
Multimedia Interaktif PKn	Tambah porsi contoh perda setempat (kota kediri)	Penambahan materi sebagai berikut 1. Peraturan Daerah Kota Kediri Tentang Pengelolaan Sampah 2. Peraturan Daerah Kota Kediri Tentang Penyelenggaraan Perlindungan Perempuan Dan Anak 3. Peraturan Daerah Kota Kediri Tentang Pembinaan Anak Jalanan, Gelandangan, dan Pengemis 4. Peraturan Daerah Kota Kediri Tentang Pajak Daerah Kota Kediri
	Tingkatkan homogenitas pilihan jawaban	Pilihan jawaban ditingkatkan tingkat homogenitasnya no 2, 6, 11, 14, 16, 20, 21, 22, 23, 24
	Pada slide pembuka, gambar DPR/MPR diperbesar	Dilakukan pebesaran pada gambar DPR/MPR di slide pembuka
	Audio volumenya ditambahkan	Dilakukan penambahan volume pada multimedia interaktif
	Senyapkan audio pada menu kuis	Audio/musik instrumen pada soal kuis dihilangkan
	Beri slide petunjuk sebelum pengerjaan soal	Dilakukan penambahan petunjuk pengerjaan soal kuis
	Penataan dari soal ke soal berikutnya harus lurus dan rapi	Dilakukan perbaikan tata letak multimedia
	Secara keseluruhan perhatikan kekontrasan background dengan tulisan (font)	Perbaikan kekontraan <i>font</i> dengan background
	Beri waktu pengerjaan pada kuis, misal 30 menit	Dilakukan penambahan waktu pengerjaan kuis
	Beri pemetaan konsep pada menu materi, kemudian linkkan	Dilakukan penambahan peta konsep pada menu materi
RPP	Perbaiki kebahasaan pada RPP	Perbaikan pada kaidah penulisan, penulisan, perincian waktu pembelajaran, uraian langkah pembelajaran yang jelas.

Sumber: Angket Validator Ahli Materi dan Media tahap 1

Revisi Tahap 2

Tabel 17 Rincian Revisi Produk Tahap 2

Aspek	Saran perbaikan ahli	Hasil revisi
Keseluruhan	Urutkan penjelasan pada petunjuk sesuai tahapan pembelajaran multimedia interaktif dan RPP	Perbaikan tata urutan informasi pada buku petunjuk, menyesuaikan dengan kemunculan menu-menu dan tahapan kegiatan di multimedia interaktif
	Perbaiki Sound, sinkronkan dengan kemunculan slide	Dilakukan sinkronisasi kemunculan sound dengan kemunculan menu-menu dan kemunculan “robo media”

Sumber: Angket Validator Ahli Materi dan Media tahap 2

Revisi Tahap 3

Revisi tahap ini dilakukan berdasarkan saran dari subjek uji coba draf awal produk (kelompok terbatas). Yaitu pemberian waktu ketika mengerjakan soal dan memainkan game, serta pemberian slide reward setelah selesai bermain game

Revisi Tahap 4

Revisi tahap empat dilakukan pengecekan ulang terkait (1) tata penulisan, (2) sinkronisasi RPP, buku petunjuk dan multimedia interaktif, (3) sinkronisasi kemunculan slide dan audio, serta (4) kesesuaian soal dan pilihan jawaban pada soal kuis.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan analisis data dari lembar validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna maka produk ini termasuk dalam kriteria valid (4,60), praktis (4,53) dan menarik (4,31), serta efektif (85,2). Melihat hasil analisis di atas, diharapkan pengembangan produk ini telah mencapai kriteria untuk memecahkan masalah yang diangkat pada bab sebelumnya.

Dari data tersebut juga dapat disimpulkan produk ini valid dan dapat digunakan di lapangan, tingkat kepraktisannya praktis sehingga memudahkan pengguna, hal ini terjadi karena multimedia interaktif PKn ini dilengkapi tokoh pemandu di dalamnya. Multimedia ini juga memiliki tingkat kemenarikan yang menarik, artinya siswa sangat senang belajar menggunakan produk ini dan masalah lemahnya tingkat ketertarikan siswa dalam belajar dapat diminimalisir disini. Aspek keefektifan juga mengindikasikan berhasil, hal ini dapat dikatakan produk ini dapat meminimalisir rendahnya hasil belajar siswa selama ini.

SARAN

Saran Pemanfaatan

1. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan meminimalisir keterlibatan guru dengan menghadirkan tokoh “robo media” sebagai pembimbing siswa, sehingga siswa dapat memanfaatkan multimedia interaktif ini diluar pembelajaran, namun jika dilakukan pada pembelajaran di kelas, sebaiknya tetap menghadirkan guru. Hal

disamping dikarenakan sifat “robo media” ini adalah pakem dan tidak mampu membimbing siswa dalam suasana kelas yang “hidup/berkembang”.

2. Sebelum menggunakan multimedia ini, sangat disarankan untuk mempelajari petunjuk penggunaan beserta RPP dan ketika menggunakan multimedia interaktif ini, sangat disarankan untuk memperhatikan instruksi dari “robo media”.
3. Sebaiknya produk ini digunakan di ruangan laboratorium komputer yang dilengkapi *headset* untuk tiap komputernya.

Saran Diseminasi

Pengembangan produk ini berdsarkan identifikasi masalah yang ada pada SDN Dermo 2 Kota Kediri, namun materi yang dikembangkan sesuai dengan standar isi, artinya materinya dapat digunakan untuk skala luas, tidak hanya pada SDN Dermo 2 Kota Kediri, sehingga jika akan dilakukan diseminasi tidak memerlukan revisi yang cukup besar. Melihat karakteristik multimedia ini yang salah satunya ialah meminimalisir keterlibatan guru dengan adanya tokoh “robo media”, maka produk ini dapat didiseminasikan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan siswa di rumah.

Saran Pengembangan Lebih Lanjut

1. Produk ini telah berhasil mengintegrasikan langkah-langkah pembelajaran teknik klarifikasi nilai, sehingga perlu pengembangan produk sejenis yang memanfaatkan langkah-langkah pembelajaran selain teknik klarifikasi nilai.
2. Perlu dikembangkan lagi beracuan standar isi atau kurikulum yang baru.
3. Bagi pengembang sejenis lainnya perlu dilakukan tahap eksperimen untuk menguji keefektifan produk.

DAFTAR RUJUKAN

- Aka, K. A. 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Berorientasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Sosial (Studi pada siswa kelas V SDN Sawojajar 02 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang). DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM.
- Akker, J. V. D. 1999. Principles and Methods of Development Research. Dalam J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, T. Plomp (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (hlm. 1-14). Netherland: Kluwer Academic Publishers
- Ariani, N. & Dany, H. 2010. *Pembelajaran Multimedia di sekolah pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya
- Arief, F. 2013. *Globalisasi Pendidikan*, (Online), (<http://edukasi.kompasiana.com/2011/06/08/globalisasi-pendidikan-371426.html>), diakses 11 April 2013
- Borg, W. R. & Gall, M.D. 1987. *Educational Research. An Introduction* (4th ed.).New York: Longman Inc.

- Djahiri, A. K. 1992. *Panduan Metodologi Pengajaran Pendidikan Nilai Moral*. Bandung: Lab. PMP IKIP.
- Frydaki, E & Mamoura, M. 2008. Exploring teachers value orientations in literature and history secondary classrooms. *Teaching and teacher education. An Journal of research and studies*. 24 (6): 1487-1501.
- Garcia, R. R. 2007. Interactive multimedia animation with Macromedia Flash in Descriptive Geometry teaching. *Computers & Education*. 49 (3): 615–639
- Hardianto, D. 2013. *Telaah Kritis Pemanfaatan Teknologi Komputer Dalam Pembelajaran*, (Online), (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Deni/Hardianto/M.Pd./Telaah/Kritis/Pemanfaatan/Teknologi/Komputer/Dalam/Pembelajaran.pdf>), diakses 11 April 2013
- Herlina, I. 2001. *Pengembangan Model Pembelajaran VCT PPKn Di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama*. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: SPS UPI
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Kartawisastra, dkk. 1980. *Strategi Klarifikasi Nilai*. Jakarta: Depdikbud.
- Lasmawan, W. 2005. *Pengembangan Buku Ajar PPKn Sekolah Dasar Yang Berwawasan VCT (Values Clarification Technique)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (Online), (http://pasca.undiksha.ac.id/e-learning/staff/images/img_info/6/34-303.pdf), diakses 15 April 2013.
- Lee, W.W. & Owens, D. L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer
- Mayer, R. E. Tanpa Tahun. *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip Dan Aplikatif* (Baroto Tavip Indrojarwo, Ed.). Terjemahan Teguh Wahyu Utomo. 2009. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- McKenney, S., Nieveen, N., & Akker, J.V.D. 2002. Computer support for curriculum developers: CASCADE. *Educational technology research and development*, 50(4), 25-35.
- Nieveen, N.M. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen & T. Plomp (Eds.) *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–136). Dordrecht, The Netherlands: Kluwer Academic Publishers
- Niswa, A. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Multimedia Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 01 (01): 16-17.
- Praherdhiono, H. & Adi, E. P. 2008. *Panduan Praktikum Multimedia*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Permendikbud No 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Dikdasmen*
Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.

Kukuh dan Sutrisno, Pengembangan Bahan Ajar Multimedia....

Setiawan, A. 2007. *Dasar-dasar Multimedia Interaktif (MMI)*. Bandung: SPs UPI Bandung.

Smaldino, S. E. dkk. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (edisi 9) (Triwibowo B.S, Ed.). Terjemahan Arif Rahman. 2011. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS
(Studi Kelas IV SDN Tamansari 4 Probolinggo)**

Ludfi Arya Wardana dan Choirun Husen

Ludfi_Hoki@yahoo.co.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Panca Marga Probolinggo

Abstract: This research aim is to improve student achievement in the fourth grade social studies SDN Tamansari 4 Probolinggo City by using a scientific approach consisting of observing, asking, trying, reasoning and communicating. The method of this research is classroom action research (CAR) conducted collaboratively between researchers and teachers. The subjects consisted of 30 students with heterogeneous ability. The study was conducted for two cycles, each cycle consisting of two learning meetings. Technique of collecting data is done through observation, interview, documentation and also student achievement test. The results showed there was an increase, both seen from the aspect of participation in opinion, cooperation and complete the task. The result of the students test known in first cycle obtained the average of the class is 71 with the complete student of 22 students or 73,33%. In second cycle, the average class is 77,14 with the complete student of 25 students or 83% (learning mastery criteria ≥ 70). From the data can be interpreted that the application of scientific approach can improve student achievement in the subjects of social studies grade four SDN Tamansari 4 Probolinggo City.

Keywords: scientific approach, learning achievement, classroom action research

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Tamansari 4 Probolinggo dengan menggunakan pendekatan saintifik yang terdiri dari mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengomunikasikan. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa dengan kemampuan yang heterogen. Penelitian dilakukan selama dua siklus, tiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, pendokumentasian serta tes prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan, baik dilihat dari aspek partisipasi dalam berpendapat, kerjasama maupun menyelesaikan tugas. Hasil tes siswa diketahui pada siklus I diperoleh rata-rata kelas adalah 71 dengan siswa yang tuntas sejumlah 22 siswa atau 73,33%. Pada siklus II diperoleh rata-rata kelas adalah 77,14 dengan siswa yang tuntas sejumlah 25 siswa atau 83% ($KKM \geq 70$). Dari data tersebut dapat diartikan bahwa penerapan pendekatan saintifik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Tamansari 4 Kota Probolinggo.

Kata kunci: pendekatan saintifik, prestasi belajar, penelitian tindakan kelas

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional adalah untuk menumbuhkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam menggapai tujuan pendidikan tersebut, tentu tidak bisa terlepas dari kurikulum pendidikan (Fadlillah, 2014:13). Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung dengan kurikulum yang digunakan.

Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Jadi, pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum (Hardini,2011:10).

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir secara kritis dan rasional dan kreatif dalam menghadapi kewarganegaraan, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara tegas dalam menghadapi kegiatan masyarakat, berbangsa dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup dan berinteraksi dengan bangsa lainnya, dan berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Depdiknas, 2006:49). Tujuan pembelajaran tersebut akan tercapai jika guru melakukan pembelajaran dengan efektif. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan pemberdayaan peserta didik yang aktif, adanya interaksi guru dan peserta didik, serta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Studi lapangan yang dilakukan peneliti pada hari Senin, 18 April 2016 di SDN Tamansari Probolinggo, menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang tertarik mengikuti mata pelajaran IPS. Rasa ketidaktertarikan ini ditunjukkan oleh peserta didik yang tidak semangat mengikuti pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik, seperti jalan-jalan, berbicara dengan teman, tidak menyiapkan buku pelajaran, bermain-main dengan teman, tidur di kelas. Bahkan tidak jarang ditemui peserta didik yang menganggap IPS sebagai pelajaran yang tidak serius dan tidak penting karena hanya mementingkan hafalan dan kurang menekankan pada penalaran, sehingga pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang disepelekan peserta didik dibanding mata pelajaran umum lainnya. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah pembelajaran Konvensional yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Kedua, materi pembelajaran IPS bersifat deskriptif yaitu berisi cerita-cerita atau uraian-uraian tentang fakta dan teori, sedangkan kebanyakan peserta didik cenderung malas membaca dan mempelajari materi, selain itu

terbatasnya buku buku pelajaran juga menjadi faktor peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dalam pelajaran IPS. Ketiga, media yang digunakan guru dalam pembelajaran tidak dapat menarik minat peserta didik, biasanya guru menggunakan media power point yang berisi materi dan tugas yang harus dikerjakan peserta didik pada setiap pembelajaran. Penggunaan media yang samasecara terus menerus akan membuat peserta didik bosan dan dapat mengurangi rasapenasaran peserta didik karena arah pembelajaran sudah dapat di tebak peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada hari Senin, 20 April 2016, diketahui bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan di SDN Tamansari 4 Probolinggo, khususnya kelas 4 masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Penggunaan metode yang berpusat pada guru tersebut menjadikan peserta didik bosan. Selain itu partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran IPS juga kecil, Peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran. Saat guru menjelaskan, siswa yang duduk di bangku paling belakang berbicara sendiri dan ada yang tidur. Saat guru mengajukan pertanyaan, hanya sebagian peserta didik yang merespon dan menjawab pertanyaan guru. Saat guru memberikan tugas, pada 10 menit pertama peserta didik mengerjakan dengan tenang, tetapi lebih dari waktu tersebut peserta didik mulai melakukan aktivitas yang lain, seperti jalan-jalan, berbicara dengan teman, tidur dikelas, dan mencontek pekerjaan teman. Keadaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran seperti diuraikan di atas akan berdampak pada ketidapkahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPS, sehingga prestasi peserta didik juga rendah. Berdasarkan nilai ulangan harian peserta didik kelas IV masih dibawah Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM), padahal KKM yang ditentukan sekolah adalah 70. Dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 8 peserta didik atau 32% dan 17 siswa atau 68% yang tidak tuntas dari 25 peserta didik. Data ini diperoleh oleh peneliti melalui kegiatan observasi kelas dan wawancara dengan guru bidang studi IPS kelas IV.

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu (Daryanto, 2014:51). Menurut Sadiman (2012:13) ada beberapa faktor yang menghambat atau menghalangi komunikasi atau interaksi guru dan siswa dalam pengajaran, antara lain hambatan psikologis, misalnya minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan dan hambatan fisik, misalnyakelelahan, sakit, keterbatasan daya indera dan cacat tubuh dan lingkungan.

Penelitian terhadap pendekatan saintifik pernah dilakukan oleh Prahastiwi (2014) dengan berjudul Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan

Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar Kelas X Mia 3 SMA Negeri 6 Malang, disebutkan bahwa dengan penerapan pendekatan saintifik dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada siklus I nilai rata-rata peserta didik sebesar 78 dan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 80.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Implementasi Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS (Studi SDN Tamansari 4 Probolinggo)”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pendekatan saintifik yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV di SDN Tamansari 4 Probolinggo pada mata pelajaran IPS. Sesuai dengan kondisi yang terjadi pada pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai instrumen utama, yaitu sebagai perencanaan, pelaksanaan, pengamat, pewawancara, pengumpul data, penganalisis data, dan pembuat laporan penelitian. Data yang dikumpulkan tidak hanya berupa angka tetapi juga kata-kata atau kalimat-kalimat yang bersifat deskriptif. Data yang terkumpul kemudian di analisis secara induktif, dan disimpulkan oleh peneliti dan guru kelas.

Berdasarkan karakteristik yang telah dipaparkan di atas, maka pendekatan yang di gunakan adalah pendekatan Kualitatif. Hal ini seperti yang dikemukakan Moleong (2005:8-15) bahwa karakteristik penelitian kualitatif antara lain adalah: (1) penelitian pada latar alamiah, atau konteks dari suatu yang utuh, (2) manusia sebagai alat (instrumen), (3) analisis data secara induktif, (4) hasil penelitian bersifat defkriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati, (5) lebih memntingkan proses dari hasil.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh peserta didik.

Sesuai pendekatan yang telah dikemukakan di atas, maka kehadiran peneliti di lapangan mutlak diperlukan karena peneliti berperan sebagai perencanaan, pelaksana, pengamat, pengumpulan data, penganalisis data dan penyusun laporan. Peneliti sebagai perencana, peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai rencana yang telah dibuat. Pada proses pembelajaran, peneliti mengamati secara langsung aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPS.

Peneliti bertindak sebagai pengumpul data, penganalisa data, dan sebagai pelapor hasil penelitian, artinya peneliti mengumpulkan data-data baik itu berupa angka, kata-kata maupun kalimat, tidak hanya saat pembelajaran berlangsung melainkan juga setelah pembelajaran. Setelah itu peneliti menganalisis data tersebut dan menyusunnya ke dalam bentuk laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Hasil Observasi Mengenai Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran IPS

Studi lapangan yang dilakukan peneliti pada hari Senin, 18 April 2016 di SDN Tamansari IV Probolinggo, menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang tertarik mengikuti mata pelajaran IPS. Rasa ketidaktertarikan ini ditunjukkan oleh peserta didik yang tidak semangat mengikuti pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik, seperti jalan-jalan, berbicara dengan teman, tidak menyiapkan buku pelajaran, bermain-main dengan teman, tidur di kelas. Bahkan tidak jarang ditemui peserta didik yang menganggap IPS sebagai pelajaran yang tidak serius dan tidak penting karena hanya mementingkan hafalan dan kurang menekankan pada penalaran, sehingga pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang disepelekan peserta didik dibanding mata pelajaran umum lainnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan Senin, 20 April 2016, diketahui bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan di SDN Tamansari IV Probolinggo, khususnya kelas IV masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Penggunaan metode yang berpusat pada guru tersebut menjadikan peserta didik bosan. Selain itu partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran IPS juga kecil, Peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran. Saat guru menjelaskan, siswa yang duduk di bangku paling belakang berbicara sendiri dan ada yang tidur. Saat guru mengajukan pertanyaan, hanya sebagian peserta didik yang merespon dan menjawab pertanyaan guru. Saat guru memberikan tugas, pada 10 menit pertama peserta didik mengerjakan dengan tenang, tetapi lebih dari waktu tersebut peserta didik mulai melakukan aktivitas yang lain, seperti jalan-jalan, berbicara dengan teman, tidur dikelas, dan mencontek pekerjaan teman.

Kedaaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran seperti diuraikan di atas akan berdampak pada ketidakpahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPS, sehingga prestasi peserta didik juga rendah. Kurikulum merupakan ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan. Tanpa adanya kurikulum mustahil pendidikan akan dapat berjalan dengan baik efektif, dan efisien sesuai yang diharapkan Kurikulum sangat perlu untuk diperhatikan dimasing-masing satuan pendidikan. Sebab, kurikulum salah satu keberhasilan pendidikan. Dalam konteks ini, kurikulum dimaknai sebagai serangkaian upaya untuk menggapai tujuan pendidikan (Fadlillah 2014:13).

Proses pendidikan kurikulum memainkan peranyang sangat penting dalam mewujudkan generasi yanghandal, kreatif, inovatif, dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Ibarat tubuh, kurikulum merupakan jantungnya pendidikan. Kurikulummenentukan jenis dan kualitas pengetahuan dan pengalaman yang memungkinkan orang atauseseorang mencapai kehidupan dan penghidupan yang lebih baik (Muzamiroh, 2013 : 110).

Hasil Observasi Prestasi Belajar Peserta Didik Setelah Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan Senin, 20 April 2016, diketahui bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan di SDN Tamansari 4 Probolinggo, khususnya kelas IV nilai ulangan harian masih di bawah Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM), padahal KKM yang ditentukan sekolah adalah 70. Dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 8 peserta didik atau 32% dan 17 siswa atau 68% yang tidak tuntas dari 25 peserta didik. Data ini diperoleh oleh peneliti melalui kegiatan observasi kelas dan wawancara dengan guru bidang studi IPS kelas IV. Memperhatikan kondisi pembelajaran serta rendahnya prestasi peserta didik, maka perlu dilakukan perbaikan terhadap proses belajar. Perbaikan tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Salah satu Pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi peserta didik dengan pendekatan saintifik.

Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Pembelajaran IPS dimulai terlambat 10 menit dari jadwal yang telah ditentukan yaitu pada pukul 07.10 WIB karena ada sedikit kendala yaitu ruang kelas masih kotor dan sampah-sampah berserakan karena belum disapu sehingga peneliti meminta untuk perwakilan peserta didik menyapu kelas terlebih dahulu dan mempersiapkan perangkat pembelajaran beserta medianya. Kemudian peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, dilanjut dengan berdoa dan mengabsen satu persatu peserta didik dengan tujuan agar peneliti lebih mengenal masing-masing peserta didik. Selanjutnya menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu “hakikat manusia dan bangsa” kemudian memotivasi siswa tentang manfaat materi yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti, dilakukan serangkaian kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

Mengamati

Pada kegiatan mengamati ini, peneliti bertindak sebagai guru di kelas IV SDN Tamansari 4 Probolinggo, peserta didik difasilitasi dan dibimbing untuk melihat, menyimak, mendengar video dan slide tentang hakikat bangsa dan proses terbentuknya negara yang sudah dipersiapkan oleh peneliti. Sebelum video dimulai peneliti memberikan gambaran singkat terkait video pada setiap kelompok.

Menanya

Menanya adalah tahap kedua dari serangkaian tahapan pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Menanya bertujuan untuk melatih siswa mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, dan kemampuan merumuskan pertanyaan untuk melatih berfikir kritis (Permendikbud No. 81a Th. 2013). Pada kegiatan menanya, peneliti yang bertindak sebagai guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai fakta, konsep, prinsip atau prosedur yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk dapat menanya atau mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas.

Mencoba/Mengumpulkan Informasi

Mengumpulkan informasi melatih siswa mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat (Permendikbud No. 81a Th.2013). Pada tahap kegiatan mencoba peneliti menyampaikan bahwa setiap kelompok melakukan eksperimen (kegiatan mengumpulkan informasi), atau peserta didik membaca sumber lain selain buku teks seperti membuka akses internet dan mewancarai narasumber, peneliti memepersilahkan pada semua kelompok untuk mencari informasi yang dibutuhkan baik ke perpustakaan atau ke guru lain, peneliti dalam kegiatan ini membatasi waktu yaitu 10 menit, supaya kegiatan mencoba ini terkontrol maka peneliti membagi tugas pada setiap kelompok, sebagian mencari informasi ke guru lain, sebagian ke perpustakaan atau mencari di internet.

Menalar/Mengolah Informasi

Pada tahap mengolah informasi, peneliti mempersilahkan peserta didik untuk mengolah informasi yang sudah di dapat baik dari mengamati dari tayangan video, slide Hakikat Bangsa dan Negara, serta dari kegiatan mengumpulkan informasi di perpustakaan, hasil dari mengakses internet atau informasi dari guru lain. Peneliti menegaskan pada peserta didik untuk mengolah informasi secara bebas sesuai dengan pola dan hasil diskusi kelompok yang nanti akan dipresentasikan oleh setiap wakil dari masing masing kelompok di depan kelas. Saat peserta didik mengerjakan dan mengolah informasi dan berdiskusi di kelompok, peneliti menghampiri pada masing masing kelompok

Mengomunikasikan

Kegiatan belajar yang dilakukan pada tahap ini adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Kegiatan lainnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.

Peneliti mempersilahkan pada enam kelompok untuk membacakan hasil dari mengolah informasi yang telah dikerjakan bersama sama teman kelompoknya. Diawal presentasi tidak ada satupun kelompok yang mempunyai inisiatif untuk tampil pertama, maka peneliti menunjuk setiap kelompok untuk membacakan hasilnya dan kelompok lain memperhatikan serta diperbolehkan menanggapi.

Sebagai penguatan, peneliti mengapresiasi pada kelompok yang telah berani tampil untuk membacakan hasil diskusinya. Setelah semua kelompok membacakan hasilnya, peneliti memberi suatu penguatan dan kesimpulan pada proses belajar mengajar pada saat itu, bahwa negara suatu wilayah yang ada di permukaan bumi dimana terdapat pemerintahan yang mengatur ekonomi, politik, budaya, pertahanan, keamanan dan pengakuan dari negara lain. Dan unsur unsur terbentuknya negara yaitu adanya wilayah, warga negara, pemerintahan, dan pengakuan dari negara lain.

PEMBAHASAN

Menurut Sudjana (2011:22) Prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sebagaimana pendapat Suprijono (2014:151) Prestasi belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Menurut Benjamin Bloom dikutip dari Sudjana (2011:22), Prestasi belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yakni: ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek pengetahuan dan pemahaman disebut kognitif tingkat rendah dan aspek aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari aspek penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Sedangkan aspek ranah psikomotorik, yakni: gerakan refleksi, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Pada pembahasan prestasi belajar terdapat peningkatan prestasi belajar peserta didik. Dimana hasil yang diperoleh pada siklus II Berdasarkan hasil tes IPS, banyaknya siswa yang tuntas yaitu 25 peseta didik (83%). Hal ini Sudah memenuhi standar ketuntasan yang digunakan di SDN Tamansari 4 Probolinggo, yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 70 dan siswa yang tuntas $\geq 75\%$. Maka ada peningkatan prestasi pada siklus II dibanding dengan Siklus I dengan rata-rata kelasnya adalah 71 dengan siswa yang tuntas (\geq KKM = 70) adalah 22 siswa atau 73,33%. Batas ketuntasan yaitu ≥ 70 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan di SDN Tamansari 4 Probolinggo.

Jadi mempertimbangkan hasil yang begitu memuaskan di akhir siklus II maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan pendekatan saintifik pada kelas IV

di SDN Tamansari 4 Probolinggo prestasi atau hasil belajar siswa ada peningkatan ini dibuktikan dengan nilai siklus II lebih Baik dari siklus I dan nilai yang didapat oleh peneliti sebelum siklus I dilaksanakan. Nilai anantara siklus I dan siklus II.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan bahwa langkah-langkah penerapan pendekatan saintifik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Tamansari 4 Probolinggo dalam menghadapi mata pelajaran IPS adalah (1) mengamati, (2) menanya, (3) mencoba/mencari informasi, (4) menalar/mengolah informasi, dan (5) mengomunikasikan.

Setelah dilaksanakan pembelajaran mata pelajaran IPS dengan penerapan pendekatan saintifik di kelas IV SDN Tamansari 4 Probolinggo, terjadi peningkatan prestasi belajar siswa. Diketahui pada siklus I diperoleh rata-rata kelas adalah 71 dengan siswa yang tuntas sejumlah 22 siswa atau 73,33%. Pada siklus II diperoleh rata-rata kelas adalah 77,14 dengan siswa yang tuntas sejumlah 25 siswa atau 83% ($KKM \geq 70$). Dari data tersebut dapat diartikan bahwa penerapan pendekatan saintifik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Tamansari 4 Kota Probolinggo.

DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdikbud. 2013. *Permendikbud nomor 81a tahun 2013*. Jakarta.
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 (Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hardini, Isriani dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia
- Moleong, L. J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Muzamiroh, M. L. 2013. *Kupas Tuntas Kurikulum 2013 (Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum 2013)*. Surabaya: Kata Pena.
- Prahastiwi, R. B. 2014. *Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar Kelas X Mia 3 SMA Negeri 6 Malang*. Malang
- Sadiman, A. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas

PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN TAMBAKROMO 2 NGAWI

Muhammad Nahdi Fahmi

nahdifahmi91@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Modern Ngawi

Abstract: The researchers found some problems in the fourth grade of SDN Tambakromo 2 Ngawi, among others: (1) only five out of 20 students (25%) were active (willing and courageous) in learning, and (2) the remaining 15 students (75%) is very passive in learning, as well as (3) as many as eight students (40%) of their daily test results under minimal mastery criteria. This study presents the results of activity observation and learning outcomes obtained from the observation and evaluation tests of each cycle. In first cycle, the average student activity reaches 70,45%, while the learning achievement reaches 73,2 with a total of 11 students who complete. In the second cycle, the average student activity reaches 88,64%, while the learning achievement reaches 81,2 with the total number of 17 students completed. In the third cycle, the average student activity reaches 97,73%, while the learning achievement 85,7 with a total of 19 complete students. This proves that the application of scientific approach can improve student learning outcomes in social studies class IV SDN Tambakromo 2 Ngawi.

Key Words: Scientific approach, social studies, student activity and learning outcomes

Abstrak: Peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi, antara lain: (1) hanya lima dari 20 siswa (25%) yang aktif (mau dan berani bertanya) dalam pembelajaran, dan (2) sisanya sebanyak 15 siswa (75%) sangat pasif dalam pembelajaran, serta (3) sebanyak delapan siswa (40%) hasil ulangan hariannya di bawah kriteria ketuntasan minimal. Penelitian ini menyajikan hasil observasi aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh dari nilai observasi dan tes evaluasi setiap siklus. Pada siklus I aktivitas siswa rata-rata mencapai 70,45%, sedangkan hasil belajar mencapai 73,2 dengan jumlah 11 siswa yang tuntas. Pada siklus II aktivitas siswa rata-rata mencapai 88,64%, sedangkan hasil belajar mencapai 81,2 dengan jumlah 17 siswa yang tuntas. Pada siklus III aktivitas siswa rata-rata mencapai 97,73%, sedangkan hasil belajar mencapai 85,7 dengan jumlah 19 siswa yang tuntas. Hal ini membuktikan bahwa penerapan pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi.

Kata Kunci : pendekatan saintifik, IPS, aktivitas dan hasil belajar siswa

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang berisi banyak pengetahuan, salah satunya materi perekonomian, pemerintahan, sosial budaya, sejarah, dan geografi yang sangat luas cakupannya. Akan tetapi mata pelajaran IPS cenderung

kurang digemari siswa. IPS menjadi momok yang kurang menyenangkan dan sangat membosankan bagi siswa, sebab pembelajaran IPS sering dibelajarkan guru hanya dengan metode ceramah, menghafal, dan penugasan, misal merangkum dan hanya mengerjakan soal. Sehingga anak-anak tidak diajak untuk interaksi dua arah apalagi menemukan konsep sendiri (inkuiri). Pembelajaran IPS seharusnya menekankan pada interaksi sosial siswa dengan siswa lainnya serta bagaimana menggali pengetahuan sendiri tanpa harus dijejali informasi dari guru dan “*teksbook*”. Pembelajaran semacam ini akan berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa.

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia yang menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Selain itu pendidikan juga merupakan suatu proses dalam rangka memengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Khususnya, saat ini yang kurang ditanamkan pada siswa adalah nilai-nilai kepahlawanan dan patriotisme hal ini akan berdampak pada saat dia dewasa, yaitu hilangnya rasa kepekaan dan perhatian terhadap berbagai permasalahan bangsa yang timbul atau minimal berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan tempat tinggalnya. Hal itu dibuktikan dengan kurangnya sikap peduli terhadap hari-hari besar kemerdekaan Indonesia.

Kurangnya nilai-nilai sikap kepahlawanan dan patriotisme dalam masyarakat terutama para pemuda atau pelajar di Indonesia saat ini sangat rendah yang bisa kita sebut dengan dekadensi moral dengan melihat adanya tawuran antar siswa, kurangnya sikap saling tolong menolong antar siswa, bahkan juga sering dijumpai siswa yang tidak patuh terhadap gurunya yang mana guru merupakan pahlawan tanpa tanda jasa.

Sekolah sebagai wahana pembelajaran kedua setelah keluarga diharapkan mampu berperan serta aktif secara maksimal dalam penanaman nilai-nilai kepahlawanan dan patriotisme yang saat ini dirasakan terjadi penurunan yang diakibatkan kurangnya kesadaran dari pihak-pihak yang terkait mengenai arti pentingnya penanaman nilai-nilai kepahlawanan dan patriotisme. Kepala sekolah, guru dan pihak lain yang terlibat langsung dalam pendidikan pertama-tama dituntut kesadarannya tentang arti penting penanaman nilai kepahlawanan dan patriotisme. Setelah itu baru dapat dirumuskan berbagai upaya yang dapat ditempuh untuk dapat memberikan masukan kepada siswa tentang nilai kepahlawanan dan patriotisme. Salah satu bentuk kegiatan cara menanamkan nilai kepahlawanan dan patriotisme adalah melalui efektifitas dalam pembelajaran dengan muatan-muatan penanaman nilai patriotisme dengan berbagai metode dan mungkin alat bantu yang menarik sehingga

siswa tidak hanya mendapatkan teori-teori saja namun mereka berinteraksi atau praktek langsung tentang aktualisasi nilai-nilai kepahlawanan dan patriotisme.

Guru adalah orang yang berhadapan langsung dengan siswa, guru harus mampu memainkan peran dalam menanamkan nilai patriotisme kepada siswa. Guru memiliki peran yang sangat strategis untuk memberikan bimbingan-bimbingan kepada siswanya dalam rangka menanamkan nilai-nilai kepahlawanan / patriotisme. Rencana dan strategi pembelajaran yang menarik dan kreatif perlu terus dievaluasi dan dikembangkan untuk mencapai hasil yang terbaik dalam penanaman nilai patriotisme. Berbagai langkah konkret di lapangan dalam lingkup pengajaran dapat dipraktikkan antara lain dengan pemutaran film-film perjuangan maupun pementasan drama tentang cerita kepahlawanan.

Salah satu problema yang dihadapi oleh sebagian guru adalah kurangnya kreativitas dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran masih kabur dan melenceng dari dari tujuan yang diharapkan. Pembelajaran IPS seharusnya berpusat pada siswa (*student centered*) dan bukan berpusat pada guru (*teacher centered*). Paradigma *student centered* menyatakan bahwa pembelajaran harus memulai aktivitas yang kompleks oleh siswa selama proses pembelajaran, bersifat konstektual, dan mendukung adanya kolaborasi antar siswa untuk mencapai pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran juga harus berorientasi pada pemecahan masalah melalui produk nyata. Fakta dilapangan berbicara sebaliknya, pembelajaran masih di dominasi guru sebagai sumber utama ilmu pengetahuan. Sumber belajar utama berasal dari buku paket, aktivitas belajar siswa seputar mencatat dan mendengar penjelasan guru, pembelajaran kooperatif yang belum efektif, sehingga hasil belajar yang mendapatkan belum optimal dan perlu ditingkatkan.

Kemampuan dalam proses pembelajaran berhubungan erat dengan bagaimana cara guru mengimplementasikannya perencanaan pembelajaran, yang mencakup kemampuan menerapkan keterampilan dasar mengajar dan keterampilan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang dianggap mutakhir. Keterampilan dasar mengajar yang harus dimiliki, seperti keterampilan bertanya, keterampilan variasi stimulus, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan memberikan penguatan (*reinforcement*), dan lain sebagainya.

Pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa harus mengacu pada peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa, tetapi guru juga harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk belajar, berupa belajar penemuan, belajar mandiri, belajar kelompok, belajar memecahkan masalah dan sebagainya.

Di dalam pembelajaran siswa difasilitasi untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi kompetensi. Guru menyediakan pengalaman belajar bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi yang dimiliki mereka menjadi kompetensi yang ditetapkan

dalam dokumen kurikulum. Untuk dapat menyediakan pengalaman belajar bagi siswanya, seorang guru menyusun perencanaan pembelajaran yang memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuannya. Demikian pula proses pembelajaran hendaknya selalu didampingi oleh guru. Dengan kata lain guru tidak boleh meninggalkan proses pembelajaran dalam jangka waktu yang lama, sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan oleh guru.

Peneliti sebagai guru pengajar menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi antara lain: (1) sebanyak 5 anak dari 20 siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan hasil yang baik atau sebesar 25%, jumlah anak ini adalah siswa yang mau dan berani bertanya atau mengajukan pendapat. (2) sebanyak 15 anak yang dalam kategori sedang dan sangat pasif dalam mengikuti pembelajaran atau sebesar 75%. (3) sebanyak 8 anak dari 20 anak atau sebesar 40% hasil ulangan hariannya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau dapat dikatakan guru hanya memberikan materi dengan ceramah dan mengakibatkan siswa tidak aktif, maka diperlukan suatu solusi tindakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar serta mendukung pengembangan potensi siswa secara optimal baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Alternatif peecahan masalah di atas salah satunya dengan menerapkan pembelajaran berorientasi aktivitas siswa (PBAS), PBAS dapat dipandang sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang.

Pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa ini menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal, artinya pembelajaran menghendaki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental, termasuk emosional dan aktivitas intelektual. Seorang siswa yang tampaknya hanya diam saja, tidak berarti memiliki kadar pembelajaran berorientasi aktivitas siswa yang rendah dibandingkan dengan seseorang yang sibuk mencatat. Sebab, mungkin saja yang duduk itu secara mental ia aktif, misalnya menyimak, menganalisis dalam pikirannya. Sebaliknya, siswa yang sibuk mencatat tidak bisa dikatakan memiliki kadar pembelajaran atau aktivitas yang tinggi jika yang bersangkutan hanya sekedar secara fisik aktif mencatat, tidak diikuti oleh aktivitas mental dan emosional.

Salah satu bentuk pembelajaran berorientasi aktivitas siswa adalah pedekatan saintifik. Pendekatan saintifik memungkinkan untuk (1) melibatkan siswa secara aktif, (2) melatih siswa berfikir kritis dalam memecahkan masalah, dan (3) meningkatkan keterampilan sosial dengan melakukan pengamatan, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan sebuah informasi.

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang memandu siswa untuk memecahkan masalah melalui kegiatan perencanaan yang matang, pengumpulan data yang cermat, dan menganalisis data penelitian (observasi) untuk menghasilkan sebuah kesimpulan (Abidin, 2014: 125). Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mencari informasi dari berbagai sumber melalui observasi, dan tidak hanya *transfer* informasi (ceramah) dari guru. Keefektifan pendekatan saintifik juga pernah dibuktikan dalam penelitian Hidayati (2014).

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto (2014: 3), penelitian tindakan kelas merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tambakromo 2 Ngawi, yaitu pada bulan Mei 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi yang berjumlah 20 siswa, Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus dengan satu kali pertemuan tiap siklusnya.

Instrumen dalam penelitian ini ialah perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP dan LKS kemudian instrumen yang di gunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi aktivitas belajar siswa dan tes hasil belajar. Data diperoleh melalui lembar pengamatan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar dari siswa setelah menerapkan pendekatan saintifik penulis menganalisis data dengan menggunakan:

Teknik Analisis Data Aktivitas Siswa

Data hasil pengamatan setiap aspek aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan persentase. Persentase pengamatan setiap aspek aktivitas siswa adalah jumlah skor aktivitas pada setiap aspek dibagi jumlah skor dikali dengan 100%.

Aktivitas siswa dikatakan efektif apabila siswa melakukan aktivitas pembelajaran setiap fase dalam RPP. Kreteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini yaitu minimal 80% aktivitas pembelajaran dilaksanakan oleh siswa, dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase aktivitas

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah maksimal semua komponen

Adapun hasil observasi dipersentasikan dengan kreteria penilaian:

81% - 100% : sangat baik

- 61% - 80% : baik
41% - 60% : cukup
21% - 40% : kurang (Arikunto, 2008 : 126)

Teknik Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Analisis data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes siswa. Tes tertulis setiap individu dihitung tiap instrumen soal tes pada pelajaran IPS materi sikap kepahlawanan dan patriotisme.

Hasil tes diolah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar yang dicapai siswa, melalui rata-rata kelas dan ketuntasan belajar dengan rumus sebagai berikut.

- a. Rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

M : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah semua nilai siswa

N : jumlah siswa

- b. Ketuntasan belajar

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan

P : persentase ketuntasan belajar

$\sum x$: jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N : jumlah seluruh siswa

Hasil rata-rata belajar siswa secara klasikal yang diperoleh dikonvensikan dengan kriteria sebagai berikut:

- 81% - 100% : sangat baik
61% - 80% : baik
41% - 60% : cukup
21% - 40% : kurang
 $\leq 21\%$: kurang sekali

Indikator Keberhasilan Penelitian

Penelitian ini dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran apabila aktivitas siswa mencapai keberhasilan $\geq 80\%$, dan hasil belajar siswa $\geq 80\%$ di atas KKM 75. Ketuntasan klasikal dikatakan tercapai apabila mencapai angka minimal 80% dari seluruh siswa dalam kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SDN Tambakomo 2 Ngawi pada semester II tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Penelitian ini dilakukan selama tiga siklus. Masing-

masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan dan satu kali ulangan harian. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dibantu dengan rekan peneliti yang bertindak sebagai observer.

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari perangkat pembelajaran yaitu silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa dan tes hasil belajar. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah, lembar observasi siswa, lembar tes hasil belajar.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 06 Mei 2016, peneliti mempersiapkan instrument. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang dirancang sebelumnya. Peneliti bekerjasama dengan teman sejawat sebagai kolaborator melaksanakan pembelajaran IPS pada materi sikap kepahlawanan dan patriotisme dengan penerapan pendekatan saintifik. Kegiatan dalam siklus I adalah sebagai berikut:

Pelaksanaan pembelajaran siklus I meliputi lima komponen dalam pendekatan saintifik, yaitu: mengamati, menanya, menalar, mengumpulkan informasi, dan mengomunikasikan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada kegiatan awal guru membuka pelajaran adalah dengan mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Guru kemudian menyampaikan apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari hari tersebut. Guru memberikan pertanyaan untuk menggali kemampuan awal siswa. Siswa di beri kesempatan memikirkan jawaban. Setelah menjawab guru meminta siswa membaca buku. Kemudian Guru meminta siswa membentuk kelompok diskusi dengan jumlah empat anak tiap kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa. Guru menjelaskan cara mengisi LKS. Guru mengajak siswa dan kelompoknya mengamati lingkungan di sekitar sekolah. Tiap kelompok mengerjakan LKS yang telah dibagi. Guru meminta siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Guru membimbing siswa diskusi. Guru memberikan arahan, dan saran terhadap hasil jawaban siswa dan menjelaskan jika terdapat perbedaan jawaban antar kelompok. Dalam kegiatan ini guru membagikan soal evaluasi dan memberi penjelesan cara mengerjakan soal. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur pemahama siswa terhadap materi pelajaran yang sudah dilaksanakan.

Pengamatan

Selama proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Pada siklus I terlihat bahwa siswa masih terlihat belum antusias dalam pembelajaran.

Refleksi

Berdasarkan hasil diskusi observer dengan peneliti, observer menyarankan untuk lebih merincikan dan menjelaskan lagi langkah-langkah pembelajaran saintifik pada pertemuan selanjutnya, sehingga siswa tidak terlihat kebingungan dengan model yang digunakan guru. Siswa juga belum semua terlibat aktif berdiskusi dalam kelompok. Dari hasil refleksi tersebut diperoleh kesimpulan bahwa perlu adanya perbaikan lanjutan, yaitu pada siklus II agar hasil yang diinginkan diperoleh lebih maksimal. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, perencanaan dilakukan dengan memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS dan soal tes hasil belajar, agar supaya hasil belajar pada siklus II mencapai indikator ketuntasan. Peneliti berkoordinasi dengan guru kelas yang berperan sebagai kolaborator dalam melaksanakan siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Pada perencanaan siklus II hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. peneliti dengan guru sebagai observer menentukan jadwal pelaksanaan siklus II.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 13 Mei 2016. Pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Sumber belajar yang digunakan pada siklus II adalah buku ajar IPS kelas IV dengan alokasi waktu 3x 35 menit. Secara rinci kegiatan dalam siklus II adalah sebagai berikut:

Pelaksanaan pembelajaran siklus II meliputi lima komponen dalam pendekatan saintifik, yaitu: mengamati, menanya, menalar, mengumpulkan informasi, dan mengomunikasikan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama yaitu: Pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Guru kemudian menyampaikan apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari hari tersebut. Guru memberikan pertanyaan untuk menggali kemampuan awal siswa. Siswa di beri kesempatan memikirkan jawaban. Setelah menjawab guru meminta siswa membaca buku. Kemudian guru meminta siswa membentuk kelompok diskusi dengan jumlah empat siswa tiap kelompok. Kemudian guru membagikan lembar kerja siswa. Guru menjelaskan cara mengerjakan LKS. Guru mengajak siswa dan kelompoknya mengamati lingkungan di sekitar sekolah. Selanjutnya, siswa mengamati keadaan di sekitar sekolah. Tiap kelompok mengerjakan LKS yang telah dibagi. Guru meminta siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Guru membimbing siswa diskusi. Guru memberikan arahan, dan saran terhadap hasil jawaban siswa dan menjelaskan jika terdapat perbedaan jawaban antar kelompok. Dalam kegiatan ini guru membagikan soal evaluasi dan memberi penjelasan cara mengerjakan soal. Kemudian siswa diminta untuk

mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur pemahama siswa terhadap materi pelajaran yang sudah dilaksanakan.

Pengamatan

Selama proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Pada siklus II terlihat bahwa siswa terlihat antusias dalam pembelajaran.

Refleksi

Dari hasil observasi yang dilakukan observer, peneliti melakukan kembali refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II. Pembelajaran pada siklus II ini sudah lebih baik dari siklus I. Selama proses, pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari lembar observasi aktivitas siswa dan hasil ulangan harian yang dilakukan. Siswa juga sudah mulai aktif melaksanakan pembelajaran sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus II penelitian ini sudah mencapai kriteria keberhasilan, namun untuk menghindari hal yang bersifat kebetulan maka di lanjutkan ke siklus ketiga.

Siklus III

Perencanaan

Pada perencanaan siklus III hampir sama dengan perencanaan pada siklus I dan II. peneliti dengan guru sebagai kolaborator menentukan jadwal pelaksanaan siklus III. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, pembelajaran dilakukan di dalam kelas, peneliti menyiapkan media yang akan digunakan, berupa gambar tentang permasalahan sosial dibidang lingkungan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus III dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran siklus III dilaksanakan pada hari selasa tanggal 20 Mei 2016. Pembelajaran dilakukan di dalam kelas, sumber belajar yaitu siswa mengamati permasalahan sikap kepahlawanan dan patriotisme di lingkungan masyarakat yang ada di gambar dengan alokasi waktu 3x 35 menit. Secara rinci kegiatan dalam siklus III adalah sebagai berikut: Pelaksanaan pembelajaran siklus III meliputi lima komponen dalam pendekatan saintifik, yaitu: mengamati, menanya, menalar, mengumpulkan informasi, dan mengomunikasikan.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama yaitu: guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Guru kemudian menyampaikan apersepsi dan membangun pemahaman sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Guru meminta siswa membentuk kelompok diskusi dengan jumlah empat anak tiap kelompok. Kemudian guru membagikan lembar kerja siswa. Guru menjelaskan cara mengisi LKS. Guru menampilkan beberapa gambar terkait dengan materi. Guru mengajak siswa dan kelompoknya mengamati gambar tersebut. Tiap kelompok mengerjakan LKS yang telah dibagi. Guru memberikan kesempatan kepada

siswa untuk bertanya terkait dengan masalah LKS yang belum dipahami. Guru meminta siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Guru membimbing siswa diskusi. Guru memberikan arahan, dan saran terhadap hasil jawaban siswa dan menjelaskan jika terdapat perbedaan jawaban antar kelompok. Dalam kegiatan ini guru membagikan soal evaluasi dan memberi penjelesan cara mengerjakan soal. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur pemahama siswa terhadap materi pelajaran yang sudah dilaksanakan.

Pengamatan

Selama proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Pada siklus III terlihat bahwa siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran.

Refleksi

Dari hasil observasi yang dilakukan observer, peneliti melakukan kembali refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus III. Pembelajaran pada siklus III ini sudah lebih baik dari siklus II. Selama proses pembelajaran sudah berjalan dengan sanagt baik. Hal ini dapat dilihat dari lembar observas pengamatan aktivitas siswa dan hasil ulangan harian yang dilakukan. Siswa juga sudah mulai aktif melaksanakan pembelajaran sehingga peneliti menyimpulkan bahwa tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

Hasil Analisis Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Aktivitas Siswa

Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran maka dapat diketahui bahwa aktivitas yang dilakukan siswa sebagai berikut

Tabel 1. Hasil obsevasi aktivitas siswa siklus I, II, III

	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah	31	39	43
Persentase	70,45%	88,64%	97,73%
Katagori	Cukup	Sangat baik	Sangat baik

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah meningkat dan nampak terjadi perubahan dari yang cukup menjadi sangat baik. Pada siklus I pertemuan aktivitas siswa diperoleh skor 31 dengan persentase 70,45%. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah skor pada siklus II adalah sebesar 39 dengan persentase 88,64% katagori sangat baik dan 47 skor pada siklus III jumlah 43 dengan persentase 97,73% dengan katagori sangat baik. Berdasarkan pada peningkatan persentase dari tabel diatas diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan pendekatan Saintifik dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Hasil Belajar

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I sampai siklus III dilakukan analisis terhadap hasil ulangan akhir siklus untuk mengetahui ketuntasan

belajar secara individu dan klasikal. Untuk siklus I diperoleh dari nilai tes belajar siklus I dan siklus II diperoleh dari tes belajar siklus III dan siklus III diperoleh dari tes hasil belajar siswa pada siklus III. Adapun rekapitulasi hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 2 Hasil Belajar Siswa siklus I, II dan III

	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75	11	17	19
Persentase	55%	85%	95%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dari hasil skor yang diperoleh, jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75 hanya berjumlah 11 orang atau 55% pada siklus I dan meningkat pada siklus II dan III masing-masing mencapai 17 dan 19 orang atau 85% dan 95%.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat setelah menggunakan pendekatan saintifik. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa ini dikarenakan siswa telah melakukan langkah-langkah saintifik dengan baik. Siswa telah mampu mengaitkan pelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Dari peningkatan yang terjadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa dengan menggunakan pendekatan saintifik dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan asumsi penelitian ini yaitu: Penerapan strategi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa dengan menggunakan pendekatan saintifik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi sikap kepahlawanan dan patriotisme kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan pembelajaran saintifik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sikap kepahlawanan dan patriotisme kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran berorientasi aktivitas siswa dengan pendekatan saintifik dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi permasalahan sosial di masyarakat kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil siklus III yang sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian ini. Penelitian dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran apabila aktivitas siswa mencapai $\geq 80\%$. Persentase rata-rata aktivitas siswa yang telah tercapai pada siklus III sebesar 97,73%. hal ini berarti aktivitas siswa telah mengalami peningkatan yang signifikan.

2. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi pada pelajaran IPS dengan pendekatan saintifik mengalami peningkatan secara signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil siklus III yang sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian ini. Ketuntasan hasil belajar tercapai apabila nilai siswa mencapai $KKM \geq 75$ dan ketuntasan klasikal dikatakan tercapai apabila 80% siswa sudah tuntas. Indikator keberhasilan tersebut telah tercapai pada siklus III dimana nilai rata-rata siswa 85,7 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 95%.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPS materi sikap kepahlawanan dan patriotisme kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi, maka saran yang diberikan adalah :

1. Guru sebaiknya menggunakan pendekatan saintifik dengan tujuan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan penelitian strategi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa dengan menggunakan pendekatan saintifik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Perlu dilakukan penelitian lanjutan terkait penerapan strategi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa dengan menggunakan pendekatan saintifik pada materi dan konteks yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati, N. 2014. Pengaruh Penggunaan Ilmiah (Scientific Approach) dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Titl 1 SMK Negeri 7 Surabaya Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Sistem Kendali Elektromagnetik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 03 Nomor 02 Tahun 2014, 25-29.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Tema 5 Pahlawanku Buku Guru*. Jakarta: Depdiknas.

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* BERBANTUAN MEDIA *FLANELGRAF* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
(Studi Kelas IV SDN Jetak 01, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang)

Prasetyo Widyanto

292014027@student.uksw.edu

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract : The purpose of this research is to increase the interest and the students' learning outcomes of science subjects class IV SDN Jetak 01 District Getasan, Semarang regency. The subjects of this study were 26 students of class IV. This type of research is a classroom action research (CAR). Data collection techniques used observation, test, and student response questionnaires. The results showed that learning using group investigation method assisted flanelgraf media can increase interest and student learning outcomes. The percentage of students' interest in learning reaches 97% in cycle one. There is an increase in learning outcomes, where the average pre cycle value is 71 and cycle one becomes 81.

Keywords: group investigation, flanelgraf, students' interest, students' learning outcome, science

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas IV SDN Jetak 01 Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang. Subjek penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Persentase minat siswa pada pembelajaran mencapai 97% pada siklus I. Terjadi peningkatan hasil belajar, dimana nilai rata-rata pra siklus adalah 71 dan siklus I menjadi 81.

Kata Kunci: *Group Investigation*, *flanelgraf*, minat belajar, hasil belajar, IPA.

PENDAHULUAN

Kurikulum terintegrasi merupakan kurikulum yang batas-batas semua mata pelajaran sudah tidak terlihat sama sekali, karena semua mata pelajaran sudah menjadi satu kesatuan dalam bentuk unit (Hamalik, 2011). Setiap unit atau tema terdiri dari beberapa subtema dan masing-masing subtema berisi beberapa pembelajaran dimana setiap pembelajaran memuat tiga hingga empat mata pelajaran. Pengintegrasian mata

pelajaran pada setiap pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan masyarakat, bahkan materi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kehidupan siswa dalam keluarga. Sistem seperti ini lebih dikenal dengan nama pembelajaran tematik. Pembelajaran Tematik adalah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu atau kelompok untuk aktif dan menggali konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik (Rusman, 2010). Adanya pembelajaran tematik, guru harus menerapkan berbagai model pembelajaran untuk menarik minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, guru masih memiliki kecenderungan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan menempatkan posisi guru sebagai pelaku utama pembelajaran. Kondisi tersebut membuat siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal seperti itu yang terjadi di SD Negeri Jetak 01 masih menggunakan metode ceramah dan tidak memberi kesempatan pada siswa untuk berperan aktif. Akibatnya, beberapa siswa kelas VI SD Negeri Jetak 01 memiliki hasil belajar yang rendah dan belum mencapai ketuntasan belajar (KKM=70) pada mata pelajaran IPA.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar di SD Negeri Jetak 01 pada mata pelajaran IPA adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dalam pembelajaran. *Cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 anggota secara heterogen (Rusman, 2010). Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar adalah *Group investigation* (GI) berbantuan media *flanelgraf*. *Group investigation* merupakan penemuan yang dilakukan siswa secara berkelompok melakukan pekerjaan dengan aktif, yang memungkinkan mereka menemukan suatu prinsip (Slavin dalam Kesuma, 2013). *Group investigation* membantu guru untuk mengaitkan antara materi dengan keadaan nyata siswa serta mendorong siswa menerapkan pengetahuan dalam kehidupan mereka (Kesuma, 2013). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni (2014) menunjukkan bahwa penerapan *group investigation* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta membantu siswa untuk menerapkan pengetahuannya dalam kehidupannya.

Group investigation adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif berbasis penemuan dimana setiap kelompok beranggotakan 4-6 orang dengan komposisi kelompok heterogen (Rusman, 2010). Langkah-langkah *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* dalam pembelajaran yaitu membentuk kelompok dan pemilihan topik, merencanakan penyelesaian topik, melakukan investigasi berbantuan media flanelgraf, penyusunan laporan, mempresentasikan laporan, dan evaluasi.

Kelebihan metode pembelajaran *group investigation* adalah siswa cenderung berdiskusi dan menyumbangkan ide tertentu, siswa dapat belajar lebih efektif dan meningkatkan interaksi sosial mereka, GI dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi

aktif, GI dapat meningkatkan penampilan dan prestasi belajar siswa (Sharan dalam Sumarmi, 2012). Adapun kekurangan *group investigation* yaitu tugas kelompok sering melibatkan siswa-siswa yang mampu, GI terkadang memerlukan pengaturan situasi dan kondisi yang berbeda, keadaan kelas tidak selalu memberikan lingkungan fisik yang baik bagi kelompok, dan keberhasilan model GI bergantung pada kemampuan siswa memimpin kelompok atau bekerja mandiri (Sumarmi, 2012).

Metode pembelajaran *group investigation* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Aditya (2016) mengungkapkan bahwa *group investigation* memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran bersama teman-temannya dengan bantuan guru sebagai fasilitator dan motivator. Keaktifan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat (Aditya, 2016). Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2006). Media sebagai komponen strategi pembelajaran yang menjadi wadah materi dari guru ke siswa sehingga terjadinya proses belajar (Trianto, 2009). Jadi, media pembelajaran adalah segala benda yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menarik minat siswa pada pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih media *flanelgraf* sebagai media penunjang pembelajaran siswa. Media flanelgraf adalah media pembelajaran yang berupa guntingan-guntingan gambar atau tulisan yang pada bagian belakangnya dilapisi ampelas dan guntingan tersebut ditempel pada papan yang telah dilapisi kain flanel (Susilana & Riyana, 2007). Melalui media flanelgraf, membuat siswa lebih mudah memahami materi dan aktif pada proses belajar mengajar yang berlangsung sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya.

Hasil belajar menjadi tolok ukur tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Hasil belajar ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan (Hamalik, 2008). Hasil belajar berkaitan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa ke hal yang semakin baik setelah pembelajaran yang ditandai dengan adanya kompetensi yang dikuasai siswa. Kompetensi tersebut meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Manfaat hasil belajar bagi guru berguna untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan bagi siswa untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa (hasil belajar) dalam pembelajaran yang diarahkan oleh guru. Pengukuran hasil belajar siswa menggunakan teknik dan instrumen hasil belajar.

Instrumen hasil belajar yang digunakan oleh guru dalam bentuk penilaian berupa tes, pengamatan, penugasan perseorangan atau kelompok (Kemdikbud, 2016).

Beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar antara lain: (1) faktor fisiologis dan faktor psikologis, (2) faktor lingkungan dan faktor instrumental (Munadi dalam Rusman, 2012). Maka dari itu, untuk menciptakan situasi dan suasana nyaman dalam proses belajar mengajar diimbangi dengan kemampuan siswa, penelitian ini menerapkan metode pembelajaran Group Investigation. Penugasan bersama teman sebayanya dalam sintaks Group Investigation berguna untuk menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Minat belajar merupakan suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya (Djamarah, 2008). Minat adalah kecenderungan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang ingin didapatkan (Syah, 2008). Minat belajar merupakan suatu keinginan untuk memberikan perhatian terhadap suatu hal. Keinginan belajar timbul dari dalam diri seseorang yang berupa rasa ketertarikan akan hal tersebut. Ketertarikan pada suatu pembelajaran diwujudkan dalam bentuk partisipasi terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Menumbuhkan ketertarikan/minat siswa untuk belajar pada semua mata pelajaran merupakan tugas yang harus dituntaskan oleh seorang guru. Tak terkecuali mata pelajaran IPA. IPA merupakan suatu pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan penggunaannya secara umum terfokus dan terbatas pada fenomena-fenomena alam. Tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta tetapi juga oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah (Wahyana dalam Trianto, 2010). Pembelajaran IPA melalui proses penemuan (*inquiry*) melatih keterampilan berpikir siswa agar siswa dapat memahami sebuah konsep pembelajaran dengan optimal dan mengetahui manfaat dari konsep yang dipelajarinya sehingga siswa dapat menggunakan konsep yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari (Martiyono, 2012).

IPA merupakan suatu pengetahuan sistematis tentang alam meliputi gejala-gejala alam yang bukan hanya memuat fakta namun memuat sikap ilmiah dan metode ilmiah. Pembelajaran IPA melalui proses *inquiry* berguna untuk melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan memahami konsep yang dipelajarinya. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemahaman konsep yang dimiliki siswa dapat diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Peneliti melakukan penelitian ini mengacu pada penelitian-penelitian relevan yang dilakukan oleh peneliti lain. Hasil penelitian Metroyadi (2013) menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Hasil belajar siswa siklus II meningkat dibandingkan hasil belajar pada siklus I. Ketuntasan pada siklus I mencapai 80,95% dan pada siklus II mencapai 90,47%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II dengan menggunakan metode Group Investigation.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2014) menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan *group investigation*. Persentase kenaikan keaktifan siswa sebesar 23,09% untuk siklus I dan 27,31% untuk siklus II. Peningkatkan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar minimal (KKM) sebagai berikut berikut: pada kondisi awal, persentase pencapaian KKM sebesar 30,56%, pada siklus I persentase meningkat menjadi 52,78%, dan pada siklus II persentase jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 83,33%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode Group Investigation meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain dilakukan oleh Aditya (2016) menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa yang berpengaruh pada meningkatnya minat belajar siswa dan peningkatan minat belajar secara langsung juga meningkatkan hasil belajar siswa. Aktivitas siswa pra siklus meningkat dari (40,54%) ke (66,49%) siklus I dan meningkat (89,70%) pada siklus II. Hasil belajar rata-rata IPA meningkat dari pra siklus (70,63) ke (77,4) siklus I dan meningkat lagi (82,43) pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa minat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan melalui penerapan metode pembelajaran *group investigation*.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan mengenai penerapan *metode group investigation* yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *group investigation* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan, minat dan hasil belajar siswa. Minat dan hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan menerapkan metode *group investigation* pada pembelajaran. *Group investigation* mendorong siswa untuk mencari dan mengumpulkan materi sesuai kebutuhannya.

Penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian *group investigation* pada umumnya dikarenakan peneliti memadukan antara *group investigation* dengan media *flanelgraf*. Peneliti melakukan survei pencarian di Google mengenai perpaduan *group investigation* dengan media *flanelgraf* dalam pembelajaran. Hasil pencarian memaparkan data yang berhubungan dengan *group investigation* dan media *flanelgraf* merupakan hal yang baru yaitu total ada 22 hasil pencarian di Google. Alasan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai penerapan metode pembelajaran *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD N Jetak 01 pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan paparan latar belakang, peneliti membuat penelitian tindakan kelas ini dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Jetak 01 pada mata pelajaran IPA menggunakan metode pembelajaran *group investigation* (GI) berbantuan media *flanelgraf*, dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Jetak 01 pada mata pelajaran IPA menggunakan metode pembelajaran *group investigation* (GI) berbantuan media *flanelgraf*. Manfaat penelitian ini ialah manfaat teoritis dimana penggunaan metode pembelajaran *group investigation* berbantuan media

flanelgraf dapat digunakan sebagai salah satu cara meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

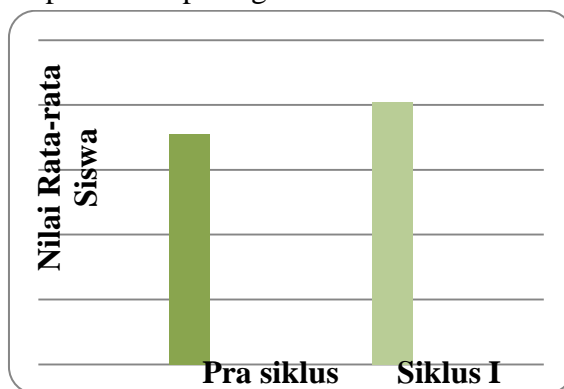
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peneliti. PTK ini merupakan penelitian yang aktif mengikutsertakan peran guru dan siswa dalam berbagai tindakan (Arikunto, 2006). Penelitian tindakan kelas dibagi menjadi empat kegiatan yaitu: (1) rencana tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Semua kegiatan tersebut dipandang sebagai satu siklus dan dilakukan dalam siklus yang berulang (Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto, 2006). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Jetak 01, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang. Jumlah siswa adalah 26 siswa, yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan minat dan hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Jetak 01. Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel X yaitu metode *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* dan variabel Y yaitu minat dan hasil belajar IPA.

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah hasil belajar 80% siswa harus mencapai ketuntasan \geq KKM (KKM=70) dan persentase minat siswa harus mencapai \geq 80%. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan tes, sedangkan instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk mengamati tindakan guru dan keterlaksanaan sintaks metode *group investigation*, lembar angket untuk mengukur minat siswa dalam pembelajaran, dan lembar tes berupa pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar IPA. Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas empirik untuk mengukur validasi instrumen tes, sedangkan validitas triangulasi untuk mengukur validasi instrumen observasi. Validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran data penelitian akan diukur menggunakan SPSS 16 untuk instrumen tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif ketuntasan untuk dilakukan dengan membandingkan data hasil belajar dengan KKM dan analisis deskriptif komparatif untuk membandingkan data hasil belajar pada pra siklus dan siklus I, sedangkan data kualitatif hasil observasi menggunakan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan tindakan guru dan keterlaksanaan sintaks metode *group investigation* pada siklus I.

HASIL

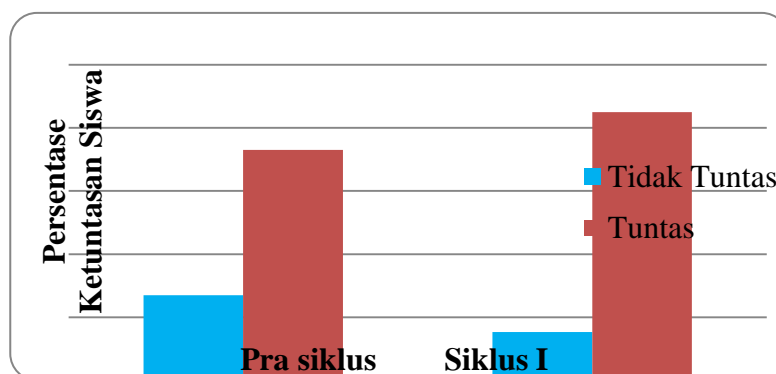
Hasil penelitian ini memaparkan data mengenai hasil belajar IPA pada kegiatan pembelajaran sebelum menerapkan metode *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah menerapkan *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* pada setiap siklus serta respon minat siswa

mengenai pembelajaran *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* pada akhir siklus I. Kondisi awal penelitian ini adalah rendahnya minat siswa kelas IV terhadap pembelajaran IPA di SDN Jetak 01 dikarenakan guru lebih dominan ceramah dalam mengajar sehingga siswa merasa jenuh untuk belajar dan berpengaruh pada nilai siswa mata pelajaran IPA yang tidak maksimal. Nilai rata-rata siswa kelas IV SDN Jetak 01 pada mata pelajaran IPA tahap Pra siklus hanya 71 dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 19 siswa dari 26 siswa. Perbandingan nilai rata-rata siswa pada Pra siklus dengan Siklus I dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Batang Nilai Rata-Rata Tes Siswa pada Pra siklus dan Siklus I

Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata pada pra siklus ke siklus I. Jika dibandingkan, nilai rata-rata tes pada pembelajaran Pra siklus hanya mencapai rata-rata sebesar 71 dan terjadi kenaikan nilai rata-rata sebesar 10 pada Siklus I. Perbandingan ketuntasan belajar siswa pada Pra siklus dengan Siklus I dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang Ketuntasan Siswa pada Pra siklus dan Siklus I

Berdasarkan gambar 2, dapat dilihat bahwa persentase jumlah siswa yang mendapat nilai melampaui KKM (70) pada Siklus I mengalami peningkatan dibanding pada pra siklus. Persentase ketuntasan siswa pada pra siklus sebesar 73% (19 siswa) dan mengalami kenaikan sebesar 12% pada Siklus I menjadi 85% (22 siswa). Sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas mencapai 27% (7 siswa) pada Pra siklus dan mengalami penurunan sebesar 12% menjadi 15% (4 siswa). Dengan demikian, indikator keberhasilan ketuntasan siswa berhasil melampaui target yang telah ditetapkan.

Berdasarkan observasi, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *group investigation* berbantuan *flanelgraf* pada Siklus I didapat hasil bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru telah terlaksana dengan baik, benar, dan berurutan serta sesuai dengan rancangan dan harapan. Setiap aspek kegiatan guru telah dilaksanakan lengkap dan runtut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa guru berhasil menguasai langkah-langkah pembelajaran *group investigation* berbantuan media *flanelgraf*.

Setelah pembelajaran Siklus I berakhir, siswa diwajibkan untuk mengisi angket mengenai minatnya pada pembelajaran IPA menggunakan *group investigation* berbantuan media *flanelgraf*. Angket respon siswa berisi 10 pernyataan. Analisis hasil angket respon siswa tersebut dapat dilihat seperti pada tabel 1.

	Jumlah skor	Skor rata-rata	Persentase
Angket respon siswa	252	9,7	97%

Tabel 1. Rangkuman Analisis Angket Respon Siswa

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap penerapan *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* pada mata pelajaran IPA termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 97%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi pada metode *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* untuk diterapkan pada mata pelajaran IPA. Dengan demikian, indikator keberhasilan sebesar 80% terhadap minat siswa tercapai.

PEMBAHASAN

Group investigation merupakan metode pembelajaran kelompok yang berbasis penemuan (Inquiry). Dalam *group investigation*, siswa dapat memilih materi yang ingin dipelajarinya, siswa mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dalam kelompoknya melalui penyelidikan dan penemuan yang dilakukan untuk menyelesaikan materi pembelajaran yang dipilihnya. Guru lebih banyak membimbing siswa daripada sebagai pemberi informasi, sedangkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreatifitas dan berpikir kritis. Dalam pembelajaran *Group Investigation*, siswa menentukan topik permasalahan, siswa melakukan penyelidikan dan penemuan serta berdiskusi dan bertukar ide untuk menyelesaikan topik permasalahan dan mengkonstruksi pengetahuannya bersama kelompoknya sehingga memicu peningkatan minat siswa dalam belajar.

Pemanfaatan media *flanelgraf* dalam pembelajaran *group investigation* pada tahap penyelidikan, media *flanelgraf* digunakan untuk memetakan subtopik yang akan dikerjakan siswa. Pemetaan yang dimaksud untuk mempermudah pembentukan konsep pada pemikiran siswa. Selain itu, penggunaan media *flanelgraf* dapat memperdalam pengetahuan siswa dalam memecahkan topik permasalahannya.

Penelitian hanya dilakukan dalam 1 siklus dikarenakan telah memenuhi indikator keberhasilan. Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I, dapat diketahui bahwa penerapan Group Investigation berbantuan media flanelgraf dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA pada kelas IV SDN Jetak 01. Minat siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan diukur untuk mengetahui ketertarikan siswa dalam belajar, sedangkan pengukuran hasil belajar dilakukan untuk mengetahui ketuntasan belajar kognitif siswa. Selain itu, penilaian aspek sikap atau aspek afektif diukur guru berdasarkan sikap siswa selama proses pembelajaran.

Penilaian minat siswa diukur dengan angket respon siswa yang diberikan siswa pada akhir siklus I. Berdasarkan hasil angket, siswa semakin tertarik dan antusias terhadap pembelajaran menggunakan *group investigation*. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa tergolong kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 97%. Hasil tersebut telah melampaui target yang direncanakan yaitu 80% siswa memiliki ketertarikan untuk belajar.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I, menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dan presentase ketuntasan belajar siswa. Data hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 81 dan presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 85%. Hasil tersebut telah melampaui target yang direncanakan yaitu 80% siswa tuntas.

Peningkatan minat siswa pada pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang dimaksud adalah penerapan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Penerapan *group investigation* memberikan kesempatan pada siswa untuk menyelidiki dan menyelesaikan materi pembelajaran serta mengolah materi pembelajaran tersebut bersama kelompoknya melalui tahap diskusi dan bertukar ide. Disamping itu, pembentukan kelompok belajar dilakukan secara heterogen dan menempatkan siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah dalam satu kelompok yang didasarkan pada nilai yang diperoleh siswa dari pra siklus. Siswa semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak positif pada minat belajar siswa pada siklus I. Hal ini diperkuat oleh penelitian Tan dkk (2007) menunjukkan bahwa *group investigation* diartikan sebagai kerjasama dan bekerja dalam tim. *group investigation* mendorong siswa untuk bekerja secara kelompok dan kerja sama tim tersebut berpengaruh pada hubungan yang baik antar siswa serta menumbuhkan sikap saling membantu untuk menyelesaikan topik kelompok. Penelitian lain dilakukan oleh Aditya (2016) yang mengemukakan bahwa *group investigation* memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai cara mempelajari suatu topik melalui investigasi. Selain itu, siswa juga aktif mencatat dan memberi tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.

Selain minat siswa, meningkatnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa hal. Pertama, pembentukan kelompok yang dilakukan secara heterogen mempengaruhi

siswa berkemampuan rendah dan sedang untuk bertanya dan belajar pada siswa berkemampuan tinggi mengenai materi pembelajaran yang dikerjakan oleh kelompok serta siswa berani untuk berpendapat dan menyampaikan ide dalam kelompoknya. Kedua, pemanfaatan media flanelgraf sangat membantu siswa untuk menyelesaikan dan memahami materi pembelajaran dengan baik. Ketiga, keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah *group investigation*.

Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dengan meningkatnya minat belajar siswa. Apabila siswa semakin berminat pada pembelajaran maka hasil belajarnya juga mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sangadji (2016) menunjukkan bahwa *group investigation* merupakan metode pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih bermakna dan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dengan kata lain, meningkatnya hasil belajar dipengaruhi oleh minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa minat dan hasil belajar siswa telah melampaui target yang direncanakan. Penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil apabila masing-masing indikator keberhasilan telah mencapai target yang ditetapkan. Penelitian Adora (2014) dapat disimpulkan bahwa metode *group investigation* pada pembelajaran dapat menghasilkan beberapa keuntungan antara lain menumbuhkan sikap kepemimpinan, kemampuan sosial, dan menghasilkan kualitas hasil belajar segi pengetahuan yang lebih baik daripada metode konvensional. Demikian juga penelitian Artini dkk (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *group investigation* dapat menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa menjadi lebih baik dan memberikan kontribusi yang baik terhadap kemampuan belajarnya. Konstruktivitas model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* menjadikan siswa sebagai individu yang bijak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Siswa dapat belajar bekerjasama dengan solidaritas yang tinggi dalam melakukan berbagai kegiatan dalam sintaks *group investigation*. Pengalaman belajar tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD N Jetak 01 pada mata pelajaran IPA. Besarnya minat siswa dalam pembelajaran dapat ditandai dengan tingginya minat siswa mencapai 97% pada Siklus I. Adapun hasil belajar siswa meningkat dari Pra siklus ke Siklus I. Rata-rata nilai siswa pada Pra siklus sebesar 71 dengan persentase ketuntasan belajarnya 73% (19 siswa). Rata-rata nilai siswa meningkat pada Siklus I mencapai 81 dengan persentase ketuntasan belajarnya 85% (22 siswa).

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar pembelajaran yang terlaksana dengan efektif dan efisien sesuai dengan harapan.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna merangsang minat siswa dalam belajar. Metode pembelajaran metode *group investigation* berbantuan media *flanelgraf* dapat dijadikan salah satu opsi bagi guru yang diterapkan dalam pembelajaran..

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, R. R. C. 2016. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sungapan. *BASIC EDUCATION*. 5 (38): 3-623.
- Adora, N. M. 2014. Group Investigation in Teaching Elementary Science. *International Journal of Humanities and Management Sciences*, 2 (3): 146-147.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artini, Pasaribu, M. & Husain, S. N. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VI SD Inpres 1 Tondo. *e-Jurnal Mitra Sains*, 3 (1): 45-52.
- Djamarah, S. B. 2008. *Psikologi Belajar (2 ed.)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2011. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Kemdikbud. 2016. *Lampiran Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kesuma, A. T. 2013. *Menyusun PTK Itu Gampang*. Jakarta: Esensi
- Martiyono. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswajaya Pressindo.
- Metroyadi, Radiansyah, & Wadani, D. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Konsep Sumber Daya Alam Dan Penggunaannya Melalui Model *Group Investigation* Pada SDN Loktabat 3 Banjarbaru. *Jurnal Paradigma*, 8 (2): 193-208.
- Sadiman. A. S. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Susilana, R. & Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Prasetyo, Penerapan Metode Pembelajaran Group...

- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Sangadji, S. 2016. Implementation of Cooperative Learning with Group Investigation Model to Improve Learning Achievement of Vocational School Students in Indonesia. *International Journal of Learning & Development* , 6 (1): 91-103.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media.
- Syah, M. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tan, I. G. C., Sharan, S., & Lee, C. K. E. (2007). Group investigation effects on achievement, motivation, and perceptions of students in Singapore. *The Journal of Educational Research*, 100(3), 142-154.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, S. 2014. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Group Investigation (GI)* Pada Siswa Kelas VI SDN Bandung, Wonosegoro. *Scholaria*, 4 (3): 97-106.

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Sofyan Susanto

sofyansusanto@stkipmodernngawi.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Modern Ngawi

Abstract : The purpose of this research is to develop a learning package for Sciences Subject that can improve the critical thinking skill of the Elementary School Students. Therefore, in general, it can be categorized into a research and development. It can be done because of learning material with process skill to practice it not available. The learning package was developed by using 4-D model; defining, designing, developing, distributing. The subject in this study was learning material that will be tested in student of SDN Karang Tengah 5 Ngawi. The result showed that learning material was valid, enforceability get good category with 100%. Student activities by using process get good too. The improvement of students' critical thinking is consistent on 2 classes (IVA and IVB), the significant and high improvement with the average of N-Gain of 0,75. Based on the results and findings of the research, it can be concluded that the developed learning package can be stated as a valid, practical, and effective learning package. The implication of the research is that the process skill based Sciences learning can improve students' critical thinking skill.

Keywords : Problem Based Learning, Science, Critical Thinking

Abstrak: Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD. Oleh karena itu, secara umum jenis penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian pengembangan. Hal ini dilakukan karena perangkat pembelajaran dengan model *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis belum tersedia. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Subyek dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang diuji cobakan pada siswa SDN Karang Tengah 5 Ngawi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat valid, keterlaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik sebesar 100%. Aktivitas siswa terlaksana dengan baik. Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa secara konsisten di dua kelas (kelas IVA dan IVB) mengalami peningkatan yang signifikan dan tergolong dalam kategori peningkatan tinggi dengan N-Gain rata-rata sebesar 0,75. Berdasarkan hasil penelitian dan temuan-temuan sebagai dasar utama dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan sebagai perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Implikasi penelitian yang dapat ditarik adalah pembelajaran IPA dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, IPA, Berpikir Kritis

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir merupakan salah satu kemampuan siswa yang dikembangkan di sekolah. Berpikir menurut Fraenkel (dalam Herawati, 2006:2), “Berpikir adalah melibatkan penerimaan dan penolakan terhadap gagasan-gagasan, pengelompokan informasi dalam bentuk, atau penyusunan ulang pengalaman yang telah diperoleh”. Pendapat yang sama disampaikan oleh Trilling dan Fadel (2009) yang menyatakan bahwa berpikir kritis dan pemecahan masalah dianggap menjadi dasar baru untuk belajar abad ke-21. Berpikir kritis perlu dikembangkan dan diterapkan karena dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPA yang diberikan. Dalam pembelajaran IPA guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi saja, melainkan menjadi fasilitator, motivator dan pembimbing yang akan memberikan kesempatan berkembangnya kemampuan berpikir siswa. Selain itu guru juga harus mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa yang akan menerima materi pelajaran. Kecenderungan pembelajaran IPA pada masa kini adalah peserta didik hanya mempelajari IPA sebagai produk, menghafalkan konsep, teori dan hukum. Akibatnya pelajaran IPA sebagai proses, sikap, dan aplikasi tidak tersentuh dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Karang Tengah 5 Ngawi, saat ini masih banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran yang mengandung konsep-konsep tentang pengetahuan alam sulit dipahami, menjemukan dan membosankan, sehingga tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahaminya. Hal ini dikarenakan guru kurang memperhatikan penyusunan perangkat pembelajaran. Salah satu model perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru adalah *problem based learning*. Model ini merupakan model instruksional yang menjadikan suatu masalah sebagai pusat pembelajaran (Jonassen and Hung, 2008). Pelajaran IPA sangat erat dengan *problem based learning*. Hal ini disebabkan karena pemecahan masalah merupakan pusat pembelajaran IPA dan model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan masalah atau masalah sebagai titik tolak (Sahara, dkk, 2008).

Sehubungan dengan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka peneliti berupaya mengembangkan perangkat pembelajaran dengan model *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa yang layak digunakan

METODE

Penelitian ini dilihat dari tujuannya merupakan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan perangkat pembelajaran mengikuti 4-D model *design* yang menyatakan bahwa proses pengembangan perangkat model 4-D terdiri atas *define*,

design, develop dan *disseminate* (Thiagarajan, 1974). Pada penelitian ini, model 4-D tersebut direduksi menjadi 3-D karena setelah tahap pengembangan sudah memperoleh perangkat yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang diujicobakan pada siswa kelas IV SDN Karang Tengah 5 Ngawi. Uji coba terbatas dilaksanakan di kelas IV SDN Margomulyo 2 Ngawi dalam satu kelas yang berjumlah 10 orang yang dipilih secara acak. Yang bertindak sebagai guru pada ujicoba terbatas adalah peneliti. Sedangkan uji coba untuk skala yang lebih luas (uji lapangan) dilakukan pada siswa kelas IV A sebagai kelas implementasi yang berjumlah 20 siswa dan Kelas IV B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas replikasi. Yang bertindak sebagai guru pada ujicoba lapangan adalah guru kelas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan: (a) observasi; (b) tes; (c) catatan lapangan. Instrumen yang dikembangkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian meliputi: (a) lembar validasi perangkat dan instrumen validasi, (b) lembar penilaian keterbacaan buku ajar siswa, (c) lembar pengamatan aktivitas siswa, (f) lembar kendala pelaksanaan pembelajaran, dan (g) tes keterampilan berpikir kritis

Analisis validitas perangkat pembelajaran meliputi Silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku ajar siswa (BAS), lembar kerja siswa (LKS), dan lembar penilaian (LP) keterampilan berpikir kritis. Data yang diperoleh dianalisis dengan mempertimbangkan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi perangkat pembelajaran. Validitas perangkat ditentukan dengan rata-rata skor dari masing-masing komponen yang dapat dideskripsikan berdasarkan adaptasi dari Ratumanan (2006) sebagai berikut:

$1,00 \leq SV \leq 1,50$: sangat tidak valid

$1,51 \leq SV \leq 2,50$: tidak valid

$2,51 \leq SV \leq 3,50$: valid

$3,51 \leq SV \leq 4,00$: sangat valid

Keterangan: SV = Skor Validasi

Draft hasil rancangan awal yang divalidasi oleh para pakar dikatakan valid jika rata-rata skor yang diberikan berkategori minimal cukup baik.

Tingkat reliabilitas instrumen dihitung dengan rumus:

$$(R) = \left[1 - \frac{A - B}{A + B} \right] \times 100\%$$

Keterangan:

R = Realibilitas (instrumen dianggap reliabel bila $R \geq 75\%$)

A = Frekuensi aspek tingkah laku yang teramati oleh pengamat memberikan frekuensi tinggi.

B = Frekuensi aspek tingkah laku yang teramati oleh pengamat memberikan frekuensi tinggi.

(Borrich, dalam Trianto, 2009:240)

Tingkat keterbacaan dihitung dengan membandingkan banyak kata yang diisi benar dengan jumlah keseluruhan kata yang harus diisi, hasilnya kemudian dikalikan 100%.

Perhitungan keterbacaan menggunakan rumus.

$$K_b = \frac{k}{\sum k} \times 100\%$$

(Arifin, 2009)

Keterangan:

K_b = tingkat keterbacaan

k = frekuensi kata yang bisa dapat diisi

$\sum k$ = jumlah seluruh kata yang harus diisi

Data pengamatan aktivitas siswa dilakukan untuk memberikan deskripsi aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berbasis keterampilan proses. Analisis data pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh dua pengamat yang sudah dilatih sehingga memahami lembar pengamatan secara benar. Data hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan persentase. Aktivitas siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \left(\frac{\sum R}{\sum N} \right) \times 100\%$$

(Arifin, 2009)

Keterangan:

P = persentase aktivitas siswa

$\sum R$ = jumlah frekuensi kategori pengamatan

$\sum N$ = jumlah frekuensi seluruh kategori pengamatan

Kendala pelaksanaan pembelajaran dianalisis dengan pengamat dan peneliti memberikan catatan kendala yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran.

Signifikansi peningkatan keterampilan berpikir kritis diperoleh dari uji hipotesis dengan menggunakan Uji T (*T-Test*) dengan syarat bahwa data yang akan dianalisis berdistribusi normal. Rumus yang digunakan adalah

$$t\text{-test} = \frac{\bar{d}}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

(Suharsimi, 2009:82)

\bar{d} = nilai rata-rata perbedaan antara pengamatan berpasangan

sd = standar deviasi perbedaan antara pengamatan berpasangan

n = jumlah sampel

Untuk mengetahui derajat peningkatan keterampilan berpikir kritis dilakukan analisis statistik inferensial melalui analisis *N-gain score* (nilai *pretes* dan *posttes* keterampilan berpikir kritis) dengan rumus.

$$N(g) = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor maks} - \text{skor pretes}}$$

Kategori:

N-gain (tinggi) = nilai $g > 0,70$

N-gain (sedang) = nilai $0,30 \leq g \leq 0,70$

N-gain (rendah) = nilai $g < 0,30$

(Sundayana, 2015:151)

HASIL

Secara keseluruhan validitas perangkat pembelajaran yang dinilai oleh dua validator dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Persentase Kecocokan
1	Silabus	3,62	0,96
2	RPP	3,64	0,96
3	LKS	3,72	0,98
4	BAS	3,63	0,97
5	LP	3,59	0,96

Hasil dari kedua validator pada Tabel 1 menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran secara keseluruhan telah memenuhi unsur kevalidan dan instrumen yang disusun reliabel. Sehingga perangkat pembelajaran dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan hasil uji keterbacaan BAS pada 10 siswa kelas IV, maka rata-rata persentase tingkat keterbacaan siswa adalah sebesar 87,50%. Hal itu menunjukkan bahwa buku siswa memiliki tingkat keterbacaan tinggi/mudah. (Sitepu, 2010)

Hasil kepraktisan perangkat pembelajaran disusun berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan ujicoba lapangan yang dilaksanakan terhadap siswa kelas IV. Kepraktisan perangkat pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran dan kendala-kendala saat pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada kelas A, penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh dua pengamat pada pertemuan 1 mendapatkan rata-rata nilai 3,80 dan tingkat reliabilitas 99,22%. Hal tersebut menunjukkan bahwa RPP pertemuan 1 terlaksana dengan baik dan instrumen yang digunakan reliabel. Pada pertemuan 2 mendapatkan rata-rata nilai 3,84 dan tingkat reliabilitas 98,29%. Hal tersebut

menunjukkan bahwa RPP pertemuan 2 terlaksana dengan baik dan instrumen yang digunakan reliabel. Pada pertemuan 3 mendapatkan rata-rata nilai 3,98 dan tingkat reliabilitas 99,80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa RPP pertemuan 3 terlaksana dengan baik dan instrumen yang digunakan reliabel.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran di kelas B, penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh dua pengamat pada pertemuan 1 mendapatkan rata-rata nilai 3,89 dan tingkat reliabilitas 99,03%. Hal tersebut menunjukkan bahwa RPP pertemuan 1 terlaksana dengan baik dan instrumen yang digunakan reliabel. Pada pertemuan 2 mendapatkan rata-rata nilai 3,88 dan tingkat reliabilitas 99,44%. Hal tersebut menunjukkan bahwa RPP pertemuan 2 terlaksana dengan baik dan instrumen yang digunakan reliabel. Pada pertemuan 3 mendapatkan rata-rata nilai 3,96 dan tingkat reliabilitas 99,80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa RPP pertemuan 3 terlaksana dengan baik dan instrumen yang digunakan reliabel.

Aktivitas siswa di kelas A menunjukkan bahwa siswa lebih sering melakukan aktivitas memperhatikan guru. Hal tersebut dikarenakan siswa lebih sering memperhatikan penjelasan guru berupa instruksi pada saat melakukan percobaan. Sedangkan yang jarang dilakukan adalah kegiatan untuk mempresentasikan hasil percobaan. Hal tersebut dikarenakan presentasi hasil percobaan dilakukan setelah percobaan dan bergantian dengan kelompok lain.

Aktivitas siswa di kelas B menunjukkan bahwa siswa lebih sering melakukan aktivitas memperhatikan guru. Hal tersebut dikarenakan siswa lebih sering memperhatikan penjelasan guru berupa instruksi pada saat melakukan percobaan. Sedangkan yang jarang dilakukan adalah kegiatan untuk mempresentasikan hasil percobaan. Hal tersebut dikarenakan presentasi hasil percobaan dilakukan setelah percobaan dan bergantian dengan kelompok lain.

Data hasil kendala-kendala saat pembelajaran diperoleh pada saat pembelajaran di kelas A dan B. Kendala yang ditemukan di lapangan dalam pembelajaran yang dilakukan selama tiga pertemuan pada masing-masing kelas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kendala-Kendala dan Solusi saat Pembelajaran

Kendala	Solusi
Banyak siswa yang bermain-main dengan alat-alat pembelajaran.	Guru harus lebih tegas dalam memperingatkan siswa agar siswa lebih fokus dalam pembelajaran.
Siswa kurang terbiasa dalam pembelajaran yang berbasis keterampilan proses, sehingga siswa masih kesulitan dalam menentukan pertanyaan dan membuat prediksi.	Guru memberikan contoh konkrit dengan cara menjelaskan dan memberikan contoh lebih detil tentang pembelajaran berbasis keterampilan proses.
Siswa tidak biasa menggunakan alat seperti stopwatch, sehingga bingung dalam penggunaannya.	Guru mendemonstrasikan cara penggunaan stopwatch sampai siswa benar-benar mengerti.

Analisis hasil keterampilan berpikir kritis kelas ujicoba lapangan didasarkan pada data hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa kelas IVA dan dianalisis menggunakan rumus Uji-t dan *N-Gain*. Uji-t digunakan untuk menghitung signifikansi peningkatan keterampilan berpikir kritis, sedangkan *N-Gain* untuk menghitung derajat peningkatan keterampilan berpikir kritis.

Dalam pengujian menggunakan rumus Uji-t berpasangan, syarat data yang harus terpenuhi adalah data berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan rumus Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi IBM SPSS. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan aplikasi IBM SPSS 23, hasil nilai *sig.* pada nilai pretes sebesar 0,191 dan nilai postes sebesar 0,102. Karena hasil nilai *sig.*>0,05 maka data pretes dan postes berdistribusi normal. Apabila data yang diperoleh berdistribusi normal maka selanjutnya dapat dilakukan analisis dengan menggunakan Uji-t. Untuk melihat apakah terdapat signifikansi peningkatan keterampilan berpikir kritis, maka hasil pretes dan postes dianalisis menggunakan Uji-t dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 23.

Hasil Uji-t diperoleh dari data pretes dan posttes pada 20 siswa kelas IVA menunjukkan bahwa nilai *sig.(2- tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai *sig. sig.(2-tailed)* <0,05, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretes dan nilai posttes.

Untuk melihat derajat pengaruh keefektifan pembelajaran dapat dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*. Derajat peningkatan tiap indikator soal berpikir kritis siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. *N-Gain* tiap Indikator Keterampilan Berpikir Kritis Kelas IVA

No	Indikator keterampilan berpikir kritis	<i>N-Gain</i>
1	Membuat atau merumuskan dengan tepat kategori, perbedaan, atau kelompok untuk memahami, mendeskripsikan, atau karakterisasi informasi.	0,74
2	Menentukan pernyataan, deskripsi, pertanyaan, atau represi grafis data yang bermaksud mengungkapkan alasan-alasan untuk mendukung atau menentang klaim, pendapat, atau sudut pandang	0,73
3	Menentukan apakah suatu argumen membenarkan penerimaan seseorang sebagai penerimaan yang benar.	0,75
4	Menghubungkan seperangkat pernyataan, uraian, pertanyaan, atau bentuk representasi lain, dengan tingkat kekuatan logika yang tepat.	0,72
5	Memberi alasan untuk menerima beberapa klaim.	0,76

Berdasarkan Tabel 3. menunjukkan bahwa meskipun nilai *N-Gain* bervariasi, ternyata kategori peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada tiap indikator sama. Pada indikator 1-5 menunjukkan kategori tinggi. Selain dianalisis berdasarkan data tiap indikator keterampilan berpikir kritis, data juga dianalisis berdasarkan nilai tiap siswa. Hasil analisis peningkatan keterampilan berpikir kritis tiap siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. *N-Gain* tiap Siswa Keterampilan Berpikir Kritis Kelas IVA

No	Pretes	Posttes	<i>N-Gain</i>	Kategori
1	47	87	0,75	Tinggi
2	47	93	0,87	Tinggi
3	43	83	0,70	Sedang
4	47	87	0,75	Tinggi
5	47	93	0,87	Tinggi
6	50	83	0,66	Sedang
7	43	87	0,77	Tinggi
8	43	87	0,77	Tinggi
9	37	73	0,57	Sedang
10	37	83	0,73	Tinggi
11	40	90	0,83	Tinggi
12	43	86	0,75	Tinggi
13	40	86	0,77	Tinggi
14	40	77	0,62	Sedang
15	43	80	0,65	Sedang
16	43	80	0,65	Sedang
17	33	87	0,81	Tinggi
18	47	93	0,87	Tinggi
19	40	90	0,83	Tinggi
20	47	90	0,81	Tinggi
Rata-Rata			0,75	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan setelah dilakukan pembelajaran berbasis keterampilan proses. *N-Gain* setiap siswa kelas IVA menunjukkan bahwa 14 siswa menunjukkan peningkatan kategori tinggi, sedangkan 7 siswa menunjukkan peningkatan kategori sedang. Secara keseluruhan rata-rata *N-Gain* setiap siswa adalah 0,75 dengan kategori tinggi.

Analisis hasil keterampilan berpikir kritis kelas replikasi 1 didasarkan pada data hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa di kelas IVB dan dianalisis menggunakan rumus Uji-t dan *N-Gain*. Uji-t digunakan untuk menghitung signifikansi peningkatan keterampilan berpikir kritis, sedangkan *N-Gain* untuk menghitung derajat peningkatan keterampilan berpikir kritis.

Dalam pengujian menggunakan rumus Uji-t berpasangan, syarat data yang harus terpenuhi adalah data berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan rumus Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi IBM SPSS. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 23 diperoleh hasil nilai *sig.* pada nilai pretes sebesar 0,166 dan nilai postes sebesar 0,161. Karena hasil nilai *sig.* > 0,05 maka data pretes dan postes berdistribusi normal. Apabila data yang diperoleh berdistribusi normal maka selanjutnya dapat dilakukan analisis dengan menggunakan Uji-t. Untuk melihat

apakah terdapat signifikansi peningkatan keterampilan berpikir kritis, maka hasil pretes dan postes dianalisis menggunakan Uji-t dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 23.

Hasil Uji-t diperoleh dari data pretes dan postes pada 20 siswa kelas IVB menunjukkan bahwa nilai *sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai *sig.(2-tailed)* < 0,05, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara nilai pretes dan nilai postes.

Untuk melihat derajat pengaruh keefektifan pembelajaran dapat dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*. Derajat peningkatan tiap indikator soal berpikir kritis siswa dapat dilihat Tabel 5.

Tabel 5. *N-Gain* tiap Indikator Keterampilan Berpikir Kritis Kelas IVB

No	Indikator keterampilan berpikir kritis	<i>N-Gain</i>
1	Membuat atau merumuskan dengan tepat kategori, perbedaan, atau kelompok untuk memahami, mendeskripsikan, atau karakterisasi informasi.	0,77
2	Menentukan pernyataan, deskripsi, pertanyaan, atau represi grafis data yang bermaksud mengungkapkan alasan-alasan untuk mendukung atau menentang klaim, pendapat, atau sudut pandang	0,76
3	Menentukan apakah suatu argumen membenarkan penerimaan seseorang sebagai penerimaan yang benar.	0,75
4	Menghubungkan seperangkat pernyataan, uraian, pertanyaan, atau bentuk representasi lain, dengan tingkat kekuatan logika yang tepat.	0,73
5	Memberi alasan untuk menerima beberapa klaim.	0,73

Berdasarkan Tabel 5. menunjukkan bahwa meskipun nilai *N-Gain* bervariasi, ternyata kategori peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada tiap indikator sama. Pada indikator 1-5 menunjukkan kategori tinggi.

Selain dianalisis berdasarkan data tiap indikator keterampilan berpikir kritis, data juga dianalisis berdasarkan nilai tiap siswa. Hasil analisis peningkatan keterampilan berpikir kritis tiap siswa dapat dilihat pada Tabel 6.

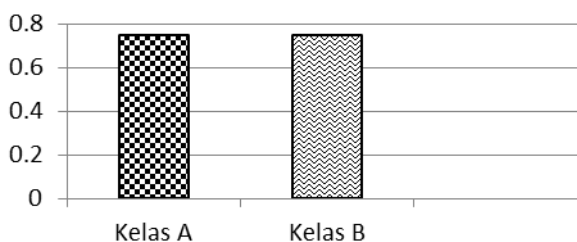
Tabel 6. *N-Gain* tiap Siswa Keterampilan Berpikir Kritis Kelas IVB

No	Pretes	Posttes	<i>N-Gain</i>	Kategori
1	43	83	0,70	Sedang
2	37	83	0,73	Tinggi
3	37	80	0,68	Sedang
4	33	83	0,75	Tinggi
5	50	87	0,74	Tinggi
6	43	90	0,82	Tinggi
7	37	87	0,79	Tinggi
8	30	83	0,76	Tinggi
9	37	87	0,79	Tinggi
10	33	86	0,79	Tinggi
11	33	80	0,70	Sedang
12	53	90	0,79	Tinggi
13	43	90	0,82	Tinggi
14	47	93	0,87	Tinggi

No	Pretes	Posttes	<i>N-Gain</i>	Kategori
15	43	87	0,77	Tinggi
16	43	83	0,70	Sedang
17	47	86	0,74	Tinggi
18	40	86	0,77	Tinggi
19	46	86	0,74	Tinggi
20	43	83	0,70	Sedang
Rata-Rata			0,75	Tinggi

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan setelah dilakukan pembelajaran berbasis keterampilan proses. Sejumlah 15 siswa menunjukkan peningkatan kategori tinggi, sedangkan 5 siswa menunjukkan peningkatan kategori sedang. Secara keseluruhan rata-rata *N-Gain* setiap siswa adalah 0,75 dengan kategori tinggi.

Konsistensi peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa juga dapat dilihat berdasarkan *N-Gain* tiap siswa di masing-masing kelas. Pada masing-masing kelas, *N-Gain* tiap siswa mendapatkan rata-rata nilai 0,75 dengan berkategori tinggi. Hasil rata-rata *N-Gain* siswa tiap kelas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Rata-Rata N-Gain Siswa tiap Kelas

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dijabarkan pada dalam hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* sangat relevan dengan kebutuhan atau harapan siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh data hasil penilaian terhadap relevansi perangkat. Relevansi antara perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan kebutuhan siswa di abad 21 sesuai dengan pernyataan yang dimuat dalam Jurnal Institute of Museum and Library Services, (2009:28). Keterampilan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan dari keadaan awal (*pre-test*) dan keadaan akhir (*post-test*). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran model PBL yang diterapkan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Menurut teori yang dikemukakan oleh Arends (2008) bahwa PBL membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah.

Kevalidan perangkat pembelajaran selain harus memenuhi validitas konten (isi), yang lebih penting lagi yaitu harus memenuhi validitas konstruk. Hal ini berarti bahwa

penyusunan perangkat pembelajaran harus secara konsisten saling terkait dan secara logis memiliki format dan dasar teoritis yang jelas. Kevalidan perangkat pembelajaran berdampak pada hasil peningkatan keterampilan berpikir kritis. Menurut para validator, dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* maka dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Arends (2012) menyatakan bahwa penggunaan model, metode, atau pendekatan dalam pembelajaran tertentu dirancang untuk mencapai hasil belajar tertentu. Perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis didasarkan pada beberapa kajian teori belajar dan penelitian yang relevan. Salah satu teori melandasi adalah teori konstruktivisme Vygotsky. Siswa belajar dengan efektif apabila siswa tersebut membangun sendiri pengetahuannya (Suyono, 2014:105).

Kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* ini sebelumnya juga telah ditunjukkan pada hasil hasil observasi pembelajaran. Data pada kepraktisan pembelajaran bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran memperoleh penilaian yang baik. Hal tersebut dimungkinkan disebabkan karena penggunaan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning*. Dengan demikian, meskipun dalam penelitian ini tidak bertujuan untuk mencari metode pembelajaran yang paling praktis, namun berdasarkan hasil tersebut diperoleh temuan bahwa pembelajaran berbasis *problem based learning* adalah baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran IPA berbasis keterampilan berpikir kritis siswa meliputi kegiatan: memperhatikan penjelasan guru, membaca BAS dan mengerjakan LKS, berdiskusi/tanya jawab, menyiapkan alat dan bahan, melakukan percobaan, mempresentasikan hasil percobaan, merangkum materi pembelajaran, dan perilaku yang tidak relevan. Siswa lebih sering melakukan aktivitas memperhatikan guru. Hal tersebut dikarenakan siswa lebih sering memperhatikan penjelasan guru berupa instruksi pada saat melakukan percobaan. Sedangkan yang jarang dilakukan adalah kegiatan untuk mempresentasikan hasil percobaan. Hal tersebut dikarenakan presentasi hasil percobaan dilakukan setelah percobaan dan bergantian dengan kelompok lain.

Dalam melakukan observasi terhadap aktivitas siswa ini, peneliti meminta bantuan dua orang pengamat, untuk mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*. Pada kegiatan pembelajaran dilakukan tiga kali pertemuan. Tiap pertemuan ini nantinya akan diamati aktivitas siswa yang muncul setiap tiga menit sekali. Dua menit pertama observer akan mengamati siswa kemudian satu menit sisanya digunakan untuk menulis hasil observasi aktivitas apa yang dominan muncul. Penilaian terhadap aktivitas siswa sangat penting, hal ini senada Sardiman (2004:95) yang menyatakan bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedangkan guru hanya memberikan bimbingan dan perencanaan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh siswa. Dari pandangan tersebut siswa harus aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut di atas dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berjalan dengan baik.

Selama pembelajaran, tidak banyak ditemukan kendala pada saat kegiatan berlangsung. Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika pembelajaran. Saat pembelajaran siswa sering bermain-main dengan alat-alat pembelajaran sehingga guru harus lebih tegas dalam mengingatkan siswa agar lebih fokus dalam pembelajaran. Siswa juga masih belum terbiasa dalam pembelajaran berbasis *problem based learning*, sehingga guru harus menjelaskan lebih mendalam tentang instruksi dalam lembar kegiatan siswa.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan Uji t berpasangan ternyata pembelajaran menggunakan PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan. Data signifikansi peningkatan keterampilan berpikir kritis menggunakan PBL ternyata juga sesuai dengan hasil analisis N Gain. Hal ini berarti model perangkat pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Perbedaan hasil sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis *problem based learning* tersebut terlihat pada hasil N-Gain per indikator *problem based learning*. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fariroh (2015) mengenai Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Virus Kelas X SMA.

Selain peningkatan pada setiap indikator, terdapat juga peningkatan keterampilan berpikir kritis setiap siswa, peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan setelah dilakukan pembelajaran berbasis *problem based learning*. N-Gain setiap siswa kelas IVA menunjukkan bahwa 14 siswa menunjukkan peningkatan kategori tinggi, sedangkan 6 siswa menunjukkan peningkatan kategori sedang. Secara keseluruhan rata-rata *N-Gain* setiap siswa adalah 0,75 dengan kategori tinggi. Pada kelas IVB sejumlah 15 siswa menunjukkan peningkatan kategori tinggi, sedangkan 5 siswa menunjukkan peningkatan kategori sedang. Secara keseluruhan rata-rata *N-Gain* setiap siswa adalah 0,75 dengan kategori tinggi. Pada dua kelas uji coba lapangan diperoleh *N-Gain* tiap siswa mendapatkan rata-rata yang sama yaitu 0,75 dengan kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan tiap siswa di dua kelas sama besar dan memiliki pengaruh yang sama pada tiap kelas.

Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Anderson & Krathwol, 2001). Pembelajaran yang sesuai untuk mencapai hasil belajar dengan kategori berpikir tingkat tinggi adalah pembelajaran yang betul-betul memperhatikan pembelajaran bermakna. Menurut Slavin (2009), pembelajaran bermakna terjadi apabila suatu informasi baru masuk ke dalam pikiran yang terkait dengan pengetahuan yang dipelajari sebelumnya. Agar terjadi pembelajaran yang bermakna diperlukan sebuah konteks yang tepat bagi siswa yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang mengacu pada *problem based learning*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan penelitian dirumuskan simpulan yaitu perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* telah memenuhi kriteria kelayakan yaitu, valid, praktis, dan efektif. Secara lebih khusus dijabarkan sebagai berikut. (1) Perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* telah memenuhi syarat kevalidan. Syarat tersebut mencakup antara lain. (a) Perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* telah memenuhi syarat kevalidan ditinjau dari validitas konten dan konstruk. (b) Perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* telah memenuhi syarat kevalidan ditinjau dari keterbacaan. (2) Perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* telah memenuhi syarat kepraktisan. Syarat tersebut mencakup antara lain. (a) Perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* telah memenuhi syarat kepraktisan ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran. (b) Perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* telah memenuhi syarat kepraktisan ditinjau dari kendala-kendala pembelajaran yang dapat teratasi dengan baik. (3) Perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* telah memenuhi syarat keefektifan. Syarat tersebut mencakup antara lain. (a) Perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* telah memenuhi syarat keefektifan ditinjau dari peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. (b) Perangkat pembelajaran IPA berbasis *problem based learning* telah memenuhi syarat kepraktisan ditinjau dari aktivitas siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson dan Krathwohl, 2001. *A taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Diterjemahkan oleh Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arends, R. I. 2012. *Learning to Teach. Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Arends, R. I. 2008. *Learning to Teach*. Penerjemah: Helly Prajitno & Sri Mulyani. New York: McGraw Hill Company.
- Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fariroh. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Virus Kelas X SMA. *Journal of Biology Education*, 4 (2): 149-162.
- Herawati. 2006. *Psikologi Perkembangan III*. Bandung. PGTK UPI.
- Institute of Museum and Library Services. 2009. *Museums, Libraries, and 21st Century Skills IMLS-2009NAI-01*. Washington, D.C
- Jonassen, D. H. & Hung, W. 2008, "All Problems Are Not Equal: Implication for Problem Based Learning", *Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*, Vol.2, No.2, hal.6-28.
- Ratumanan, T & Laurens, T. 2006. *Evaluasi Belajar yang Relevan dengan KBK*. Surabaya: Unesa University Press.

- Sahara, L., Setiawan, A., & Hamidah, I 2008. Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Siswa pada Konsep Kalor. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. 2 (2): 143-156.
- Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sitepu, B. P. 2010. *Keterbacaan*. (Online) <https://bintangsitepu.wordpress.com/2010/09/11/keterbacaan/> diakses Mei 2017
- Slavin, R. E. 2009. *Educational Psychology Theory and Practice. Ninth Edition*. New Jersey: Pearson Education.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundayana. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suyono & Hariyanto, 2014. *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S. & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trilling, B. & Fadel, C. 2009 *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Sons, 978-0-47-055362-6.

INDEK PENULIS

- Aka, Kukuh Andri & Sahari, Sutrisno. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKn Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai
- Amelia, Delora Jantung. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Berorientasi Multiple Intelligences Di Kelas Awal SD Muhammadiyah 9 Malang
- Fahmi, Muhammad Nahdi. Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Tambakromo 2 Ngawi
- Harsanti, Arni Gemilang. Studi Komparasi Antara Penggunaan Model Numbered Head Together Dan Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kelas IV SDN Pilangbango Madiun)
- Supriyanto, Djoko Hari. Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Metode Pembelajaran Group Investigation Kelas IV Di SDN Tambakromo 2
- Susanto, Sofyan. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Dengan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar
- Utami, Ima Wahyu Putri & Putra, Arda Purnama. Analisis Fakta Pada Muatan IPS Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Kelas IV SD
- Wardana, Ludfi Arya & Husen, Choirun. Implementasi Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kelas IV SDN Tamansari 4 Probolinggo)
- Widiana, Galuh Tisna & Wardani, Indra Kusuma. Efektifitas Suplemen Bahan Ajar IPA Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas IV SD
- Widyanto, Prasetyo. Penerapan Metode Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flanelgraf Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Kelas IV SDN Jetak 01, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang)

GLOSARIUM

- Numbered Heads Together* : Pembelajaran yang menekankan terhadap pola interaksi siswa dalam membagikan ide-ide dan menemukan jawaban yang tepat secara berkelompok.
- Multiple Intelegence* : Potensi atau kemampuan seseorang untuk berfikir, bertindak, dan memecahkan masalah yang meliputi kecerdasan linguistik (*Linguistic Intelligences*), kecerdasan logis matematis (*Logical-mathematical intelligences*), kecerdasan musikal (*musical intelligence*), kecerdasan spasial (*spatial intelligence*), kecerdasan kinestetik tubuh (*bodily kinesthetic intelligence*), kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligence*), kecerdasan intrapersonal (*intrapersonal intelligence*), dan kecerdasan naturalis (*naturalist intelligence*).
- Group Investigation* : Merupakan suatu proyek studi yang terintegrasi dan berhubungan dengan hal-hal yang bersifat penguasaan, analisis dan mensistesisikan informasi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat multi-aspek.
- Pendekatan Saintifik : Proses pembelajaran dimana siswa mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotor melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang melakukan kegiatan belajar mulai dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan atau menganalisis, dan mengomunikasikan.
- Multimedia Interaktif : Penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, video, animasi) dan elemen interaktif.
- Problem Based Learning* : Pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan masalah sebagai titik tolak.

Pedoman Penulisan Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN)

A. KETENTUAN UMUM

1. Naskah yang ditulis harus berkaitan dengan bidang ilmu pendidikan dasar.
2. Naskah merupakan artikel asli (belum pernah dipublikasikan di tempat lain) yang bersumber dari hasil kajian, penelitian, atau review.
3. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris.
4. Naskah disertai abstrak dalam bahasa Indonesia atau Inggris (*bilingual*)
5. Naskah disertai kata kunci dalam bahasa Indonesia dan *keywords* dalam bahasa Inggris.
6. Naskah disertai biodata penulis, seperti nama lengkap, bidang kepakaran, alamat instansi (*afiliasi*), dan email.
7. Rumus ditulis menggunakan *Mathematical Equation*, termasuk pembagian/fraksi, Zigma, Akar, Matriks, Integral, Limit/Log, Pangkat, dan sebagainya.
8. Simbol menggunakan simbol standar yang ada di *Word Processor*.
9. Judul tabel dan gambar ditulis di tengah (*title case*), dengan jarak 1 spasi dari tabel atau gambarnya. Judul tabel diletakkan di atas tabel (sebelum tabel) dan judul gambar diletakkan di bawah gambar/setelah gambar. Penulisan sumber tabel atau gambar diletakkan di bawah tabel atau gambar.

B. FORMAT DAN SISTEMATIKA PENULISAN ARTIKEL

1. Naskah diserahkan ke redaksi dalam bentuk *softcopy* (*MsWord*) dengan format:
 - a. Kertas A4 dengan margin halaman, kiri 3 cm, atas 3 cm, kanan 3 cm, bawah 3 cm.
 - b. Tulisan naskah disusun dengan 1.15 spasi format satu kolom, untuk abstrak/*abstract* dan daftar pustaka disusun 1 spasi.
 - c. Margin paragraf rata kanan dan rata kiri (*justify*).
 - d. Jumlah halaman minimal 12 halaman dan maksimal 15 halaman.
2. Naskah ditulis dengan sistematika penulisan sebagai berikut:
 - a. **JUDUL** harus spesifik, jelas, ringkas, informatif, menggambarkan substansi atau isi dari tulisan dan menarik untuk dibaca (judul tidak lebih dari 20 kata dalam artikel bahasa Indonesia atau 15 kata dalam artikel bahasa Inggris dengan *font Arial 14*).
 - b. **NAMA** penulis harus lengkap tanpa gelar (penulis yang lebih dari dua harus dipisahkan dengan tanda koma (,)).
 - c. **AFILIASI** penulis dilengkapi dengan nama lembaga (prodi, fakultas, universitas dan mencantumkan alamat email dengan *font Times New Roman 12*).

- d. **Abstract (Inggris) dan Abstrak (Indonesia).** Gunakan **Times New Roman 10** untuk kata abstrak atau abstract, sedangkan isi abstrak atau abstract menggunakan **Times New Roman 10**. Abstrak bahasa Inggris ditempatkan terlebih dahulu untuk naskah yang ditulis dalam bahasa Indonesia, kemudian diikuti dengan abstrak dalam bahasa Indonesia atau sebaliknya untuk naskah yang ditulis dalam bahasa Inggris. Abstrak berisi pokok permasalahan, tujuan, metode, hasil, dan kesimpulan penelitian/kajian. Abstrak ditulis menerus dalam satu paragraph, tanpa acuan (*referensi*), tanpa singkatan/akronim, dan tanpa *foonote*. Abstrak ditulis bukan dalam bentuk matematis, pertanyaan, dan dugaan. Abstrak bukan merupakan hasil *copy-paste* dari kalimat yang ada dalam naskah. Abstrak berisi ringkasan hasil penelitian dan ditulis tidak lebih dari 200 kata dalam bahasa Inggris dan 250 kata dalam bahasa Indonesia.
- e. **Keywords (Inggris) dan kata kunci (Indonesia)** sedangkan isi *keywords* (**Times New Roman 10**) minimal 3 kata sesuai dengan variabel.
- f. **PENDAHULUAN** berisi latar belakang, kajian teori dan tujuan (**Times New Roman 12** dan maksimal 6 halaman).
- g. **METODE PENELITIAN** merupakan rangkaian kerja dalam pelaksanaan penelitian, mulai dari cara pelaksanaan dalam pengambilan data (sampel) hingga analisis datanya (**Times New Roman 12** dan 1 halaman).
- h. **PEMBAHASAN** dapat berisi proses, hasil kajian, tabel, gambar, diagram, grafik, sketsa, dan sebagainya. Hasil bukan merupakan data mentah, tetapi merupakan data mentah terolah dari kajian/penelitian. Pembahasan adalah perbandingan hasil yang diperoleh dengan teori yang ada dalam tinjauan pustaka (**Times New Roman 12** dan 6 halaman).
- i. **SIMPULAN** merupakan ikhtisar dari penelitian yang telah dilakukan (**Times New Roman 12** dan 1 halaman)
- j. **DAFTAR PUSTAKA** *hanya memuat sumber yang dirujuk*. Penulisan daftar pustaka menggunakan dan mengadopsi aturan dari *Havard-American Psychological Association (APA)*.

C. FORMAT PENULISAN DAFTAR PUSTAKA

Penulisan daftar pustaka Jurnal Ilmiah menggunakan dan mengadopsi aturan *Havard-American Psychological Association (APA)*, yaitu:

1. Daftar pustaka ditulis/diketik satu spasi, berurutan secara alfabetis tanpa nomor
2. Literatur ditulis satu orang, nama penulis ditulis nama belakangnya lebih dulu (dibalik), kemudian diikuti nama depan dan nama tengah (jika nama terlalu panjang dapat disingkat), dilanjutkan penulisan tahun, judul dan identitas lain dari literatur/pustaka yyang dirujuk.
3. Jika penulis lebih dari dua orang, **nama penulis pertama dibalik**, dilanjutkan penulisan nama penulis kedua dan seterusnya (tidak dibalik), nama depan dan nama tengah (disingkat) dilanjutkan nama belakang.

4. Semua nama pengarang ditulis lengkap sesuai sumber
5. Penulisan nama pengarang Indonesia tetap mengadopsi dari APA tanpa penyingkatan nama. Apabila pengarang menuliskan namanya dengan cara disingkat, maka penulisan nama pengarang dalam daftar pustaka mengikuti nama yang dicantumkan dalam sumber.
6. Judul terbitan yang dikutip, ditulis dengan huruf besar (*capital*) pada kata pertama, sedangkan kata selanjutnya ditulis dengan huruf kecil, kecuali nama orang, kota, nama peraturan, dan instansi.
7. Gunakan kata penghubung “dan” (bahasa Indonesia) atau “and” (bahasa Inggris), dan hindari penggunaan simbol untuk menyatakan kata penghubung tersebut (“&”).

D. HIERARKI SUB-HEADINGS

SUB-HEADING

Sub Sub-Heading

Sub Sub-Sub-Heading

1. Sub Sub-Sub- Sub-heading

a. Sub Sub-Sub- Sub-Sub- Heading

b. Sub Sub-Sub- Sub-Sub- Heading

2. Sub Sub-Sub- Sub-heading

(space)

Sub Sub-Sub-Heading

(space)

Sub Sub-Heading

(space)

SUB-HEADING

Sub Sub-Heading

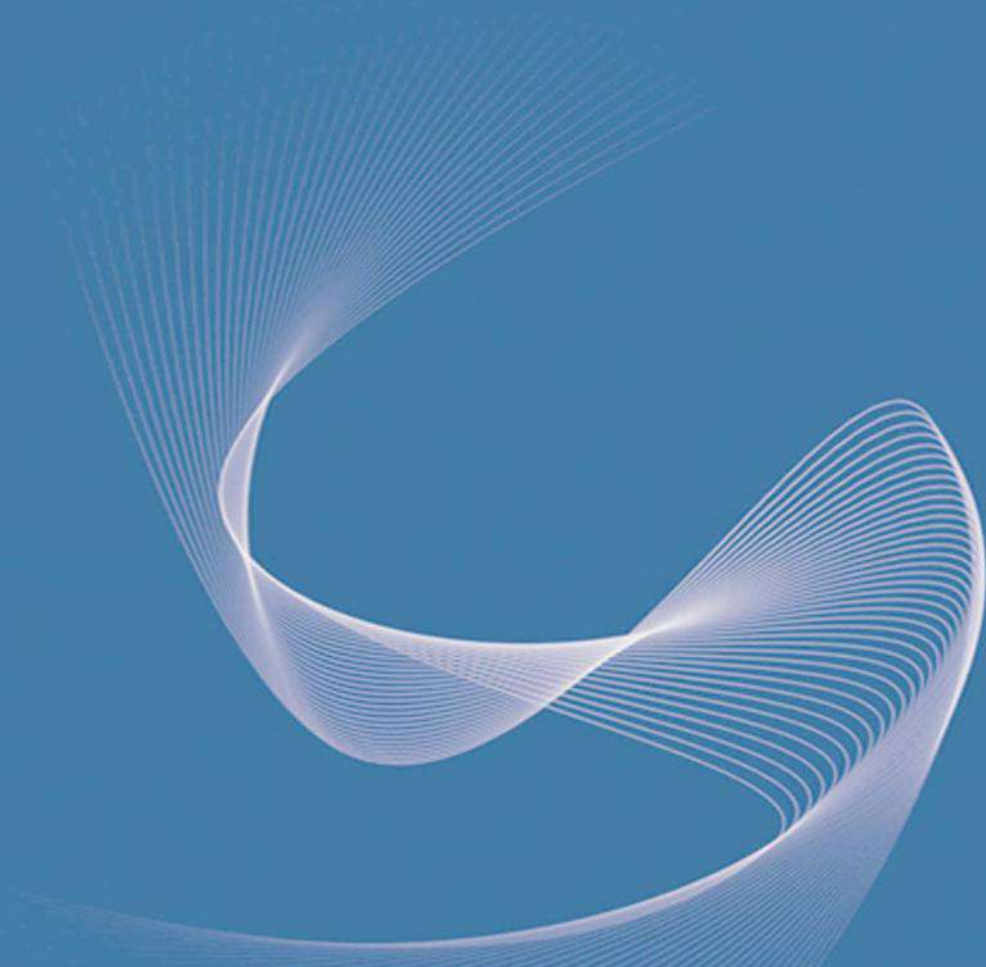
Sub Sub-Heading

Catatan: Letak semua sub-heading rata kiri (align=left)

JPDN

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara

Volume 3 No 1 Juli 2017



PGSD FKIP UNP KEDIRI
jurnal_jpdn@unpkediri.ac.id

