

# JBPD

## Jurnal Bidang Pendidikan Dasar



Volume 5 No. 1  
Januari 2021

ISSN 2549-0117 | Print  
ISSN 2549-0125 | Online



Diterbitkan oleh

Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Kanjuruhan Malang



**Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) diterbitkan oleh:  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang**

Dekan  
Wakil dekan I  
Wakil dekan II

**Penanggung jawab**  
Cicilia Ika Rahayunita

**Ketua penyunting**  
Arief Rahman Hakim

**Wakil ketua penyunting**  
Arnelia Dwi Yasa

**Penyunting pelaksana**  
Farida Nur Kumala  
M.Salimi  
Denna Delawanti C  
Dwi Agus Setiawan

**Reviewer**  
Dyah Tri Wahyuningtyas  
Prihatin Sulistyowati  
Nury Yuniasih  
Yulianti  
Ratih Kartika Werdiningtyas  
Ikhlasul Ardi N  
Luluk Mauluah  
Suprapti

**Alamat penerbit / redaksi**  
Gedung Multikultural Lantai Dua  
Universitas Kanjuruhan Malang  
Jalan S. Supriadi no.48, Bandungrejosari,  
Sukun, Kota Malang,  
Jawa Timur 65148  
(0341) 801488  
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>

**DAFTAR ISI**

Meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu Melalui Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Panut Setiono, Sri Dadi, Nani Yuliantini	1-8
Strategi Pendidikan Nilai Sebagai Pembentuk Kepribadian Siswa Di Sekolah Rinita Rosalinda Dewi, Mupid Hidayat, Cik Suabuana	9-17
Peran Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dari Rumah pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo Alfiyatul Maghfiroh Lil Ummah, Septi Budi Sartika	18-24
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Vectorlan Giotto</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SDIT Di Kabupaten Oku Timur Nesi Anti Andini, Khusnatul Amaliah, Ariyansyah	25-30
Pengembangan Media "MEB" dalam Menumbuhkan Rasa Nasionalis pada Pembelajaran Matematika SD Kunti Dian Ayu Afiani, Meirza Nanda Faradita	31-41
Meta Analisis Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Di Sekolah Dasar Yusuf Darmawan, Gamaliel Septian Airlanda	42-52
Pengembangan Media Game Petualangan Geomat Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Theo Hendratta Putra, Mawardi	53-61
Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Implementasi Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> di Sekolah Dasar Kota Banda Aceh Lili Kasmini, Ilfiani Munthe	62-71
Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Tokoh Pahlawan melalui Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> Siswa Kelas IV SDN Tegalasri 4 Nourma Oktaviarini	72-79
Implementasi Pendekatan <i>Home Visit</i> Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemic Covid – 19 Abdul Sholeh	80-89

## Meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu Melalui Penerapan Model *Project Based Learning*

Panut Setiono\*, Sri Dadi, Nani Yuliantini

Universitas Bengkulu, Indonesia

[setiono.pgsd@ac.id](mailto:setiono.pgsd@ac.id)\*

**Abstract:** *Curiosity is a character that must be mastered by students to be able to learn independently. The purpose of this study was to determine the increase in the attitude of curiosity in grade 7A students. The research method used in this research is the Classroom Action Research model of Kemmis, Taggart & Nixon with the stages of planning, implementing, observing, and reflecting activities. The data collection instruments used in this study were the observation sheet of learning implementation and a curiosity attitude questionnaire. From the results of observations of the implementation of learning, there was an increase in the implementation of the PjBL learning model from cycle I and cycle II with a percentage score of 70.0 and 84.17. While the results of the questionnaire attitude of curiosity showed an increase in very high criteria with a score of 9.38% in the first cycle, an increase of 15.63% in the second cycle. So that it can be concluded that the PjBL model can increase the curiosity of students.*

**Key Words:** PjBL model; curiosity; classroom action research

**Abstrak:** Sikap rasa ingin tahu merupakan karakter yang harus dikuasai oleh mahasiswa agar mampu belajar secara mandiri. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan sikap rasa ingin tahu pada mahasiswa kelas 7A. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis, Taggart & Nixon dengan tahapan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket sikap rasa ingin tahu. Dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, ada peningkatan keterlaksanaan pembelajaran model PjBL dari siklus I dan siklus II dengan skor presentase sebesar 70,0 dan 84,17. Sedangkan hasil angket sikap rasa ingin tahu menunjukkan adanya peningkatan pada kriteria sangat tinggi dengan skor 9,38% pada siklus I meningkat sebesar 15,63% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan model PjBL dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu mahasiswa.

**Kata kunci:** Model PjBL; sikap rasa ingin tahu; penelitian tindakan kelas

### Pendahuluan

Pembelajaran di perguruan tinggi hendaknya diarahkan pada pengembangan kemampuan daya pikir, sikap mental dan kepribadian tertentu (Taufiq, 2018). Hal ini dikarena dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi seorang mahasiswa tidak hanya dituntut mahir dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga penelitian dan pengabdian. Untuk itu pendekatan pembelajaran yang hendaknya dilakukan oleh pendidik di perguruan tinggi menggunakan pendekatan pembelajaran andragogis dengan strategi pembelajaran aktif (Abidin, 2005). Melalui pendekatan ini diharapkan mahasiswa mampu mengkonstruksi makna tentang kehidupan dan dunianya melalui bahan perkuliahan yang sedang dihadapi (Maliki, 2008).

Proses pembelajaran di perguruan tinggi juga bertujuan untuk mengembangkan sikap dan karakter. Tujuannya agar mahasiswa mampu menerapkan dalam kehidupan di kampus, di masyarakat maupun ketika sudah menjadi guru (Santoso, 2013). Karakter sendiri merupakan nilai-nilai yang khas, baik watak, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan dipergunakan sebagai cara pandang, berpikir, bersikap, berucap dan bertindak laku dalam kehidupan sehari-hari. Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak (Dharmawan, 2014).

Salah satu karakter yang penting dikuasai mahasiswa selama proses belajar di kampus adalah rasa ingin tahu. Karakter ini merupakan suatu emosi alami yang dimiliki oleh seseorang untuk menyelidiki dan mencari tahu secara mendalam mengenai suatu hal yang sedang dipelajarinya (Silmi & Kusmarni, 2017). Rasa ingin tahu juga dapat berupa sikap dan tindakan untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar (Wicaksana, 2016). Dengan memiliki sikap ini, mahasiswa tidak perlu didorong untuk belajar karena mereka telah mampu mengalami pembelajaran dengan sendirinya (Raharja et al., 2018).

Tidak semua pembelajaran yang dilakukan oleh dosen di dalam kelas perkuliahan berlangsung secara baik. Banyak kendala dan permasalahan yang dialami, yang menyebabkan tujuan kompetensi tidak dapat tercapai secara optimal. Temua lapangan yang dilakukan pada proses perkuliahan Pembelajaran Tematik Integratif tema Lingkungan. dapat diketahui bahwa rasa ingin tahu mahasiswa cenderung rendah. Hal ini dapat terlihat dari ketika dosen mengajukan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa, hanya sekitar 8 orang mahasiswa yang menjawab pertanyaan, sedangkan 32 mahasiswa lainnya hanya diam saja dan mendengarkan saja tanpa melakukan aktivitas apapun untuk mencari tahu jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

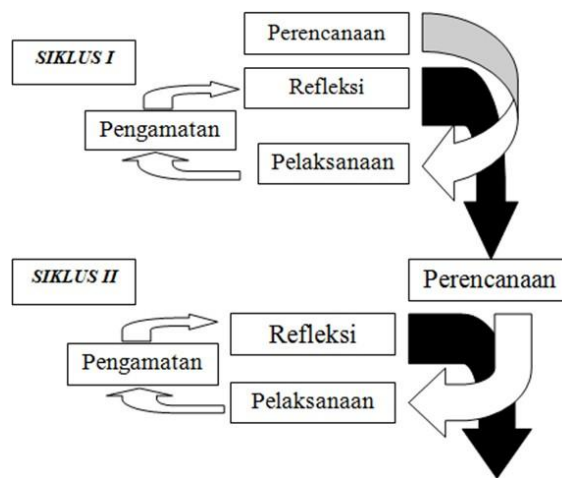
Salah satu upaya yang dapat dilakukan dosen dalam mengatasi permasalahan di atas dengan memperbaiki strategi pembelajaran yang digunakan, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat secara bertahap terimplementasi dalam perilaku peserta didik (Fauzi et al., 2017). Model ini telah mampu meningkatkan nilai – nilai karakter peserta didik, salah satunya adalah rasa ingin tahu ini (Setiono et al., 2020). Selain sikap rasa ingin tahu, model PjBL juga memiliki implikasi pada hasil belajar aspek psikomotor, berupa produk hasil pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa (Mardhiyana, 2017a).

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) mengacu pada pendekatan pengajaran yang mengajarkan konsep kurikulum melalui proyek yang mendukung prinsip-prinsip pengajaran yang berpusat pada peserta didik, kemandirian peserta didik, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran melalui tugas (Gai Mali, 2016). Manfaat yang diperoleh siswa melalui pembelajaran model PjBL, mulai dari kemampuan mengumpulkan keterampilan teknologi baru yang layak, hingga menjadi komunikator yang mahir dan pemecah masalah tingkat lanjut (Bell, 2010).

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan rasa ingin tahu mahasiswa semester 7 prodi PGSD Universitas Bengkulu melalui penerapan pembelajaran model PjBL pada mata kuliah Pembelajaran Tematik Integratif tema Lingkungan. pada tahun ajaran 2019/2020.

**Metode**

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan metode ini dikarenakan penelitian ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran pada mahasiswa semester 7 mata kuliah Pembelajaran Tematik Integratif tema Lingkungan. pada tahun ajaran 2019/2020. Desain PTK yang digunakan menggunakan desain (Kemmis et al., 2014). Langkah kegiatan PTK dilakukan sesuai dengan tahapan kegiatan gambar berikut.



**Gambar 1. Tahapan Kegiatan Penelitian (Kemmis et al., 2014)**

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan pada semester Ganjil tahun ajaran 2019/2020, tepatnya bulan Agustus sampai dengan November 2019 dengan pertemuan sebanyak 12 kali pertemuan. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini merupakan mahasiswa kelas 7A semester 7 dengan jumlah mahasiswa sebanyak 40 orang. Dari jumlah tersebut terdiri dari 34 orang mahasiswa perempuan dan 6 orang mahasiswa laki-laki

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket sikap rasa ingin tahu mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen yang mengampu mata kuliah. sedangkan data rasa ingin tahu diperoleh dengan memberikan angket sikap rasa ingin tahu kepada mahasiswa secara langsung pada akhir siklus tindakan.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data secara deskriptif kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis hasil pengamatan keterlaksanaan perkuliahan dan analisis hasil angket.

Perhitungan yang digunakan untuk data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dapat dengan rumus:

$$\text{Nilai Perolehan: } \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (\text{Komalasari, 2010})$$

Setelah diperoleh hasil persentase pelaksanaan pembelajaran menggunakan instrumen lembar observasi, kemudian dapat ditentukan tingkat keberhasilan tindakan yang disesuaikan dengan kriteria keberhasilan tindakan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

No.	% Keberhasilan Tindakan	Taraf Keberhasilan
1	80 – 100	Baik sekali
2	60 – 79	Baik
3	40 – 59	Cukup
4	10 – 39	Kurang
5	0 – 9	Gagal

(adaptasi dari (Arikunto, 2009)

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model PjBL jika hasil perolehan menggunakan instrumen lembar observasi memperoleh skor sama dengan atau lebih besar dari 60 dengan taraf keberhasilan baik.

Sementara analisis hasil angket dilakukan dengan mengonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif yang diadaptasi dari Azwar pada Tabel 2, yang selanjutnya dihitung persentase jumlah mahasiswa pada masing-masing kriteria.

**Tabel 2. Pedoman Kategori Hasil Angket Rasa Ingin Tahu Siswa**

Interval Skor	Skor (X)	Kategori
$X > \bar{X}l + 1,5sbi$	$X > 120$	Sangat tinggi
$\bar{X}l + 0,5sbi < X \leq \bar{X}l + 1,5sbi$	$100 < X \leq 120$	Tinggi
$\bar{X}l - 0,5sbi < X \leq \bar{X}l + 0,5sbi$	$80 < X \leq 100$	Cukup
$\bar{X}l - 1,5sbi < X \leq \bar{X}l - 0,5sbi$	$60 < X \leq 80$	Rendah
$X \leq \bar{X}l - 1,5sbi$	$X \leq 60$	Sangat rendah

Keterangan:

$\bar{X}l$  = rata-rata ideal = 12 (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$sbi$  = simpangan baku ideal = 16 (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = skor empiris

Skor maksimum ideal =  $\sum \text{butir kriteria} \times \text{skor tertinggi}$

Skor minimum ideal =  $\sum \text{butir kriteria} \times \text{skor terendah}$

Keberhasilan tindakan pada hasil sikap rasa ingin tahun jika hasil perolehan instrumen angket memperoleh skor sama dengan atau lebih besar dari 100 dengan taraf keberhasilan tinggi.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dimulai dari tahap perencanaan dengan melakukan kegiatan (1) observasi nilai-nilai karakter awal peserta didik; (2) menganalisis kompetensi nilai-nilai

karakter yang akan dikuasai oleh peserta didik; (3) membuat bahan ajar yang sesuai dengan langkah-langkah model *Project-Based Learning*; dan (4) mengembangkan instrumen penelitian sesuai dengan indicator yang telah ditetapkan. Langkah pembelajaran ini sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh penelitian (Prasetyo et al., 2020). Model PjBL mampu digunakan dengan menyeimbangkan proses pembelajaran dengan metode inkuiri dalam PjBL (Kokotsaki et al., 2016).

Pada pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan dengan mengimplementasikan langkah-langkah model pembelajaran *Project-based Learning*. Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran tematik integreted tema lingkungan dapat meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan setiap aspek karakter yang diamati.

Pelaksanaan perkuliahan Pembelajaran Tematik Integratif Tema Lingkungan dengan menggunakan model PjBL. Penerapan model pembelajaran ini dilakukan selama 3 siklus pembelajaran masing-masing sebanyak 3 kali pertemuan pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Berikut ini disajikan hasil penilaian selama 2 siklus pembelajaran disajikan di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran**

No	Siklus Ke-	Skor Perolehan (%)	Rata-rata (%)	Rata-rata Akhir
1	I	84	70,0	77,35
2	II	101	84,17	

Pembelajaran untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu melalui penerapan model pembelajaran PjBL yang berlangsung pada saat penelitian, baik pada pertemuan ke-I, ke-II dan ke-III secara keseluruhan dapat dikatakan berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh *observer* dengan menggunakan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran PjBL. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa persentase pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus ke I diperoleh skor rata sebesar 70 kemudian meningkat sebesar 84,17. Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran PjBL memperoleh rata-rata skor sebesar 77,35. Setelah dikonversi pada bab III rata-rata tersebut termasuk dalam kategori baik.

Selama pelaksanaan pembelajaran, terlihat bahwa para mahasiswa cenderung menguasai materi dengan baik pada setiap pertemuan. Hal ini dikarenakan, model pembelajaran PjBL merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan sikap rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Mahasiswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran di kelas, baik keterlibatan secara kognitif, afektif maupun psikomotor.



Selama pelaksanaan penelitian di kelas 7A pada perkuliahan Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Lingkungan, sikap rasa ingin tahu mahasiswa secara keseluruhan dapat dikatakan mengalami peningkatan yang semakin baik dari setiap pertemuan. Berdasarkan hasil penilaian observer perolehan nilai yang diperoleh selama 3 siklus. Berikut ini disajikan hasil analisis data terhadap angket rasa ingin tahu yang diperoleh selama tiga siklus berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Angket Rasa Ingin Tahu Siswa Siklus I dan Siklus II**

Kriteria Nilai	Kategori	Akhir Siklus I	Akhir Siklus II
$X > 120$	Sangat Tinggi	9,38%	15,63%
$100 < X \leq 120$	Tinggi	50%	46,88%
$80 < X \leq 100$	Sedang	40,63%	37,5%
$60 < X \leq 80$	Rendah	0%	0%
$X \leq 60$	Sangat Rendah	0%	0%
Rata-rata	99,59%	Tinggi	Tinggi

Hasil skor perolehan dari angket sikap rasa ingin tahu yang diisi oleh mahasiswa pada siklus I skor tertinggi berada pada kriteria nilai Tinggi dengan skor presentase sebesar 50%. Sedangkan di siklus II skor tertinggi juga masih ada di kategori tinggi dengan skor presentase sebesar 46,88%. Namun demikian, terjadi peningkatan skor pada kategori sangat tinggi pada siklus II dengan skor presentase sebesar 15,63% dari skor sebelumnya di siklus I sebesar 9,38%.

Temuan hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Model Pembelajaran PjBL mampu digunakan untuk mengembangkan sikap rasa ingin tahu (Roza, 2015). Demikian juga penelitian (Mardhiyana, 2017b) menyatakan bahwa, model PjBL mampu meningkatkan sikap rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang muncul dari refleksi hasil tindakan menunjukkan bahwa, melalui proses pembelajaran kelompok yang dilakukan guru mampu memunculkan rasa ingin yang tinggi (Insyasiska et al., 2015).

Hasil penelitian di atas, juga diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya tentang pembelajaran dengan model PjBL juga mampu memberikan kesempatan kepada mahasiswa dan dosen untuk menentukan permasalahan evaluasi pembelajaran, mengeksplorasi khazanah teoretis, mengidentifikasi ragam praktik evaluasi serta merefleksikannya (Sudarya, 2008).

## Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan sikap rasa tahu mahasiswa kelas 7A pada perkuliahan Pembelajaran Tematik Integratif

Tema Lingkungan. Dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, ada peningkatan keterlaksanaan pembelajaran model PjBL dari siklus I dan siklus II dengan skor presentase sebesar 70,0 dan 84,17. Sedangkan hasil angket sikap rasa ingin tahu menunjukkan adanya peningkatan pada kriteria sangat tinggi dengan skor 9,38% pada siklus I meningkat sebesar 15,63% pada siklus II.

### Daftar Rujukan

- Abidin, Z. (2005). *Strategi pembelajaran di perguruan tinggi (Optimalisasi kinerja dosen dalam pembelajaran di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta)*. *Suhuf*, XVII(1), 75–85.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi Cetakan 10*. Bumi Aksara.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Dharmawan, N. S. (2014). *Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa Pada Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. Makalah Disampaikan Pada Pembinaan Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa PTS Di Lingkungan Kopertis Wilayah VIII*, 1–13.
- Fauzi, A. R., Zainuddin, Z., & Atok, R. Al. (2017). *Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui Discovery Learning*. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 79–88. <https://doi.org/10.17977/um022v2i22017p079>
- Gai Mali, Y. C. (2016). *Project-Based Learning in Indonesian EFL Classrooms: from Theory to Practice*. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 3(1), 89–105. <https://doi.org/10.15408/ijee.v3i1.2651>
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar , Kreativitas , Kemampuan Berpikir Kritis , Dan*. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9–21.
- Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *Introducing Critical Participatory Action Research*. In *The Action Research Planner* (pp. 1–31). Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2\\_1](https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2_1)
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). *Project-based learning: A review of the literature*. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama.
- Maliki, Z. (2008). *Sosiologi Pendidikan*. Gajah Mada University Press.
- Mardhiyana, D. (2017a). *Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Mahasiswa Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Evaluasi Proses Dan Hasil Pembelajaran Matematika*. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 1.

<https://doi.org/10.31941/delta.v5i1.389>

- Mardhiyana, D. (2017b). *Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Mahasiswa Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Evaluasi Proses Dan Hasil Pembelajaran Matematika*. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.31941/delta.v5i1.389>
- Prasetyo, J., Dadi, S., & Anggraini, D. (2020). *Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Negeri Kota Bengkulu*. *Juridikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 125–135. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/14484>
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). *Mengukur rasa ingin tahu siswa*. *POLYGLOT, Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151.
- Roza, M. (2015). *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Creativity And Innovation Skills Mahasiswa Media Roza*.
- Santoso, J. T. B. (2013). *Karakter Dan Pemahaman Pendidikan Karakter Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Melalui Pembelajaran Strategi Belajar Mengajar Berkarakter*. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 8(1), 11–25. <https://doi.org/10.15294/dp.v8i1.4895>
- Setiono, P., Yuliantini, N., & Dadi, S. (2020). *Meningkatkan Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning*. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 86–92. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.1.85-92>
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 230–242. <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>
- Sudarya, Y. (2008). *Pengembangan Project-Based Learning dalam Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran di PGSD Bumi Siliwangi UPI*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10, 2006–2009.
- Taufiq, A. (2018). *Paradigma Baru Pendidikan Tinggi dan Makna Kuliah Bagi Mahasiswa*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Wicaksana, Y. (2016). *Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Peningkatan Rasa Ingin Tahu Epsitemik Siswa*. 1971.

## Strategi Pendidikan Nilai Sebagai Pembentuk Kepribadian Siswa Di Sekolah

Rinita Rosalinda Dewi\*, Mupid Hidayat, Cik Suabuana

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*rinitarosalindadewi@upi.edu\**

**Abstract:** Value education is a conscious and planned effort to help students recognize the values that must be used as a guide in behaving and behaving in everyday life. The purpose of this research was to determine the value education strategy as forming the personality of students in schools, especially at the elementary school level. SDN Nagreg 04 is one of the elementary schools that instill value education as a way of shaping the personality of students so that they become personal benefits for others. This research uses descriptive qualitative methods and uses data collection techniques through observation, interviews, and documentation studies. Based on research results show that the value education strategy as forming the personality of students in schools can be started from the curriculum and tools such as syllabus and lesson plans, plan various programs that can support the process of value education to students, integrated with teaching and learning activities, and through collaboration between schools, parents, and society.

**Key Words:** Strategy; value education; school

**Abstrak:** Pendidikan nilai adalah upaya sadar dan terencana dalam membantu siswa mengenal nilai yang harus dijadikan panduan dalam bersikap dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui strategi pendidikan nilai sebagai pembentuk kepribadian siswa di sekolah khususnya di tingkat sekolah dasar. SDN Nagreg 04 merupakan salah satu sekolah dasar yang menanamkan pendidikan nilai sebagai salah satu cara dalam membentuk kepribadian siswa agar menjadi pribadi yang bermanfaat bagi orang lain. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pendidikan nilai sebagai pembentuk kepribadian siswa di sekolah dapat dimulai dari kurikulum dan perangkatnya seperti silabus dan RPP, merencanakan berbagai program yang dapat menunjang proses pendidikan nilai kepada siswa, diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar, dan melalui kerjasama antara pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat.

**Kata kunci:** Strategi; pendidikan nilai; sekolah

### Pendahuluan

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi (Wijaya et al., 2016) artinya kehidupan manusia pada abad ini mengalami perubahan yang fundamental dan berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Selain itu, di abad ini teknologi semakin berkembang kian pesat hingga menyentuh berbagai lini kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Tantangan pendidikan abad ini terdiri dari berbagai hal seperti kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama, kemampuan mencipta dan membaharui, literasi teknologi informasi dan komunikasi, kemampuan belajar kontekstual, dan kemampuan informasi dan literasi media (BSNP, 2010). Padahal, pendidikan memiliki peranan penting dalam upaya mewujudkan manusia Indonesia yang utuh, karena terdapat pendidikan nilai sebagai bagian yang tak

terpisahkan dari pendidikan secara umum dan hal ini tentu dapat menjadi sarana ampuh dalam menangkal pengaruh-pengaruh negatif, baik pengaruh yang berasal dari dalam maupun luar (Ym, 2017). Terkait masalah pendidikan nilai, sekarang ini sering muncul di kalangan anak muda hingga orang dewasa yang menunjukkan bahwa mereka mengabaikan nilai dan karakter dalam tatakrama pergaulan sebagai suatu masyarakat yang beradab (*civil society*). Hal tersebut mengindikasikan seperti setiap orang bebas berbuat apa saja sesuai dengan kehendaknya seperti perkelahian masal, penjarahan, pemerkosaan, pembajakan kendaraan umum, penghujatan, perusakan tempat ibadah, perusakan lembaga pendidikan, perusakan kantor-kantor pemerintahan dan sebagainya yang menimbulkan korban jiwa dan korban kemanusiaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sauri & Nurdin (2019) yang mengatakan bahwa keruntuhan sebuah bangsa ditandai dengan semakin lunturnya tata nilai dan karakter bangsa tersebut, walaupun secara fisik bangsa tersebut masih berdiri tegak. Tentu saja fenomena tersebut secara tidak langsung menggambarkan ketidakpastian jati diri, nilai, moral dan karakter bangsa.

Saepudin (dalam Hakam, 2010) berpendapat sangat penting dan mendesak untuk melakukan kajian terhadap pola pembinaan nilai dan karakter yang dilakukan oleh masing-masing lembaga pendidikan (sekolah) terutama mengenai interaksi pembelajaran di dalam kelas, pembinaan melalui ekstra kurikuler, penataan suasana sekolah yang kondusif, bahkan keterlibatan masyarakat dalam pembinaan nilai dan karakter siswa. Sekolah sebagai institusi (lembaga) pendidikan merupakan wadah tempat proses pendidikan dilakukan, memiliki sistem yang kompleks dan dinamis (Demintseva, 2018). Dalam kaitannya, sekolah adalah tempat yang bukan hanya sekedar tempat berkumpul guru dan murid, melainkan berada pada suatu tatanan yang rumit dan saling berkaitan. Melihat hal tersebut, tentu saja lembaga pendidikan (sekolah) perlu lebih intensif dalam menanamkan pendidikan serta pembinaan nilai dan karakter pada siswa yang dilakukan sejak usia dini. Pendidikan pada dasarnya adalah upaya sadar dan terencana untuk mengubah manusia dari suatu kondisi kepada kondisi lain yang lebih baik. Selain itu, pendidikan dapat diartikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang berubah ke arah yang lebih baik (Sauri & Budimansyah, 2017; Sauri & Nurdin, 2019). Sedangkan nilai adalah segala hal yang berhubungan dengan tingkah laku manusia mengenai baik atau buruk yang di ukur oleh agama, tradisi, etika, moral, dan kebudayaan yang berlaku dalam masyarakat (Zakiyah & Rusdiana, 2014). Nilai juga dapat diartikan sebagai nilai rujukan dan keyakinan dalam menentukan suatu pilihan, baik itu berhubungan dengan agama, etika, moral dan adat istiadat yang berlaku di masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan nilai adalah upaya sadar dan terencana dalam membantu siswa mengenal nilai-nilai yang harus dijadikan panduan dalam bersikap dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan nilai juga dapat diartikan bagian integral kegiatan pendidikan yang merupakan upaya sadar dan terencana dalam membantu peserta didik mengenal, menyadari, menghargai, dan menghayati nilai-nilai yang seharusnya dijadikan panduan dalam bersikap dan berperilaku sebagai manusia dalam hidup perseorangan dan bermasyarakat (Frisancho & Delgado, 2018; Iwasa, 2017; Scharf et al., 2019; Zakiyah & Rusdiana, 2014). Pendidikan nilai bukan hanya sekedar proses penanaman nilai moral untuk

membentengi diri dari akses negatif globalisasi, tetapi bagaimana nilai moral yang telah ditanamkan melalui pendidikan nilai mampu membebaskan dari kebodohan dan keterbelakangan. Sehingga dalam menanamkan pendidikan nilai di sekolah diperlukan strategi yang tepat agar dapat terealisasikan dengan baik.

Strategi adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Arifin, 2016; Larsdotter, 2019; Strachan, 2019). Menggunakan strategi dalam pendidikan nilai di sekolah dapat dimaknai sebagai penanaman nilai yang esensial pada diri siswa melalui serangkaian kegiatan pembelajaran dan pendampingan, sehingga para siswa menjadi individu mampu memahami, mengalami, dan mengintegrasikan nilai-nilai yang menjadi *core values* dalam pendidikan yang dijalani ke dalam kepribadiannya (Sauri & Nurdin 2019). Melalui pendidikan nilai di sekolah, diharapkan para pendidik akan menyadari pentingnya pendidikan nilai dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian sebelumnya mengenai pendidikan nilai di sekolah pernah dilakukan oleh Rifai (2018) yang mengkaji strategi kepala sekolah dalam implementasi pendidikan nilai di sekolah. Selain itu, Ridwan, & Sukitman (2016) mengkaji mengenai implementasi pendidikan nilai (*living values education*) dalam pembelajaran IPS (studi terhadap pembentukan karakter anak di tingkat sekolah dasar). Kemudian, Ym (2017) melakukan penelitian mengenai pendidikan nilai dalam pendidikan nasional. Bertemali dengan berbagai permasalahan yang telah dibahas pada paragraf sebelumnya, maka penulis mencoba menelusuri akar dari permasalahan yang terjadi saat ini khususnya mengenai strategi pendidikan nilai sebagai pembentuk kepribadian siswa di sekolah.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis yang bertujuan untuk memahami situasi, peristiwa, peran, kelompok, atau interaksi sosial tertentu (Sugiyono, 2012). Melalui metode kualitatif, penelitian ini berusaha untuk mendapatkan gambaran tertentu tentang partisipan yang didapat langsung tanpa adanya manipulasi pada setiap proses pengumpulan data. Partisipan dalam penelitian ini adalah guru dan siswa di SDN Nagreg 04. Peneliti memilih partisipan tersebut berdasarkan pemahaman mereka tentang masalah yang sedang diteliti. Lokasi penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Nagreg 04 (SDN Nagreg 04) Nagreg, Bandung. Peneliti menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi yang lengkap sesuai dengan instrumen dan waktu yang telah dijadwalkan. Jenis data yang diungkapkan dalam penelitian ini adalah bersifat narasi dan uraian serta penjelasan data dari partisipan baik berupa lisan, data dokumen yang tertulis, perilaku partisipan yang diamati di lapangan, dan dokumentasi menjadi data dalam pengumpulan hasil penelitian ini. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara, serta materi audio dan visual. Dalam penelitian yang peneliti lakukan, peneliti memfokuskan perhatian untuk memahami strategi pendidikan nilai sebagai pembentuk kepribadian siswa di SDN Nagreg 04. Teknik analisis data dalam penelitian ini mengikuti metode analisis data Miles dan Huberman, dimana

prosesnya meliputi beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan tahap penarikan kesimpulan/verifikasi akhir.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pendekatan analisis nilai (*values analysis approach*), pendidikan nilai memberikan penekanan pada perkembangan kemampuan siswa untuk berpikir logis, dengan cara menganalisis masalah yang berhubungan dengan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari (Windrati, 2011). Pendidikan nilai dapat diartikan suatu usaha yang terkait dengan memperbaiki sikap dan perilaku siswa agar menjadi individu yang lebih baik. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik wajib menanamkan pendidikan nilai kepada siswa agar membantu untuk mengenali nilai-nilai dan menempatkan secara integral dalam konteks keseluruhan hidupnya. Perencanaan pendidikan nilai di SDN Nagreg 04 diawali dari perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, perencanaan pendidikan nilai ini telah dipersiapkan dalam perangkat pembelajaran seperti Prota, Promes, Silabus, dan RPP. Untuk perencanaan pembelajaran ini, peneliti memfokuskan untuk menganalisis silabus dan RPP yang dipersiapkan oleh guru dalam rangka mendukung pendidikan nilai dalam pembelajaran. Dalam penyusunan silabus, guru tidak menuliskan secara rinci nilai apa yang akan diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, hanya menyebutkan berbagai kegiatan yang menunjukkan bahwa kegiatan tersebut adalah proses pelaksanaan pendidikan nilai.

Sedangkan dalam RPP, guru telah melakukan modifikasi dengan menambahkan langsung jenis nilai yang ingin ditanamkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sauri & Nurdin, (2019) bahwa dalam upaya menegakkan pendidikan nilai di lingkungan sekolah dapat dimulai dengan merancang racikan kurikulum yang memungkinkan terlaksananya praktik pendidikan nilai secara maksimal, dimana setiap guru harus melakukan analisis terhadap Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator materi yang akan disajikan untuk mengetahui nilai-nilai karakter yang akan di selipkan yang sesuai dengan materinya. Selain itu Hidayati (2013) juga berpendapat bahwa persiapan guru dalam menerapkan pendidikan nilai bagi siswa sudah harus sudah dirancang sebelumnya dalam RPP, media dan sarana belajar yang bermuatan nilai dan karakter. Hal serupa juga dikemukakan oleh Gunawan (dalam Rubei, 2015) bahwa untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran yang membantu peserta didik mengembangkan sikap, nilai dan karakter, setidaknya perlu dilakukan perubahan pada tiga komponen yaitu memodifikasi kegiatan pembelajaran sehingga memuat kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap, nilai, dan karakter yang dibutuhkan, memodifikasi indikator pencapaian sehingga ada indikator yang berkaitan dengan kinerja siswa dalam pembentukan sikap, nilai, dan karakter, dan memodifikasi teknik evaluasi sehingga teknik evaluasi untuk pengembangan sikap, nilai, dan karakter dapat dikembangkan atau diukur. Selain itu, untuk membantu menyukseskan pendidikan nilai ini, sekolah juga membuat berbagai program kegiatan yang bertujuan menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar agar dapat mengoptimalkan penanaman nilai di sekolah.

Proses/pelaksanaan pendidikan nilai di SDN Nagreg 04 dilaksanakan sesuai tahapan kegiatan pembelajaran yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan pembiasaan dengan melaksanakan do'a menurut agama masing-masing dan juga menyanyikan lagu Indonesia Raya dan lagu nasional lainnya untuk menanamkan nilai religius dan nasionalisme/semangat kebangsaan. Nilai religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama yang dianut (Dewi et al., 2020). Sedangkan nilai nasionalisme/semangat kebangsaan mencerminkan suatu keadaan yang menunjukkan adanya kesadaran untuk menyerahkan kesetiaan tertinggi dari setiap pribadi kepada negara/bangsa (Priyambodo, 2017). Kemudian guru juga memberikan keteladanan dengan cara datang tepat waktu saat kegiatan belajar mengajar akan dimulai, berpakaian rapi dan sopan saat mengajar di kelas, bertutur kata lembut serta memperhatikan kebersihan ruang kelas. Keteladanan merupakan sebuah metode pendidikan yang sangat efektif untuk diterapkan oleh seorang guru dalam proses pendidikan karena dengan adanya pendidikan keteladanan akan mempengaruhi siswa pada kebiasaan, tingkah laku dan sikap (Mustofa, 2019).

Selain itu, untuk menunjang proses/pelaksanaan penanaman pendidikan nilai dalam pembelajaran, salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru di SN Nagreg 04 yaitu mengembangkan kegiatan ko-kurikuler dalam pembelajaran. Misalnya memberikan penugasan untuk membuat kerajinan dari barang-barang yang sudah tidak terpakai dan dikerjakan secara bersama-sama dalam kelompok, lalu hasil karya yang telah dihasilkan dilaporkan dalam bentuk tulisan serta dipresentasikan di kelas. Kegiatan tersebut sebagai wujud dari penanaman pendidikan nilai mandiri dan tanggung jawab, kerja keras, disiplin serta kreatif. Nilai mandiri mencerminkan bahwa siswa harus mengembangkan rasa percaya diri atau kemampuan untuk memecahkan masalah tanpa bantuan khusus orang lain (Husna, 2017). Nilai tanggung jawab mencerminkan berani, siap, dan teguh hatinya dalam menerima putusan dan tindakan yang dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja (Apriani & Wangid, 2015). Nilai kerja keras mencerminkan kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, pantang menyerah dan tidak akan berhenti sebelum target atau tujuan yang dimiliki tercapai (Ikhwanuddin, 2012). Nilai disiplin mencerminkan perilaku yang menunjukkan tertib dan mengikuti aturan serta membantu siswa mengembangkan kemampuan pengendalian diri, mengidentifikasi perilaku yang salah lalu memperbaikinya (Sepriadi et al., 2017). Sedangkan nilai kreatif mencerminkan kemampuan untuk dapat melahirkan sesuatu yang baru, baik itu berupa suatu gagasan maupun karya yang berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya (Wahyuni & Mustadi, 2016). Selanjutnya, guru di SDN Nagreg 04 juga melibatkan siswa dalam proses pencarian pengetahuan dan informasi. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, selalu bersikap disiplin dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, cakap mengolah setiap informasi yang ia peroleh, serta dapat membuat berbagai karya yang inovatif. Kemendikbud (2016) menjelaskan bahwa guru harus pandai memilih metode pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan pemilihan metode yang tepat dapat dimanfaatkan untuk menanamkan pendidikan nilai kepada siswa.



Kemudian, berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan, guru di SDN Nagreg 04 juga memiliki kemampuan yang baik dalam pengelolaan kelas. Guru membentuk dan membimbing siswa di kelas menjadi kelompok besar ataupun kelompok kecil. Dengan membentuk kelompok, guru berpendapat bahwa siswa akan lebih bisa bekerjasama dengan teman satu kelompok, dan akan belajar bagaimana menghargai pendapat orang lain saat kegiatan diskusi antar kelompok sehingga kondisi kelas saat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan sangat tertib. Selanjutnya, berdasarkan data yang peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara di lapangan, dalam kegiatan penutup peneliti melihat bahwa setelah pembelajaran selesai, guru memberikan tugas tertulis sebagai bahan evaluasi untuk dikejakan siswa. Bentuk evaluasi atau penilaian yang dilakukan ketika kegiatan pembelajaran ini sudah dilaksanakan dengan cukup baik karena guru menggunakan teknik penilaian yang cukup beragam seperti tidak hanya melakukan penilaian berupa penilaian terhadap tugas siswa dalam bentuk tertulis, tetapi juga melakukan penilaian terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran serta meminta siswa untuk melakukan penilaian antar teman. Tidak lupa mengajak siswa untuk berdo'a dan diakhiri dengan salam sebagai wujud nilai disiplin dan religius.

Dengan proses/pelaksanaan pendidikan nilai melalui pengintegrasian di dalam pembelajaran ini maka nilai-nilai yang diintegrasikan akan lebih menyatu dan dipahami oleh siswa. Pendidikan nilai yang di tanamkan akan di jadikan pembiasaan dalam kegiatan sehari-hari yang menjadi kegiatan rutin, spontan dan keteladanan seperti pembiasaan yang di lakukan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Fadlillah & Lilif (2013) bahwa metode pembiasaan sikap sangat efektif karena dapat melatih kebiasaan baik anak sejak dini, sehingga anak dapat mengembangkan kebiasaan tersebut sendiri tanpa diperintah. Walaupun pendidikan nilai yang dilakukan SDN Nagreg 04 sudah baik, tetapi masih menghadapi beberapa hambatan/kendala dalam pelaksanaannya. Kendala pertama yaitu faktor penghambat dari siswa itu sendiri sehingga penanaman nilai menjadi kurang terlaksana dengan maksimal. Solusinya adalah memberikan pemahaman yang tepat kepada siswa sehingga nilai-nilai yang ingin ditanamkan oleh guru dapat dilaksanakan dengan baik. Kedua yaitu kurangnya pendidikan nilai di rumah dan di masyarakat sehingga pendidikan nilai yang dilakukan di sekolah tidak maksimal. Solusi yang dilakukan adalah sekolah bersinergi dengan orang tua dan masyarakat, agar proses pendampingan belajar siswa bisa terfasilitasi dengan baik.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa perencanaan pendidikan nilai sebagai pembentuk kepribadian siswa di sekolah khususnya di SDN Nagreg 04 dapat disusun dalam kurikulum sekolah yang diaplikasikan dalam perangkat pembelajaran, serta diimplementasikan dala yang berisi silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dimodifikasi agar memuat kegiatan pendidikan nilai serta membuat program kegiatan yang bertujuan menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar agar dapat mengoptimalkan penanaman nilai di sekolah. Proses/pelaksanaan pendidikan nilai sebagai pembentuk kepribadian siswa di sekolah khususnya di SDN Nagreg 04 dapat dimulai dari

kegiatan pembelajaran yang berupa keteladanan yang dilakukan oleh guru, pemberian tugas yang memiliki muatan pendidikan nilai, pengelolaan kelas yang baik dan kondusif serta menggunakan metode pembelajaran yang menunjang penanaman nilai kepada siswa, dan guru sudah melakukan penilaian yang beragam mulai dari tes tulis, penilaian sikap saat proses pembelajaran, hingga penilaian antar teman. Hambatan/kendala pendidikan nilai sebagai pembentuk kepribadian siswa di sekolah khususnya di SDN Nagreg 04 yaitu faktor penghambat dari siswa sehingga penanaman nilai kurang terlaksana dengan maksimal, dan kurangnya pendidikan nilai di rumah dan di masyarakat sehingga pendidikan nilai yang dilakukan di sekolah tidak maksimal.

### Daftar Rujukan

- Apriani, A. N., & Wangid, M. N. (2015). *Pengaruh Ssp Tematik-Integratif Terhadap Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas III SD*. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 12–25. Retrieved from <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4061>.
- Arifin, M. M. (2016). *Strategi Guru Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik*. *Dinamika Penelitian*, 16(1), 156–174. Retrieved from <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/143/118>.
- Demintseva, E. (2020). *'Migrant schools' and the 'children of migrants': constructing boundaries around and inside school space*. *Race Ethnicity and Education*, 23(4), 598–612. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/13613324.2018.1538126>.
- Dewi, R. R., Suresman, E., & Mustikasari, L. (2020). *Implementasi Kebijakan Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Di Perguruan Tinggi*. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(1), 1–15. Retrieved from <https://doi.org/10.24235/edueksos.v9i1.6144>.
- Frisancho, S., & Delgado, G. E. (2018). *Moral education as intercultural moral education*. *Intercultural Education*, 29(1), 18–39. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/14675986.2017.1405214>.
- Hidayati, A. (2013). *Strategi Penerapan Pendidikan Karakter Bagi Siswa SD Oleh Guru Agama Islam*. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1), 100–104. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/2215>.
- Husna, L. (2017). *Pendidikan Karakter Mandiri pada Siswa Kelas IV SD Unggulan Aisyiyah Bantul*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10), 964–974. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/9215/8897>.
- Ikhwanuddin. (2012). *Implementasi Pendidikan Karakter Kerja Keras dan Kerja Sama dalam Perkuliahan*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(2), 153–163. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/120825-ID-implementasi-pendidikan-karakter-kerja-k.pdf>.
- Iwasa, N. (2017). *Children's everyday experience as a focus of moral education*. *Journal of Moral Education*, 46(1), 58–68. Retrieved from

<https://doi.org/10.1080/03057240.2016.1268112>.

- Larsdotter, K. (2019). *Military strategy in the 21st century*. *Journal of Strategic Studies*, 42(2), 155–170. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/01402390.2018.1559151>.
- Mustofa, A. (2019). *Metode Keteladanan Perspektif Pendidikan Islam*. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 5(1). Retrieved from <https://doi.org/10.37348/cendekia.v5i1.71>.
- Priyambodo, A. B. (2017). *Implementasi Pendidikan Karakter Semangat Kebangsaan Dan Cinta Tanah Air Pada Sekolah Berlatar Belakang Islam di Kota Pasuruan*. *Jurnal Sains Psikologi*, 6(1), 9–15. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/128733-ID-implementasi-pendidikan-karakter-semanga.pdf>.
- Rubei, M. A. (2015). *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Mengembangkan Kemandirian Siswa Di Mts*. Mathlaul Anwar Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosial Sosial Horizon*, 2(2), 198–212. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.31571/sosial.v2i2.105>.
- Sauri, S., & Budimansyah, D. (2017). *Nilai Kearifan Lokal Pesantren Dalam Upaya Pembinaan Karakter Santri*. *Nizham Journal of Islamic Studies*, 2(2), 21–50. Retrieved from <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/nizham/article/view/859>.
- Scharf, J., Hadjar, A., & Grecu, A. (2019). *Applying social production function theory to benefits of schooling: the concept of values of education*. *British Journal of Sociology of Education*, 40(7), 847–867. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/01425692.2019.1604207>.
- Sepriadi, Raahmat, N., & Daliana, R. (2017). *Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Melalui Guru Kelas Di SD Negeri 3 Rejosari Kabupaten OkuTimur*. 2(2). Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/view/1471/1278>.
- Strachan, H. (2019). Strategy in theory; strategy in practice. *Journal of Strategic Studies*, 42(2), 171–190. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/01402390.2018.1559153>.
- Wahyuni, M., & Mustadi, A. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Collaborative Learning Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 246–260. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/viewFile/12056/8601>.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278. Retrieved from <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278>.
- Windrati, D. K. (2011). Pendidikan Nilai sebagai Suatu Strategi dalam Pembentukan Kepribadian Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1), 40–47. Retrieved

from <https://doi.org/10.30998/formatif.v1i1.60>.

Ym, K. (2017). Pendidikan nilai dalam pendidikan nasional. *Analytica Islami*, 6(2), 155–162.  
Retrieved from  
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/article/view/1280/1043>.

Zakiah, Q. Y., & Rusdiana, A. (2014). *Pendidikan Nilai. Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: CV Pustaka setia.

## Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Tokoh Pahlawan melalui Model Pembelajaran *Talking Stick* Siswa Kelas IV SDN Tegalasri 4

Nourma Oktaviarini\*

Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia  
[nourmaoktavia@gmail.com](mailto:nourmaoktavia@gmail.com)\*

**Abstract:** *The purpose of this research is to describe the application of the talking stick learning model and the improvement of writing skills. The type of research used is Classroom Action Research (PTK). The research subjects were fourth grade students of SDN Tegalasri 4, Wlingi District, Blitar Regency. The results of the research cycle I meeting 1 an average of 66 with a percentage of 45% completeness of the 29 students, meeting 2 an average of 67 with a percentage of 52% completeness. Cycle II meeting 1 total 2218 average 76 69%, Meeting 2 average 82 with percentage completeness 83%. The conclusion is that the talking stick learning model is able to improve the writing skills of a hero character description while also motivating students to learn to write and can stimulate students' creativity in expressing ideas.*

**Key Words:** *Descriptive writing skills; hero figures; talking stick models*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran talking stick dan peningkatan keterampilan menulis. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Tegalasri 4 Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar. Hasil penelitian siklus I pertemuan 1 rata-rata 66 dengan prosentase ketuntasan 45% dari 29 siswa, pertemuan 2 rata-rata 67 dengan prosentase ketuntasan 52%. Siklus II pertemuan 1 jumlah 2218 rata-rata 76 69%, Pertemuan 2 rata-rata 82 dengan prosentase ketuntasan 83%. Kesimpulannya bahwa model pembelajaran *talking stick* mampu meningkatkan keterampilan menulis deskripsi tokoh pahlawan selain itu juga memberi motivasi siswa untuk belajar menulis dan dapat merangsang kreatifitas siswa dalam menuangkan ide.

**Kata Kunci:** Keterampilan menulis deskripsi; tokoh pahlawan; model talking stick

### Pendahuluan

Pembelajaran menulis pada siswa sekolah dasar pada Kurikulum 2013 sudah diarahkan untuk menghasilkan sebuah produk berupa karangan yang merupakan hasil ungkapan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman siswa. Sebagai suatu keterampilan berbahasa menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena dalam kegiatan menulis dituntut untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisan serta menuangkannya dalam susunan ragam bahasa tulis dan aturan penulisan lainnya. Dibalik kerumitan menulis mengandung banyak manfaat bagi pengembangan mental, intelektual dan sosial seseorang. Menulis dapat meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya inisatif dan kreatifitas, menumbuhkan keberanian, serta merangsang kemampuan dan kemauan mengumpulkan informasi. Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno, 2007: 1.3).

Kegiatan menulis sebaiknya perlu dimulai sejak siswa duduk di bangku sekolah dasar. Menulis merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran yang

dialami siswa selama di sekolah. Kemampuan menulis di sekolah dasar penting karena merupakan keterampilan dasar dalam pembelajaran yang menunjang pembelajaran pada jenjang berikutnya. Pembelajaran menulis pada siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV dalam Kurikulum 2013 sudah diarahkan untuk menghasilkan sebuah produk berupa karangan yang merupakan hasil ungkapan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman siswa. Karangan yang dihasilkan siswa tersebut bisa berupa karangan deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Karangan deskripsi merupakan salah satu dari jenis karangan yang diajarkan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Karangan deskripsi adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menyajikan suatu obyek atau suatu hal sedemikian rupa, sehingga objek itu seolah-olah berada di depan mata kepala pembaca, seakan-akan para pembaca melihat sendiri obyek itu (Rosdiana, 2009:3.21). Karangan deskripsi ini diajarkan pada siswa kelas IV dengan tujuan agar siswa belajar menulis dari suatu hal yang pernah dialami, dirasakan, ataupun dilihat oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Tegalasri 4 Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar pada saat proses pembelajaran, guru kelas mengajar menulis karangan deskripsi dengan cara siswa langsung diminta untuk membaca materi tentang karangan deskripsi, kemudian siswa diminta untuk membuat karangan tersebut. Guru tidak menjelaskan karakteristik dan contoh karangan deskripsi sebelumnya, kemudian karangan tersebut dikumpulkan kembali kepada guru tanpa adanya penunjukan hasil karya siswa secara klasikal. Guru menganggap karangan deskripsi merupakan karangan yang mudah sehingga tidak memerlukan alat bantu untuk menunjang keefektifan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran menulis deskripsi. Permasalahan cara mengajar guru tersebut menimbulkan dampak pada siswa yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menyusun karangan deskripsi karena belum memahami karakteristik karangan tersebut. Sehingga siswa hanya asal menulis tanpa memperhatikan ciri-ciri khusus yang dimiliki karangan deskripsi. Akibatnya nilai keterampilan menulis siswa kelas V dalam menulis dan memahami karakteristik karangan deskripsi dari tugas guru untuk menulis karangan deskripsi hanya 41% siswa yang memperoleh nilai diatas 70 dan persentase ketuntasan tersebut masih jauh dari tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan paparan di atas, masalah yang terjadi membutuhkan adanya perbaikan dalam pembelajaran menulis deskripsi. Untuk itu guru sebagai penyelenggara pembelajaran serta sebagai fasilitator dan motivator di kelas perlu memiliki kemampuan dalam memilih, memahami, dan melaksanakan model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menulis. Tentunya model pembelajaran yang dipilih perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, serta kesesuaian terhadap materi dan tujuan pembelajaran. Model tersebut tentunya harus dapat membangkitkan daya kreatifitas dan semangat siswa dalam memunculkan ide-idenya agar kegiatan menulis deskripsi dapat berjalan sesuai tujuan yang diharapkan.

Model pembelajaran talking stick merupakan salah satu dari model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis deskripsi secara kolaboratif. Model pembelajaran talking stick merupakan sebuah model pembelajaran

yang berorientasi pada penciptaan kondisi dan suasana belajar aktif dari siswa karena adanya unsur permainan dalam proses pembelajaran (Ramadhan, 2007:54). Berdasarkan penjelasan di atas, maka alasan utama pemilihan model talking stick karena selama proses pembelajaran berlangsung sesudah guru menyajikan materi pelajaran, siswa diberikan waktu beberapa saat untuk mempelajari materi pelajaran yang telah diberikan, agar dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru pada saat talking stick berlangsung. Mengingat dalam talking stick, hukuman dapat diberlakukan, misalnya siswa disuruh menyanyi, berpuisi, atau hukuman-hukuman yang sifatnya positif dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran dengan model talking stick murni berorientasi pada aktivitas individu siswa yang dilakukan dalam bentuk permainan.

## Metode

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Menurut Crosswel (dalam Wiriaatmadja, 2006:8) penelitian kualitatif adalah sebuah proses inkuiri yang menyelidiki masalah-masalah sosial dan kemanusiaan dengan tradisi metodologi yang berbeda. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu cara sekelompok guru agar dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri (Wiriadmadja, 2006:13). Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan tahap perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflecting*). Kehadiran peneliti di lapangan mutlak diperlukan karena peneliti bertindak sebagai instrumen. Maksudnya adalah peneliti sebagai perencana kegiatan, pelaksana pembelajaran, pengumpul data, penganalisis dan pelapor hasil penelitian. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Tegalsri 04 Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar. Jumlah siswa kelas IV adalah 29 siswa, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dan lembar tes.

## Hasil dan Pembahasan

Pada pengamatan awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Tegalsri 4 pada saat proses pembelajaran, guru kelas mengajar menulis karangan deskripsi dengan cara siswa langsung diminta untuk membaca materi tentang karangan deskripsi, kemudian siswa diminta untuk membuat karangan tersebut. Guru tidak menjelaskan karakteristik dan contoh karangan deskripsi sebelumnya, kemudian karangan tersebut dikumpulkan kembali kepada guru tanpa adanya penunjukan hasil karya siswa secara klasikal. Guru menganggap karangan deskripsi merupakan karangan yang mudah sehingga tidak memerlukan alat bantu untuk menunjang keefektifan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran menulis deskripsi.

Pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada pratindakan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Manfaat media ini selain untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi juga

mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan adanya permasalahan-permasalahan pada pratindakan yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang variatif dan efektif. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran *talking stick*.

Media yang digunakan dalam model pembelajaran *talking stick* adalah tongkat. Tongkat tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran diestafetkan dari satu siswa kepada siswa lainnya dalam rangka mengubah sistem penunjukan langsung oleh guru kepada siswa. Sesuai dengan pendapat Ramadhan (2007), model pembelajaran *talking stick* dapat diartikan sebagai model pembelajaran bermain tongkat, yaitu pembelajaran yang dirancang untuk mengukur tingkat penguasaan materi pelajaran oleh murid dengan menggunakan media tongkat.

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan pertama, guru memberikan penjelasan tentang karangan deskripsi serta karakteristik karangan deskripsi. Kegiatan berikutnya siswa diberi teks bacaan dan diminta untuk membaca, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang jenis karangan tersebut dan karakteristiknya. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk menentukan tema, dan kemudian digunakan untuk belajar menulis karangan deskripsi secara kolaboratif dengan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *talking stick* dan menggunakan media tongkat. Dengan bimbingan guru siswa memutar tongkat sambil bernyanyi dan siswa yang memegang tongkat saat lagu berhenti harus membuat kalimat yang dituliskan guru dipapan, begitu seterusnya hingga seluruh siswa mendapat giliran. Selanjutnya siswa mengerjakan LKS individu untuk membuat karangan deskripsi dengan tema yang ditentukan bersama-sama, yaitu Pahlawanku.

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan kedua, guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk mengingat materi tentang karangan deskripsi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru membimbing siswa untuk mengingat kembali tentang karangan deskripsi serta karakteristik karangan deskripsi. Kegiatan berikutnya siswa diberi teks bacaan yang temanya berbeda dari pertemuan sebelumnya dan siswa diminta untuk membaca, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk menyebutkan karakteristiknya. Dikarenakan pada pertemuan pertama hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM dengan pembelajaran kolaboratif, maka pada pertemuan kedua ini peneliti mengganti strategi dengan bekerja kelompok. Selanjutnya siswa dibentuk menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

Setiap kelompok memiliki tema yang berbeda dan dikembangkan menjadi karangan yang dikerjakan secara kelompok. Setelah siswa menulis karangan secara kelompok dengan tema yang berbeda, selanjutnya pada setiap kelompok melakukan permainan *talking stick* dan anggota kelompok yang memegang tongkat ketika lagu berhenti harus membacakan hasil karangan kelompoknya di depan kelas dan siswa dari kelompok lain menanggapi hasil karangan kelompok tersebut, dan seterusnya hingga semua kelompok mendapatkan giliran untuk membacakan hasil karangannya.

Pada pelaksanaan tindakan siklus 2 pertemuan pertama, guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk mengingat materi tentang karangan deskripsi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru membimbing siswa untuk mengingat kembali tentang



karangan deskripsi serta karakteristik karangan deskripsi. Kegiatan berikutnya siswa diberi teks bacaan yang temanya berbeda dari pertemuan sebelumnya dan siswa diminta untuk membaca, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk menyebutkan karakteristiknya. Dikarenakan pada pertemuan sebelumnya hasil belajar siswa sudah mulai meningkat dan banyak yang diatas KKM dengan pembelajaran kelompok, maka pada pertemuan ini peneliti mengganti strategi bekerja kelompok menjadi klasikal. Siswa diberi LKS untuk menulis karangan deskripsi secara individual dengan tema yang ditentukan siswa secara bersama-sama yaitu menggembala ternak. Setelah siswa menulis karangan secara individu, selanjutnya siswa dengan bimbingan guru melakukan permainan *talking stick* sambil menyanyikan lagu seperti pertemuan sebelumnya. Siswa yang memegang tongkat ketika lagu berhenti harus membacakan hasil karangannya di depan kelas dan siswa lain menanggapi hasil karangan dan seterusnya hingga semua siswa mendapatkan giliran untuk membacakan hasil karangannya.

Pada pelaksanaan tindakan siklus 2 pertemuan kedua, guru membimbing siswa untuk mengingat kembali tentang karangan deskripsi serta karakteristik karangan deskripsi. Kegiatan berikutnya siswa diberi teks bacaan yang temanya berbeda dari pertemuan sebelumnya dan siswa diminta untuk membaca, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk menyebutkan karakteristiknya. Pada pertemuan sebelumnya hasil belajar siswa sudah mulai meningkat dan banyak yang diatas KKM dengan tugas individu, maka pada pertemuan ini peneliti kembali menggunakan strategi secara klasikal.

Siswa diberi LKS untuk menulis karangan deskripsi secara individual dengan tema yang ditentukan siswa secara bersama-sama yaitu tema binatang. Setelah siswa menulis karangan secara individu, selanjutnya siswa dengan bimbingan guru melakukan permainan *talking stick* sambil menyanyikan lagu seperti pertemuan sebelumnya. Siswa yang memegang tongkat ketika lagu berhenti harus membacakan hasil karangannya di depan kelas dan siswa lain menanggapi hasil karangan dan seterusnya hingga semua siswa mendapatkan giliran untuk membacakan hasil karangannya. Hasil tulisan siswa tersebut dinilai dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu penggunaan ejaan, adanya karakteristik tulisan deskripsi dalam karangan, dan penggunaan tanda baca.

Pada pembelajaran siklus 1 yang terdiri dari dua pertemuan, yaitu pada pertemuan pertama siswa diberi tugas untuk mengarang secara individu dan pada pertemuan kedua siswa diberi tugas untuk mengarang bersama kelompok. Dari pembelajaran siklus 1 tersebut hambatan yang dihadapi peneliti yaitu kurangnya waktu yang digunakan untuk mengerjakan LKS pada pertemuan pertama, dikarenakan pada pertemuan pertama siswa masih belum begitu memahami tentang karangan deskripsi, sehingga peneliti lebih menekankan pada pemahaman materi terlebih dahulu.

Berdasarkan data diatas Siswa tuntas dalam proses pembelajaran jika mencapai nilai 70 atau minimal sama dengan 70. Siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 15siswa dan 14 siswa yang tidak tuntas belajar. Dari hasil belajar siswa tersebut dapat disimpulkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV sudah mengalami peningkatan. Namun masih ada 14 siswa memiliki nilai di bawah 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus 1 siswa belum tuntas belajar secara klasikal. Pada siklus 1 ini peneliti menilai aktivitas siswa dalam

pembelajaran dan juga menilai hasil LKS menulis karangan. Nilai pembelajaran siswa pada siklus 1 pertemuan pertama dan kedua yang terdiri dari penilaian proses dan hasil tersebut direkapitulasi agar data mudah untuk dipaparkan. Hasil rekapitulasi nilai pada siklus 1 yaitu 52% siswa mengalami ketuntasan belajar dan 48% siswa masih belum tuntas belajar dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus 1 yaitu 67.

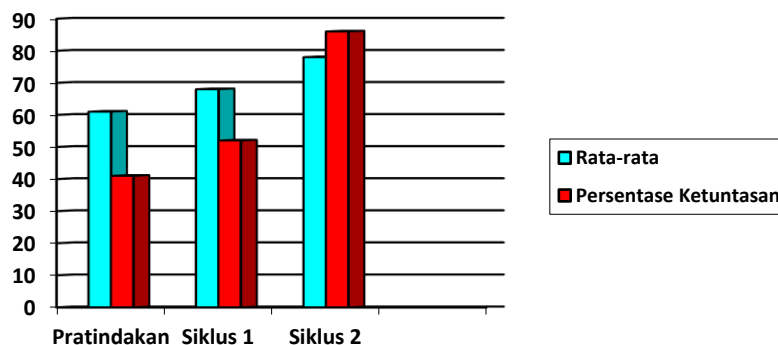
Pada pembelajaran siklus 2 baik pertemuan pertama maupun kedua, hambatan mengenai kurangnya waktu sudah dapat diatasi, karena kebanyakan siswa sudah memahami tentang karakteristik karangan deskripsi, dengan begitu siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam membuat karangan dan waktu yang diperlukan tidak selama saat pembelajaran siklus 1. Pada siklus 2 ini peneliti juga menilai aktivitas siswa dalam pembelajaran dan menilai hasil LKS menulis karangan. Nilai pembelajaran siswa pada siklus 2 pertemuan pertama dan kedua yang terdiri dari penilaian proses dan hasil tersebut direkapitulasi seperti pada siklus 2.

Hasil rekapitulasi nilai pada siklus 2 yaitu 86% siswa mengalami ketuntasan belajar dan 14% siswa yang belum tuntas belajar dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus 2 yaitu 78. Pada siklus 2 siswa telah dinyatakan tuntas secara klasikal karena 86% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Persentase ketuntasan belajar siswa terus meningkat dari pratindakan sampai pada siklus 2.

**Tabel 1. Keterampilan Menulis Deskripsi melalui Model Pembelajaran *Talking Stick***

No	Hasil Belajar	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	61	68	78
2	Persentase (%)	41%	52%	86%

Untuk memperjelas temuan peningkatan hasil belajar siswa, maka data pada tabel 3 di atas disajikan dalam bentuk diagram batang berikut.



**Diagram 1. Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Deskripsi melalui Model Pembelajaran *Talking Stick***

Pratindakan ke siklus 1 persentase siswa yang tuntas belajar naik sebesar 11%, dari yang semula pada pratindakan persentase siswa yang tuntas belajar hanya 41% setelah pembelajaran siklus 1 menjadi 52% siswa yang tuntas belajar. Sedangkan persentase siswa yang tuntas belajar dari siklus 1 ke siklus 2 naik sebesar 34%, dari persentase ketuntasan siklus 1 52% naik menjadi 86% siswa yang tuntas belajar pada siklus 2. Hal ini berarti keterampilan

menulis deskripsi tokoh pahlawan kelas IV meningkat melalui penerapan model pembelajaran *talking stick*.

Berdasarkan hasil menulis deskripsi siswa dari aspek ejaan, aspek karakteristik tulisan deskripsi, dan aspek tanda baca bawasannya sebagian siswa belum memahami serta menguasai secara keseluruhan aspek tersebut. Sejalan dengan pendapat dari Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, (2011, hal. 248) seperti yang dikutip Yuliarti ( 2015, hal.14 ) bawasannya “keterampilan menulis lebih sulit dikuasai, dibandingkan dengan keterampilan yang lain”. Sesuai dengan hasil wawancara bersama guru dengan didukung teori yang telah ada , bawasannya seorang guru sangat berperan penting untuk keberhasilan siswa termasuk juga mengembangkan keterampilan siswa yang salah satunya termasuk juga kegiatan menulis. Dimana kegiatan menulis ini dapat menunjang keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran salah satunya yaitu keterampilan berbahasa.

### Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *talking stick* dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas IV SDN Tegalasri 4 Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *talking stick* pada setiap siklus mengalami perubahan atau modifikasi model yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Pada siklus 1 tingkat digunakan untuk merangsang ide-ide siswa dalam menulis paragraf, sedangkan pada siklus 2 tingkat digunakan untuk mengkomunikasikan hasil menulis karangan deskripsi secara klasikal.

Peningkatan nilai keterampilan menulis karangan deskripsi dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa mulai dari pratindakan sampai siklus 2. Persentase ketuntasan belajar siswa terus meningkat dari pratindakan sampai pada siklus 2. Dari pratindakan ke siklus 1 persentase siswa yang tuntas belajar naik sebesar 11%, dari yang semula pada pratindakan persentase siswa yang tuntas belajar hanya 41% setelah pembelajaran siklus 1 menjadi 52% siswa yang tuntas belajar. Sedangkan persentase siswa yang tuntas belajar dari siklus1 ke siklus 2 naik sebesar 34%, dari persentase ketuntasan siklus 1 52% naik menjadi 86% siswa yang tuntas belajar pada siklus 2. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *talking stick* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi tokoh pahlawan pada siswa kelas IV SDN Tegalasri 4 Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar.

### Daftar Rujukan

- Akbar, Sa’dun. 2010. Penelitian Tindakan Kelas: Filosofi, Metodologi dan Implementasi. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Hasanah, Izzul. 2009. Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Dengan Teknik Objek Langsung Melalui Pendekatan Kontekstual ,(Online), (<http://agupenajateng.net/2009/04/08/peningkatan-keterampilan-menulis-paragraf-deskripsi-dengan-teknik-objek-langsung-melalui-pendekatan-kontekstual.html>, diakses 15 Februari 2019).

- Mulyati, Yeti dkk. 2009. Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyati, Yeti dkk. 2010. Bahasa Indonesia. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ramadhan, Tarmizi. 2010. Talking Stick,(Online), (<http://tarmizi.wordpress.com/2010/02/15/talking-stick>, 15 Februari 2019).
- Rosdiana, Yusi dkk. 2009. Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Solchan, dkk. 2009. Pendidikan Bahasa Indonesia di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suparno. 2007. Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tim Puskur. 2006. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Jakarta: Depdikbud.
- Wardani, IGAK dkk. 2009. Perspektif Pendidikan SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2006. Metode Penelitian Tindakan Kelas\_ Baandung: PT Remaja Rosdakarya.

**Peran Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dari Rumah  
pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo**

**Alfiyatul Maghfiroh Lil Ummah\*, Septi Budi Sartika**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
Lilummah4@gmail.com\**

**Abstract:** *The purpose of the study to describes the role of teachers and obstacles in learning activities from home during the covid-19 pandemic at SD Islam Sari Bumi Sidoarjo. The focus of teacher role research is the ability of teachers in managing the classroom with 3 indicators, namely planning, implementation, and assessment of learning. The research method uses qualitative phenomenological approach. Research instruments using questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis techniques include data reduction, data presentation, verification and conclusion. The results of the study that the role of teachers in learning activities from home during the covid-19 pandemic at SD Islam Sari Bumi Sidoarjo on planning indicators, and learning assessments have been carried out. Teacher constraints in learning activities from home during the covid-19 pandemic at SD Islam Sari Bumi Sidoarjo are not good signals and parents pay less attention to children's tasks because they are busy working. Further research is expected to uncover facts through different sources, because checking the validity of the role of teachers can be done to students or parents, thus more in-depth analysis.*

**Key Words:** *Role of teacher's; learning activity from home; primary school student's; covid-19 pandemic*

**Abstrak:** Tujuan penelitian mendeskripsikan peran guru dan kendala-kendala dalam kegiatan pembelajaran dari rumah pada masa pandemi covid-19 di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo. Fokus penelitian peran guru yaitu kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan 3 indikator yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi. Instrumen penelitian menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, verifikasi dan kesimpulan. Hasil penelitian bahwa peran guru dalam kegiatan pembelajaran dari rumah pada masa pandemi covid-19 di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo pada indikator perencanaan, dan penilaian pembelajaran telah terlaksanalksa. Kendala-kendala guru dalam kegiatan pembelajaran dari rumah pada masa pandemi covid-19 di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo adalah sinyal tidak bagus dan orang tua kurang memperhatikan tugas anak karena sibuk bekerja. Penelitian selanjutnya diharapkan mengungkap fakta melalui sumber yang berbeda, karena pengecekan keabsahan peran guru bisa dilakukan kepada siswa atau wali murid, dengan demikian analisis lebih mendalam.

**Kata Kunci:** Peran guru; pembelajaran dari rumah; siswa SD; pandemi covid-19

## **Pendahuluan**

Saat ini, kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran pada sekolah dasar ialah Kurikulum-2013, diharapkan penerapan Kurikulum-2013 dapat memacu siswa untuk untuk lebih kreatif dan inovatif serta mampu mengembangkan minat dan bakatnya masing-masing (Sofyan, 2013). Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran dalam Kurikulum-2013 yang menganut sistem pembelajaran yang terpusat pada siswa, bukan pada pendidik atau

guru (Sarkadi, 2019). Pada sisi lain, saat ini instansi pendidikan tidak terkecuali sekolah dasar diharuskan untuk melakukan perubahan dalam sistem belajar mengajar di tengah pandemi *Covid-19*. Pemerintah menerapkan kebijakan *social distancing* untuk menghentikan penyebaran virus. Kebijakan ini kemudian membuat instansi pendidikan harus melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring di mana siswa belajar dari rumah masing-masing (Kemdikbud, 2020). Kebijakan kegiatan pembelajaran dari rumah tersebut memiliki landasan hukum yakni Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)* (Surat Edaran No. 4, 2020).

Pandemi *Covid-19* dianggap sebagai musibah yang sangat memberikan efek bagi seluruh masyarakat dunia, termasuk Indonesia (Aji, 2020). Efek *Covid-19* pada bidang kehidupan terganggu, tidak terkecuali bidang pendidikan (Santosa & Santosa, 2020). Beberapa dampak *Covid-19* pada pendidikan adalah siswa mengalami penurunan kapasitas memori belajar dan kehilangan waktu belajar di sekolah sehingga berdampak pada penurunan pengetahuan siswa yang bersangkutan (Rizqon, 2020). Salah satu instansi pendidikan yang menerapkan kebijakan pembelajaran dari rumah ialah SD Islam Sari Bumi Sidoarjo, pada praktiknya, Guru SD Islam Sari Bumi Sidoarjo sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan. Hal tersebut karena setiap hari guru akan memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, bertanya tentang kabar siswa dan memberikan motivasi belajar pada siswa. Selanjutnya, guru akan memberikan materi sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan dan tidak lupa melakukan *crosscheck* terkait dengan kegiatan dan tugas yang telah diselesaikan oleh siswa bersangkutan. Namun demikian, kebijakan pembelajaran dari rumah yang dilaksanakan oleh SD Islam Sari Bumi Sidoarjo menemui berbagai kendala dan kesulitan. Kesulitan yang ditemui antara lain siswa malas dan tidak mau belajar serta mengerjakan soal latihan yang telah diberikan oleh guru. Selain itu, orang tua juga tidak bisa mendampingi anak dalam belajar dan mengerjakan soal latihan karena orang tua sibuk bekerja.

Menurut Maula dan Uswatun (2020), menunjukkan bahwa pembelajaran selama pandemi membuat siswa merasa jenuh dan bosan dan pada anak usia sekolah dasar dianggap kurang efektif karena belum semua siswa memiliki handphone serta masih banyak orang tua yang sibuk bekerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring di sekolah dasar selama pandemi dapat dilakukan dengan baik dan efektif karena adanya kerjasama antara siswa, guru, dan orang tua (Dewi, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala yang dialami guru selama pembelajaran daring di masa pandemi yaitu pada aplikasi pembelajaran, jaringan internet dan gawai, pengelolaan pembelajaran, penilaian dan pengawasan (Rigianti, 2020).

Bedasarkan situasi yang terjadi, peneliti tertarik untuk mengungkap secara mendalam terkait dengan peran guru dan kegiatan pembelajaran dari rumah di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo serta mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam penerapan kegiatan pembelajaran dari rumah pada masa pandemi *covid-19* di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo.

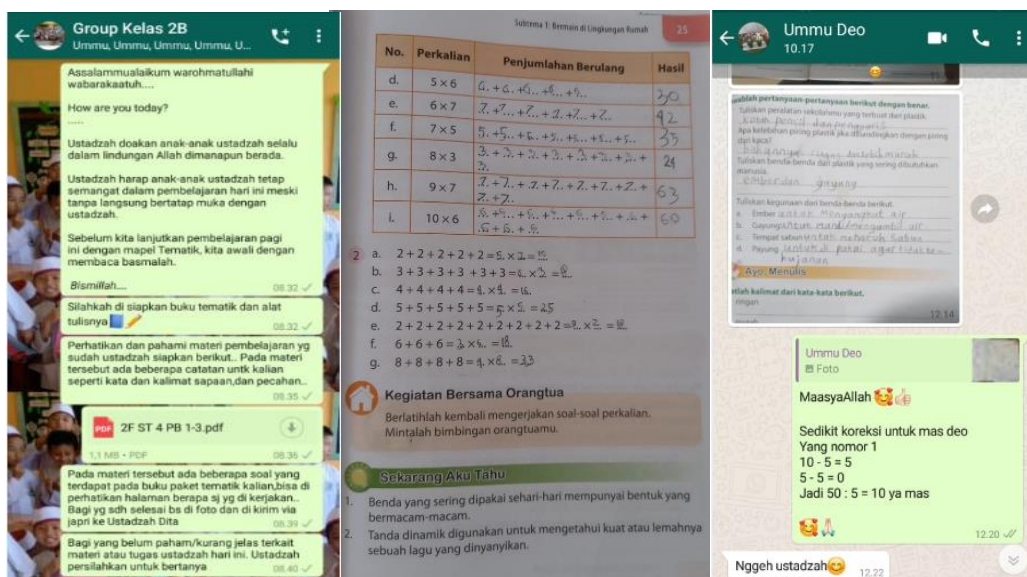
## Metode

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis fenomenologi. Metode penelitian kualitatif ini digunakan untuk meneliti kondisi objek secara nyata dimana hasil dari penelitian ini lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2017). Jenis penelitian fenomenologi adalah jenis penelitian yang di dalamnya terdapat persepsi, kognisi dan komunikasi yang membentuk jaringan nilai-nilai untuk melampaui tema-tema penting di dalam realitas (Arikunto, 2014). Akibatnya, kriteria kebenaran dan objektivitas menunjukkan kesesuaian dengan nilai-nilai pengalaman, budaya, simbol dan istilah (Rorong, 2020). Data penelitian berasal dari guru kelas II di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo. Instrumen yang digunakan adalah angket yang dikemas menggunakan *google form*, wawancara dilakukan dengan menggunakan rekaman kepada guru kelas, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data meliputi: angket adalah sebuah teknik dalam pengumpulan data dengan cara yaitu memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017). Wawancara adalah cara atau teknik untuk mendapatkan informasi atau data dari interview atau responden dengan wawancara secara langsung (Soewadji, 2012). Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian. Penelitian ini peneliti menggunakan dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar dan foto (Anggito & Setiawan, 2018). Teknik analisis yang dilakukan peneliti dengan menggunakan model Miles & Huberman (2014) sebagai berikut: reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil angket peran guru yang ditunjukkan dari 3 indikator kemampuan guru dalam mengelola kelas diperoleh bahwa perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran telah terlaksana. Pada perencanaan pembelajaran yang meliputi guru menyusun buku panduan/ modul/ RPP sebagai acuan pembelajaran telah terlaksana, guru memberikan bahan ajar berupa materi dalam bentuk pdf dan ppt telah terlaksana, dan guru memberikan kisi-kisi soal penugasan/ kuis/ ujian telah terlaksana. Pada pelaksanaan pembelajaran yang meliputi guru menyampaikan materi pembelajaran telah terlaksana, guru mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran telah terlaksana, guru memberikan tugas/ kuis/ ujian baik kelompok atau mandiri yang diunggah di media komunikasi yang disediakan telah terlaksana, dan guru memeriksa tugas/ kuis/ ujian baik kelompok atau mandiri yang diunggah siswa telah terlaksana. Pada penilaian pembelajaran yang meliputi guru memberikan umpan balik yang merupakan hasil penilaian tugas/ kuis/ ujian telah terlaksana dan guru mereview atau merangkum pembelajaran telah terlaksana. Pada kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran dari rumah selama masa pandemi covid-19, guru merasa ada kendala pada saat kegiatan belajar dari rumah yaitu sinyal/ jaringan jelek dan orang tua sibuk bekerja.

Hasil wawancara dengan guru sebagai informan yang menunjukkan bahwa guru SD Islam Sari Bumi Sidoarjo telah melaksanakan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran selama pembelajaran dari rumah di masa pandemi covid-19. Pada kegiatan perencanaan, guru telah menyusun RPP sebagai acuan pembelajaran sedangkan modul/ buku panduan menggunakan buku paket yang telah dimiliki oleh siswa, guru telah menyusun materi pembelajaran yang berbentuk pdf yang disebarakan melalui Grup WhatsApp kelas, dan guru telah memberikan kisi-kisi soal tugas dan ujian melaui Grup WhatsApp kelas. Pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran, guru telah menyampaikan materi pembelajaran, guru telah mendorong siswa untuk aktif saat pembelajaran dengan memberikan motivasi melalui Grup WhatsApp, guru telah memberikan tugas dan ujian secara mandiri selama pandemi tidak dilakukan kelompok karena rumah berjauhan satu sama lain, dan guru telah memeriksa tugas dan ujian mandiri siswa selanjutnya hasilnya diberikan dengan WhatsApp pribadi dengan memberikan motivasi apabila hasil belum maksimal. Pada kegiatan penilaian, guru telah memberikan umpan balik hasil tugas dan ujian siswa dan guru telah mereview atau merangkum pembelajaran setiap harinya. Adapun kendala-kendala yang dihadapi guru selama pembelajaran dari rumah di masa pandemi covid-19 diantaranya adalah jaringan/ sinyal yang tidak bagus saat pembelajaran serta orang tua sibuk bekerja, di mana peran orang tua cukup besar dalam pembelajaran dari rumah khususnya mendampingi siswa saat ada kegiatan mempelajari materi dan mengerjakan tugas.



Gambar 1. Peran Guru dalam Pembelajaran dari Rumah

Berdasarkan pada Gambar 1, telah terbukti bahwa pada kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran terlaksana. Pada kegiatan perencanaan, guru telah menyusun RPP, menyusun materi, dan kisi-kisi soal. Pada kegiatan pelaksanaan, guru telah memberikan materi, mendorong siswa aktif, memberikan tugas dan ujian, serta memeriksa tugas dan ujian. Pada kegiatan penilaian, guru telah memberikan hasil tugas dan ujian siswa dan mereview pembelajaran hari itu juga. Hal ini tampak dari hasil dokumentasi



bahwa siswa mengerjakan tugas latihan soal pada buku tematik yang telah ditentukan. Jika siswa sudah mengerjakan, maka hasil pengerjaan tugasnya di foto dan dikirimkan melalui *WhatsApp* pribadi ke guru tematiknya. Tugas tersebut harus dikirimkan pada hari itu juga dan diberikan waktu sampai pukul 20.00 WIB. Jika terdapat siswa yang terlambat mengumpulkan, maka guru tersebut mengingatkan wali murid agar siswa mengumpulkan tugas yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil angket, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa selama masa pandemi *covid-19*, SD Islam Sari Bumi Sidoarjo menerapkan kegiatan pembelajaran dari rumah. Pembelajaran tersebut dilakukan pada hari Senin sampai Jum'at mulai jam 7.00 sampai jam 12.00. Pada praktiknya, penerapan kegiatan pembelajaran dari rumah pada masa pandemi *covid-19* di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo sangat memerlukan koordinasi dari guru, siswa, dan orang tua. Penerapan kegiatan pembelajaran dari rumah pada masa pandemi *covid-19* di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo dilakukan oleh para pengajar atau guru dengan beberapa kegiatan sesuai dengan indikator yang ada yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Ketiga indikator tersebut kemudian dijabarkan dengan beberapa upaya atau kegiatan.

Pertama, menyusun buku panduan/ modul/ RPP sebagai acuan pembelajaran untuk memudahkan dalam pembelajaran karena RPP digunakan sebagai acuan. Kedua, guru memberikan bahan ajar berupa materi dalam bentuk file PDF, PPT dan video untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ketiga, melakukan review atau pengulangan materi yang telah disampaikan pada siswa. Keempat, selalu memberikan materi dan memberi tahu tentang materi apa yang akan dipelajari pada hari di mana pihaknya mengajar. Kelima, berupaya mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran dari rumah yaitu dengan melakukan sesi tanya jawab kepada siswa agar lebih aktif meskipun hanya belajar dari rumah. Keenam, selalu memberikan tugas kepada siswa di setiap akhir pembelajaran pada hari di mana pihaknya mengajar dan selanjutnya siswa mengunggah tugas tersebut dalam media yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh yaitu *WhatsApp*. Ketujuh, selalu memeriksa dan mengoreksi tugas/ kuis/ ujian siswa setelah siswa yang bersangkutan mengirimkan tugas tersebut. Ke delapan, selalu memberikan umpan balik kepada siswa agar siswa mengetahui apakah jawaban dari tugas yang telah dikerjakan dalam kategori benar, kurang tepat atau masih salah sehingga perlu pemahaman lagi. Ke sembilan, selalu mereview di akhir materi dalam setiap pembelajaran di mana setelah materi disampaikan kepada siswa secara lengkap, guru kemudian mereview ulang dengan melakukan tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui apakah siswa udah paham atau belum terkait dengan materi pembelajaran yang disampaikan.

Adapun kendala-kendala antaralain sinyal/ jaringan buruk dan orang tua yang sibuk bekerja. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Wiryanto (2020), bahwa kondisi jaringan yang buruk akan memengaruhi proses pembelajaran. Demikian pula hasil Loviana dan Baskara (2020), bahwa kendala-kendala yang dialami guru dalam pembelajaran jarak jauh adalah jaringan yang buruk.

Hasil ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Darmadi (2016) bahwa hasil peran guru terdapat empat macam, diantaranya peran guru dalam proses belajar mengajar, peran guru dalam pengadministrasian, peran guru sebagai pribadi dan peran guru sebagai psikologis. Penelitian kedua dilakukan oleh Aninda & Minsih (2018) dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peran guru menjadi pengelola kelas, sebagai fasilitator, motivator, demonstrator, mediator, dan evaluator. Demikian juga hasil penelitian Idzhar (2016), guru mempunyai peranan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Widiatusi (2012), peran guru juga membimbing, mengarahkan, dan mendidik siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah didukung kajian empiris, penelitian ini membuktikan bahwa peran guru SD dalam pembelajaran dari rumah di masa pandemi covid-19 dalam hal kemampuan guru mengelola kelas telah terlaksana mulai kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian, sedangkan kendala-kendala yang ditemui selama pembelajaran dari rumah di masa pandemi covid-19 dikatakan dapat diatasi sehingga tidak menghambat proses kegiatan pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran dari rumah pada masa pandemi covid-19 di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo terlaksana pada kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Pada kegiatan perencanaan, guru telah menyusun RPP, menyusun materi, dan menyusun kisi-kisi soal tugas dan ujian. Pada kegiatan pelaksanaan, guru telah menyampaikan materi, mendorong siswa aktif selama pembelajaran, memberikan tugas dan ujian, dan memeriksa tugas dan ujian. Pada kegiatan penilaian pembelajaran, guru telah mengunggah hasil penilaian dan mereview kembali materi pelajaran yang telah disampaikan. Adapun Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran dari rumah pada masa pandemi *covid-19* di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo adalah kendala sinyal/ jaringan yang tidak bagus karena kuota internet yang terbatas dan orang tua sibuk bekerja sehingga tugas yang diberikan tidak disiplin pengumpulannya. Kendala-kendala ini tidak menghambat proses kegiatan pembelajaran. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu menggali informasi dari subjek yang berbeda, karena dalam pembelajaran dari rumah selain guru sebagai fasilitator juga ada peran siswa sebagai subjek pembelajaran dan orang tua siswa yang memantau kegiatan belajar dari rumah, sehingga diperoleh analisis yang mendalam.

### **Daftar Rujukan**

- Aji, R. H. S. (2020). *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i.(7), 5, 395-402.*
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Sukabumi: CV Jejak.
- Arikunto, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung: Alfabeta.

- Darmadi, Hamid. (2016). *Tugas, Peran, Kompetensi, dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161-174.
- Dewi, W. A. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 1 April 2020*.
- Galih Aninda. & Minsih. (2018). *Peran Guru dan Pengelolaan Kelas. Profesi Pendidikan Dasar Volume 5 Nomor 1 Tahun 2018*.
- Idzhar, A. (2016). *Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal office*, 2(2), 221-228.
- Kemdikbud. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*.
- Kemendikbud. *Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah, Jakarta, 29 Mei 2020*
- Loviana, S., & Baskara, W. N. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Pada Kesiapan Pembelajaran Tadris Matematika lain Metro Lampung. Epsilon: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 61-70.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis (terjemahan)*. Jakarta: UI Press.
- Nurani, N. I., Uswatun, D. A., & Maula, L. H. (2020). *Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Menggunakan Aplikasi Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal PGSD*, 6(1), 50-56. *Profesional. Jurnal Edukasi Volume 3 Nomor 2 Tahun 2015*.
- Rigianti, H. A. (2020). *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. Elementary School 7 Volume 7 Nomor 2 Juli 2020*
- Rorong, M. J. (2020). *Fenomenologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Santoso, D. H., & Santosa, A. (2020). *Covid-19 Dalam Ragam Tinjauan Perspektif. LPPM Mercubuana*.
- Sarkadi. (2019). *Tahapan Penilaian Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Jakad Media Publishing.
- Sofyan, F. A. (2019). *Implementasi HOTS pada Kurikulum 2013. INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1-9.
- Widiastuti, H. (2012). *Peran Guru Dalam Membentuk Siswa Berkarakter*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wiryanto, W. (2020). *Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125-132.
- Wiryawan, T., Risqon, R., & Noncik, N. (2020). *Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Motivasi Dan Disiplin Serta Dampaknya Pada Kinerja. EKOMABIS: Jurnal Ekonomi Manajemen Bisnis*, 1(01), 59-78.

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Vectorian Giotto* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SDIT Di Kabupaten Oku Timur

Nesi Anti Andini\*, Khusnatul Amaliah, Ariyansyah

STKIP Nurul Huda, Indonesia  
[nesiaa@stkipnurulhuda.ac.id](mailto:nesiaa@stkipnurulhuda.ac.id)\*

**Abstract:** Utilization of media learning based on ICT, especially in the eyes of subjects IPA at the level of elementary school can optimize the process of learning the teaching that takes place. This is very relevant when using learning media to convey information. One of the media that can support is *Vectorian Giotto*. Research objectives This is to explain the effect of using *Vectorian Giotto* based learning media on the motivation and learning outcomes SDIT students in East OKUT. This research is quantitative with a quasi-experimental type. Population and samples were used in the study amounted to 136 students. Data collection techniques: observation, tests, and questionnaires. Data analysis techniques, descriptive statistical techniques and inferential statistical techniques. Descriptive analysis results; The mean scores of motivation and learning outcomes for grade IV were 79.26 and 93.33. results of statistical inferential by using test wilcoxon obtained value Asymp. Sig. (2-tailed) for 0000 is smaller than 0.05, means that there is the influence of the media learning based *Vectorian Giotto* with the results of learning. To see the motivation of students to use the medium of learning obtained a value of 0.000 is smaller than 0.05, which means that there is the influence of the media learning based *Vectorian Giotto* with the motivation to learn.

**Key Words:** *Vectorian giotto*; motivation; learning outcomes

**Abstrak:** Pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK khususnya di mata mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini sangat relevan ketika menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi. Salah satu media yang dapat mendukung adalah *Vectorian Giotto*. Tujuan penelitian Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SDIT di OKUT Timur. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe eksperimen semu. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 136 siswa. Teknik pengumpulan data: observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data, teknik statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial. Hasil analisis deskriptif; Rata-rata skor motivasi dan hasil belajar kelas IV adalah 79,26 dan 93,33. Hasil inferensi statistik dengan menggunakan uji wilcoxon diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0,05 artinya terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan hasil belajar. Untuk melihat motivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran diperoleh nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan motivasi belajar.

**Kata kunci:** *Vectorian giotto*; motivasi; hasil belajar

### Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk menyampaikan dan memperjelas penyajian pembelajaran dan memungkinkan proses belajar mengajar lebih bervariasi dan bergairah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sukiman (Sukiman, 2012), menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah penyajian pesan dan

informasi terhadap peserta didik sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses belajar mengajar dan hasil belajar. Dalam proses belajar dan pembelajaran guru harus pintar dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan (Erlin. K Tobamba, Eko Siswono, 2019). Pemilihan media pembelajaran yang baik harus menjadi perhatian seorang tenaga pendidik dalam hal ini adalah guru yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (C. F. Tsai, Y. F. Hsu, 2009).

Peran serta fungsi media pembelajaran perlu adanya upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya dalam mata pelajaran IPA pada jenjang SD/MI. TIK masih kurang dimanfaatkan oleh guru dalam melakukan kegiatan belajar dan mengajar, sehingga belajar dan pembelajaran dilakukan dengan cara konvensional. memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK memberikan keuntungan yaitu sebagai alat penampikan pesan berupa media gambar, film, suara yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Warsita, pada masa kini komputer memberikan pengaruh yang kuat terhadap pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan (Warsita, 2008).

Salah satu media TIK yang mampu mendukung untuk pembuatan animasi, gambar, teks, suara yaitu *Vectorian Giotto*. *Vecorian Giotto* merupakan *freeware* yang digunakan untuk membuat animasi *flash* (Erna Ambar W, n.d.). *Vectorian Giotto* mirip dengan software animasi dapat digunakan untuk membuat suatu animasi baik itu yang simpel ataupun animasi yang kompleks. Penyajian pelajaran yang komunikatif dan menarik merupakan salah satu untuk menarik motivasi siswa (Gustina et al., 2016)

IPA merupakan mata pelajaran yang melatih keterampilan siswa untuk berfikir kreatif dan kritis dalam mengembangkan daya cipta minat siswa serta secara dini terhadap lingkungannya (Astuti, 2016). Motivasi yang ada selama pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar. Hasil belajar merupakan gambaran tentang tingkat penguasaan siswa terhadap materi, yang diukur dengan instrumen penilaian tertentu. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* sangat berperan penting terhadap pencapaian hasil yang diharapkan dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk menjelaskan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SDIT di OKU Timur.

Penelitian Galuh Kartikasari, berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo 2016 (Kartikasari, 2016). Memiliki persamaan dalam penelitian ini yaitu motivasi dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya adalah Tentang Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Sedangkan Peneliti Tentang Media Pembelajaran Berbasis *Vectorian Giotto*.

Hurri, Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. 2018 (Nurindah et al., 2018), persamaan dalam penelitian ini yaitu motivasi dan hasil belajar, sedangkan perbedaannya adalah Peneliti Tentang Media Pembelajaran Berbasis *Vectorian Giotto*.

Sholikhul Anwar, Moh. Badiul Anis, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang (Sholikhul Anwar, n.d.). persamaannya dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, perbedaannya adalah Meneliti Tentang Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Profesional Sedangkan Peneliti Tentang Media Pembelajaran Berbasis *Vectorian Giotto*.

Handhika, Media Pembelajaran Im3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar. JPPI 1 (2) (2012) 109-114 (J. Handhika, n.d.). persamaannya meneliti tentang motivasi, sedangkan perbedaannya adalah Meneliti Tentang Media Pembelajaran Im3 Sedangkan Peneliti Tentang Media Pembelajaran Berbasis *Vectorian Giotto*

Berdasarkan hasil temuan diatas, terdapat perbedaan mendasar pada kajiannya. Dalam kajian penelitian oleh beberapa tokoh tentang media pembelajaran TIK, (1) Galuh Kartikasari, (2) (3) Hurri, Sholikhul Anwar, Moh. Badiul Anis, (4) Handhika, (5) Lovandri Dwanda Putra. Mereka meneliti media pembelajaran berbasis (1) multimedia, (3) Adobe Flash, (4) Im3. Sedangkan peneliti disini, akan melakukan penelitian dengan media pembelajaran berbasis *vectorian giotto*.

## Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen (*quasi-experimental research*). Desain eksperimen yang digunakan adalah *non equivalent control group design*. Pada desain ini menggunakan dua kelompok, satu kelompok dikenai perlakuan eksperimen, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dan satu kelompok lagi sebagai kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDIT Kab. OKU Timur. Dalam hal ini peneliti menggunakan tehnik pengambilan sampel *Cluster Sampling*. Kelas yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Maryam Muraithu, SDIT Mutiara Qalbu, SDIT Qurrata A Yun, SDIT Al Hikmah, dan SDIT At-Taqwa Gumawang.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini meliputi: (1) Menggunakan metode Observasi guna untuk mengamati dan mencatat secara sistematis tentang siswa kelas IV SDIT Maryam Muraithu, SDIT Mutiara Qalbu, SDIT Qurrata A Yun, SDIT Al Hikmah, dan SDIT At-Taqwa Gumawang. (2) Test, dalam penelitian ini tes ditujukan kepada siswa setelah diberikan *media pembelajaran berbasis Vectorian Giotto*. (3) Angket (kuesioner), Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah motivasi siswa kelas IV SDIT Maryam Muraithu, SDIT Mutiara Qalbu, SDIT Qurrata A Yun, SDIT Al Hikmah, dan SDIT At-Taqwa Gumawang. Teknik analisis data, ada beberapa tahapan: (1) analisis tahap awal: (a) Validasi, (b) Reliabilitas. (2) Uji Lanjut: (a) Analisis statistik deskriptif, (b) Analisis statistik inferensial.

## Hasil dan Pembahasan

Data yang sudah didapat dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata dan hasil belajar untuk siswa kelas IV masing-masing 79,26 dan 93,33. Uji normalitas, didapat output nilai sig. pada Shapiro wilk baik pretest maupun posttest adalah 0.000 kurang dari 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Data tidak normal maka uji analisis data menggunakan uji wilcoxon karena sampelnya berpasangan.

Dasar pengambilan keputusan uji menggunakan wilcoxon: Jika nilai Asump.sig. (2-tailed)  $< 0.05$  maka hipotesis yang menyatakan ada pengaruh media pembelajaran *Vectorian Giotto* terhadap hasil belajar diterima dan apabila Asymp. Sig. (2tailed)  $> 0.05$  maka hipotesis yang berbunyi ada pengaruh ditolak.

Hasil output tersebut diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 yang artinya ada pengaruh antara media pembelajaran *Vectorian Giotto* dengan hasil belajar.

1. Melihat pengaruh media pembelajaran *Vectorian Giotto* terhadap motivasi
2. hasil posttest media pembelajaran *Vectorian Giotto* dengan angket motivasi

Uji linier sederhana dari hasil output tersebut diketahui nilai Sig. sebesar 0.000 yang artinya terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan motivasi belajar.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya: data dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil yang diperoleh dari analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar untuk kelas IV masing-masing adalah 79,26 dan 93,33. Berdasarkan hasil statistik inferensial dengan menggunakan uji wilcoxon didapat nilai asymp.sig. (2-tailed) sebesar 0.0000 lebih kecil dari 0,05. Artinya hipotesis diterima, terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan hasil belajar. Untuk melihat motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran didapat nilai sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima, terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan motivasi belajar.

Uji Wilcoxon di dapat nilai asymp sig (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05. Artinya hipotesis diterima: ada pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan hasil belajar. Media pembelajaran berbasis multimedia dalam penelitian ini menggunakan *Vectorian Giotto* sangat efektif untuk meningkatkan hasil maupun prestasi belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Series (Series C, 2017), media pembelajaran dengan multimedia merupakan media yang efektif untuk meningkatkan prestasi kemampuan skill.

Pendapat lain (Necdet Incedayi, 2018), proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting, media membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Kualitas multimedia sangat penting, dengan variasi yang banyak bisa terdapat kemungkinan terjadi kesalahan pengiriman yang tidak sengaja.penggunaan media yang tepat membantu penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh siswa.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar, yang artinya sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain (Steffi Adam, S.Kom. & Muhammad Taufik Syastra, S.Kom., 2015). Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan untuk belajar serta motivasi belajar.

Hasil Uji untuk motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* didapat nilai sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 yang artinya hipotesis diterima: Terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* terhadap motivasi belajar. Dalam pembelajaran guru menjadi fasilitator, guru harus membangkitkan

motivasi belajar siswa, cara guru dalam mengajar juga berpengaruh. Ketika seorang guru menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran kemungkinan besar peserta didik akan termotivasi dalam pembelajaran (Francis, 2017).

Pada proses belajar dan mengajar harus ada kerjasama agar terjadi interaksi antara guru dan siswa, Interaksi antara siswa dengan sumber belajar, maupun antar siswa. Melalui interaksi tersebut siswa dapat termotivasi dan membangun pengetahuan secara aktif untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran (Made Pidarta, 2011). Tujuan adanya media pembelajaran yaitu agar siswa termotivasi untuk memahami pelajaran bila media yang digunakan sesuai sehingga akan meningkatkan proses belajar (Susi Andriani, 2016).

## Kesimpulan

Uji wilcoxon didapat nilai asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0,05. Artinya hipotesis diterima, terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan hasil belajar. Untuk melihat motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran didapat nilai sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya hipotesis juga diterima, terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran berbantuan *Vectorian Giotto* memiliki pengaruh pada motivasi serta hasil belajar siswa yang ada di SDIT di kab. OKU Timur.

## Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kemenristekdikti yang telah mendanai penelitian ini melalui hibah pendanaan tahun 2020 dengan nomor kontrak 817/SP2H/LT/MOMO/LL2/2020

## Daftar Rujukan

- Astuti Lili. (2016). *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPA Purwokerto Selatan Kabupaten Banyu Mas* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- C. F. Tsai, Y. F. Hsu, C. Y. L. and W. Y. L. (2009). *Intrusion Detection by Machine Learning: A Review,* "Expert Systems with Applications. International Journal of Intelligence Science, 36(10). <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2009.05.029>
- Erlin. K Tobamba, Eko Siswono, K. K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Taman Cendekia*, 3(2). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/article/view/5210/2848>
- Erna Ambar W. (n.d.). *Tutorial Animasi Flash menggunakan Vectorian Giotto*. [www.IndonesiaDokumen.Com](http://www.IndonesiaDokumen.Com). Retrieved August 5, 2018, from <https://dokumen.tips/education/tutorial-animasi-flash-menggunakan-vectorian-giotto.html>
- Francis, J. (2017). *The Effects Of Technology On Student Motivation And Engagement In Classroom-Based Learning*.



<https://dune.une.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=theses&httpsredir=1&referer=>

- Gustina, Abu, S. H. N., & Hamsyah, E. F. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makassar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam*. *Jurnal Chemica*, 17(2), 12–18.
- J. Handhika. (n.d.). *Efektivitas Media Pembelajaran Im3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. *JPI*, 1(Vol 1, No 2 (2012)). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2127>
- Kartikasari, G. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusiastudi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Mi Miftahul Huda Pandantoyo*. *Dinamika Penelitian*, 16(Vol. 16, No. 1, Juli 2016), 59–77. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/139/114>
- Made Pidarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Indonesia*. Rineka Cipta.
- Necdet Incedayi. (2018). *The Impact of Using Multimedia Technologies on Students Academic Achievement in the Bakirköy Final College*. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 5(1), 40–47. <https://www.arcjournals.org/pdfs/ijhsse/v5-i1/7.pdf>
- Nurindah, R., Nurochmah, A., & Hurri, I. (2018). *Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar*. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 3(Volume 3, Nomor 1, Tahun 2018), 43–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jdmp.v3n1.p43-48>
- Series C. (2017). *The Influence of Interactive Multimedia Technology to Enhance Achievement Students on Practice Skills in Mechanical Technology*. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 953 (2018) 012104. <https://doi.org/doi:10.1088/1742-6596/953/1/012104>
- Sholikhul Anwar, M. B. A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(Vol 3 No 1 (2020)), 1–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6940>
- Steffi Adam, S.Kom., M. M., & Muhammad Taufik Syastra, S.Kom., M. S. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. *CBIS Journa*, 3(2), 78–90.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Susi Andriani. (2016). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Di Sdn Mayangan 6 Kota Probolinggo*. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(1), 101–118. <file:///C:/Users/Adiva Rahma Almahyra/Downloads/1710-Article Text-2609-1-10-20170509.pdf>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan Dan Aplikasinya*. RINEKA CIPTA : Jakarta.

## Implementasi Pendekatan *Home Visit* Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemic Covid – 19

Abdul Sholeh\*

Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon, Indonesia  
[abdulsholeh032@gmail.com](mailto:abdulsholeh032@gmail.com)\*

**Abstract:** *Prevention of the Covid 19 virus is carried out by various parties, including the government stipulating a learning policy to be implemented at home using an online method. The implementation of online learning has strengths, challenges and problems / obstacles, for students, teachers, and parents. This study aims to describe the implementation of the home visit approach as an effort to overcome the problems of online learning in elementary school students during the Covid 19 pandemic. The research method used is qualitative through surveys, observations, interviews via video calls and literature. The benefits of the results of this study are solving online learning problems for students, teachers and parents and forging intensive relationships to make learning programs successful in schools.*

**Key Words:** *Approach home visit; online learning; elementary school; covid 19*

**Abstrak:** Pencegahan terhadap virus covid 19 ini dilakukan oleh berbagai pihak diantaranya pemerintah menetapkan kebijakan pembelajaran dilaksanakan di rumah dengan metode dalam jaringan (daring). Pelaksanaan pembelajaran daring memiliki kekuatan, tantangan dan problematika/ hambatan, bagi siswa, guru, maupun orangtua. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan pendekatan home visit sebagai upaya mengatasi problematika pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar di masa pandemic Covid 19. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif melalui survey, observasi, wawancara melalui video call dan kepustakaan. Manfaat hasil penelitian ini yaitu menyelesaikan problematika pembelajaran daring bagi siswa, guru dan orang tua serta terjalin hubungan instensif untuk mensukseskan program pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** Pendekatan home visit; daring; sekolah dasar; pandemic covid 19

### Pendahuluan

*Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV-2)* atau dikenal dengan nama virus corona (Covid-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis *corona virus* yang baru ditemukan, menyerang kepada manusia berbagai kalangan diantaranya lanjut usia, orang dewasa, anak-anak maupun bayi. Ali Sadikin, dan Afreni Hamidah (2020: 214)) menyatakan bahwa virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar melanda 215 negara di dunia, termasuk Indonesia, sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Menurut Hongyue dan Rajib menyatakan Covid-19 memiliki dampak pandemik terhadap perekonomian, sosial, keamanan, serta politik akan mempengaruhi kondisi psikologis dan perubahan perilaku yang sifatnya lebih luas dalam jangka waktu yang lebih panjang. Perubahan perilaku tersebut mencakup perilaku hidup sehat, perilaku menggunakan teknologi, perilaku dalam pendidikan, perilaku menggunakan media sosial, perilaku konsumtif, perilaku kerja, dan perilaku sosial keagamaan (Ely Satiyasih R. 2020).

Pemerintah Indonesia melakukan upaya pencegahan virus covid-19 mensosialisasikan penerapan langkah *social distancing* bagi masyarakat serta memberikan prinsip protocol kesehatan, yaitu gunakan masker, cuci tangan/hand sanitizer, jaga jarak/hindari kerumunan, meningkatkan daya tahan tubuh, konsumsi gizi seimbang, kelola penyakit comorbid dan memperhatikan kelompok rentan serta perilaku hidup bersih dan sehat (Ririn Noviyanti.2020). Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5- 6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari (Wahyu Aji.2020). Virus ini menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Untuk melawan Covid-19 Untuk mencegah penyebaran Covid-19, WHO memberikan himbauan untuk menghentikan kegiatan yang dapat menyebabkan massa berkerumun. Maka dari itu, pembelajaran tatap muka yang mengumpulkan banyak siswa di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya. Pembelajaran harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa (Firman, F., & Rahayu, S., 2020). Wabah *corona virus disease 2019* (Covid-19) telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan diantaranya sekolah dasar

Pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tanggal 16 Maret 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) dengan melakukan langkah-langkah untuk mencegah pandemi Covid-19 agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar di rumah. sekolah menerapkan metode pembelajaran siswa secara daring. Hal tersebut didukung oleh beberapa pemerintah daerah yang memutuskan kebijakan kepada siswa dengan menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya.

Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi *zoom* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk sebagai upaya dalam menekan mata rantai penyebaran Covid-19 di lingkungan Sekolah Dasar.

Proses pembelajaran jarak jauh berupa daring (dalam jaringan) di masa pandemic memunculkan beberapa kendala bagi guru, siswa maupun orangtua. Kendala-kendala tersebut anatara lain guru kurang optimal dalam pencapaian target pembelajaran sesuai kurikulum yang ada, ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring seperti aplikasi zoom, siswa Sekolah Dasar secara karakteristik berada pada tahap opearasional konkrit sehingga tidak dapat maksimal mengembangkan aspek kognitif, apektif maupun psikomotor. Selain itu problematika lainnya yaitu keterbatasan sarana prasarana seperti sistem pembelajaran daring membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop, atau computer dan tidak semua siswa memilikinya untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring, keterbatasan durasi waktu dalam VoiceNote yang tersedia di WhatsApp kurang dari 2 menit, ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi harganya bagi siswa dan guru guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran. Naserly, M. K (2020) menyatakan problematika pembelajaran daring yaitu kendala dalam pembiayaan pembelajaran daring. Orangtua siswa mengeluhkan bahwa untuk mengikuti pembelajaran daring, mereka harus mengeluarkan biaya cukup mahal untuk membeli kuota data internet. Astuti dan Febrian (2019) mengemukakan pembelajaran daring memiliki kelemahan ketika layanan internet lemah. Koneksi jaringan internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi siswa yang tempat tinggalnya sulit untuk mengakses internet, apalagi siswa tersebut tempat tinggalnya di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal. Kalaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan yang tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Menurut Tim Kompas (2020), laporan dari sejumlah daerah di Indonesia menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran daring belum berjalan optimal, terutama di daerah pelosok dengan teknologi dan jaringan internet terbatas (Poncojari Wahyono. 2020). Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada siswa yang mengikuti pembelajaran daring sehingga kurang optimal pelaksanaannya.

Jamaluddin D, Ratnasih, Gunawan, H, & Paujiah, E. (2020) menyatakan bahwa pembelajaran daring memiliki kekuatan, tantangan dan hambatan tersendiri. Oleh karena itu untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran daring di masa pandemic covid-19 pada jenjang sekolah dan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar dasar diperlukan pendekatan yang efektif diantaranya dengan pendekatan *home visit*. Pendekatan *home visit* dapat menjadi pilihan pendekatan bagi pembelajaran di sekolah dasar pada masa pandemic. Survei yang dilakukan oleh NFER terhadap hampir 1700 sekolah dasar dari semua jenis menemukan *home visit* pada seperlima di sekolahnya (Cyster, Clift dan Battle, 1980). Arifin mengemukakan *home visit* ini dibimbing sesuai dengan perkembangan sikap dan proses pembelajaran sesuai dengan tingkat dan situasi kehidupan psikologi siswa, karena anak pada saat menderita kesulitan sangat peka terhadap pengaruh kejiwaan dari pribadi penolongnya, termasuk dalam hal motivasi (Konita D et all, 2018). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pendekatan *home visit* dalam upaya mengatasi problematika pembelajaran dalam jaringan pada siswa sekolah dasar di masa pandemic covid-19.

### **Pendekatan *Home Visit***

Pendekatan dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) memiliki arti proses, cara,

perbuatan mendekati. Adapun secara etimologis kata *home* berasal dari kata benda berarti rumah (tempat tinggal siswa dengan orang tua atau wali siswa). Sedangkan *visit* berasal dari kata benda berarti kunjungan, mengunjungi, berkunjung, datang bertamu Adapun Sudrajat mengemukakan *home visit* (kunjungan rumah) adalah salah satu jenis kegiatan pendukung layanan bimbingan yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka mengumpulkan dan melengkapi data atau informasi tentang peserta didik, dengan cara mengunjungi rumah peserta didik guna membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh mereka (Husna Amalia, 2016)).

*Home visit* dilakukan dalam rangka menjalin kerjasama dengan orangtua siswa untuk menganalisa tentang kondisi belajar pada siswa, kesulitan-kesulitan belajar pada siswa. Hal ini bertujuan untuk mempermudah guru mendapatkan informasi kegiatan-kegiatan siswa ketika berada di rumah serta menyelesaikan kesulitan pada siswa dan orangtua terkait pembelajaran. Orangtua siswa memperoleh informasi tentang tingkat keberhasilan anak ketika di sekolah. Dengan adanya program *home visit* tersebut diharapkan tujuan pembelajaran daring sebagai upaya mencegah pandemic covid dapat tercapai dengan maksimal.

Tujuan *home visit* menurut Rahman (2003: 76), kegiatan kunjungan rumah memiliki beberapa tujuan antara lain: 1. Mendapatkan data tentang siswa, khususnya yang berkaitan dengan latar belakang pada siswa, 2. Mengetahui karakter siswa lebih intensif, 3. Menyampaikan permasalahan anak pada orang tua ataupun sebaliknya, 3. Membangun komitmen orang tua untuk turut tanggung jawab dan bekerja sama menangani masalah anak, 4. Membangun hubungan yang dinamis dan sinergis antara pihak sekolah, orangtua siswa, dan masyarakat. *Home visit* memiliki beberapa manfaat terutama bagi pihak sekolah antara lain: 1. Munculnya kesamaan visi orangtua siswa terhadap sekolah, 2. Adanya dukungan orangtua siswa terhadap program sekolah, 3. Adanya kerjasama antara sekolah dan orangtua siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah siswa di sekolah, 4. Munculnya partisipasi orangtua siswa terhadap sekolah, 5. Munculnya rasa ikut memiliki dalam menyukseskan program pendidikan, 6. Melancarkan program-program sekolah baik sekarang maupun yang akan datang. Selain itu Peter Hannon & Angela Jackson (2010: 39) *home visit* membuat orang tua suka dan senang karena membantu atas permasalahan anaknya secara lebih intensif.

Pendekatan *home visit* dapat dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut: 1. Tahap Persiapan/ perencanaan *Home Visit* meliputi mengetahui tujuan *home visit*, menentukan waktu yang tepat *home visit*, menyusun jadwal *home visit* seperti mengumpulkan maksimal 5 siswa yang tempat tinggalnya berdekatan, dan siswa akan mendapatkan pembelajaran dua kali dalam satu minggu. 2. Tahap Pelaksanaan pendekatan *Home Visit* dilaksanakan sesuai perencanaan dengan melaksanakan pembelajaran 3. Tahap Evaluasi *Home Visit* dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari tiap-tiap siswa beserta solusi penyelesaiannya, 4. Tahap tindak Lanjut sebagai pedoman untuk menangani masalah belajar siswa. 5. Tahap menyusun Laporan.

Pendekatan *home visit* berdasarkan dari segi komunikasi dibagi menjadi dua yaitu metode langsung dan tidak langsung. Metode Langsung adalah metode dimana guru melakukan komunikasi langsung atau tatap muka dengan siswa dan orangtua atau wali

siswa. Teknik yang digunakan adalah bimbingan konseling individu dan bimbingan konseling kelompok, 2. Metode tidak Langsung adalah metode bimbingan dengan menggunakan media komunikasi seperti papan bimbingan, brosur, internet, majalah dan lain sebagainya (Konita Dian Dwita. 2018). Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan pembelajaran *home visit* dalam menagatasi permasalahan pembelajaran daring di masa pandemic covid pada siswa sekolah dasar.

## Metode

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan metode studi kasus. Spradley menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif terdapat social situation/ situasi social terdiri atas tiga elemen yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*) dan aktivitas (*Activity*) (Sugiyono. 2010). Subjek penelitian ini yaitu siswa Kelas 1 sampai Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Pengampon 2 Kota Cirebon berjumlah 74 siswa. Pengambilan subjek penelitian dilakukan melalui instrument penelitian dengan teknik pengumpulan data antarlain observasi, wawancara, studi kepustakaan, triangulasi, dan angket untuk memperoleh data atau fakta berdasarkan aktivitas siswa di lingkungannya. Penelitian dilakukan dengan terlebih dahulu mengadakan survey kepada siswa, orang tua, guru, mengenai keluhan-keluhan pembelajaran daring di sekolah dasar pembelajaran daring. Survey disebarkan menggunakan google form yang diberikan kepada orang tua dan siswa serta guru melalui pesan WhatsApp. Ada 68 orang subyek yang telah memberikan respon terhadap survei yang disebarkan. Parsitipan dalam penelitian ini yaitu guru, siswa dan orang tua siswa. Prosedur penelitian (Sugiyono. 2007) meliputi tahap deskripsi, tahap reduksi, dan tahap seleksi. Analisis data dilakukan diantaranya yaitu analisis data sebelum di lapangan, analisis data selama di lapangan.

## Hasil dan Pembahasan

Kebijakan pembelajaran daring ketika diterapkan di Sekolah Dasar diperoleh permasalahan antara lain siswa mengalami kesulitan dikarenakan bergai hal seperti kategori ekonomi siswa yang berbeda, siswa yang berkategori ekonomi lemah tidak memiliki hand phone sekitar 30 %, Orangtua siswa memiliki HP 70 % namun dipakai kerja orangtua sekitar 60 % dan hanya 10 % siswa yang memiliki HP terpisah dengan orang tua. Selain itu, permasalahan lainnya yaitu kendala jaringan /sinyal selular yang lemah. permasalahan pembelajaran daring di Sekolah Dasar yaitu ketersediaan layanan internet. Sebagian siswa Sekolah Dasar dalam mengakses internet menggunakan layanan selular, dan sebagian kecil menggunakan layanan WiFi. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan pembelajaran daring Sekolah Dasar. Pembelajaran daring memiliki kelemahan ketika layanan internet lemah, (Astuti, P., & Febrian, F., 2019). Permasalahan pembelajaran daring lainnya yaitu kendala dalam pembiayaan pembelajaran daring. Orangtua siswa mengeluhkan bahwa untuk mengikuti pembelajaran daring, mereka harus mengeluarkan biaya cukup mahal untuk membeli kuota data internet. (Naserly, M. K., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas I-III Sekolah Dasar Negeri Pengampon 1 Kota Cirebon, tentang pembelajaran daring diperoleh fakta bahwa siswa keterbatasan dalam memperoleh bimbingan secara intensif ketika pembelajaran daring karena keterbatasan komunikasi sehingga materi tidak bisa dipahami. Selain itu, pembelajaran daring ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Hal ini sependapat dengan teori peaget tentang tahap perkembangan intelektual usia 6-12 tahun bahwa siswa sekolah dasar berada ada tahap operasional konkrit yang menyatakan bahwa tahap operasional konkrit. anak-anak pada tahap ini belajar dengan objek fisik dan mereka mengalami kesulitan karena mereka belum mampu berpikir hanya dengan menggunakan lambang-lambang. (Moh. Surya, 2003: 57-58).

Untuk mengatasi problematika pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar di masa pandemic covid 19 dapat dilakukan melalui pendekatan home visit. Hal tersebut sesuai dengan teori peaget bahwa usia siswa sekolah dasar yaitu 6-12 tahun berada pada tahap operasional konkrit dengan karakteristik kemampuan menyelesaikan masalah secara konkrit atau dalam bentuk kegiatan yang nyata (Jamaris, Martini: 2010). dilakukan dengan beberapa tahap yaitu:

a. Tahap persiapan/ perencanaan

Pada tahap ini pendekatan *Home Visit* meliputi mengetahui tujuan home visit, menyusun jadwal home visit secara terstruktur dan sistematis dengan melibatkan orangtua siswa dan pada jadwal tersebut maksimal 5 siswa berkumpul pada satu rumah siswa dengan jarak rumah antara satu siswa dengan lainnya berdekatan, siswa akan memperoleh pembelajaran dua kali dalam satu minggu. Adapun rancangan jadwal *home visit* pada table berikut ini.

**Tabel 1. Rancangan Jadwal *Home Visit***

Hari, Tanggal	Tujuan Home Visit	Klmp/ Nama Siswa	Materi	Kendala	Hasil	Tindak Lanjut	Ket
------------------	-------------------------	------------------------	--------	---------	-------	------------------	-----

Tabel 1 diatas menunjukkan Langkah-langkah penerapan pendekatan home visit sevara terjadwal yakni hari tanggal pelaksanaan, tujuan pelaksanaan pendekatan home visit, mata pelajaran dan materi yang akan dikerjakan dan kompetensi bagi siswa, melakukan observasi atau wawancara tentang kendala-kendala selama pelaksanaan pendekatan home visit, melakukan analisis hasil pelaksanaan serta melakukan tindak lanjut atas program yang telah dilaksanakan.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pendekatan *home visit* dilakukan sesuai perencanaan. Pelaksanaan pendekatan home visit dalam penelitian ini dengan pendekatan metode langsung yaitu metode guru melakukan komunikasi langsung atau tatap muka dengan siswa dan orangtua atau wali siswa melalui teknik bimbingan konseling individu dan

bimbingan konseling kelompok (Konita Dian Dwita. 2018). Berbeda dengan pembelajaran daring pembelajaran tidak dilakukan tatap muka sehingga memiliki berbagai problem sebagaimana yang telah dipaparkan. Adapun dalam pelaksanaan metode langsung antara guru bertatap muka dengan siswa dilakukan secara berkelompok yakni satu kelompok empat siswa dengan teknik konseling individu dan konseling kelompok secara terjadwal dan terprogram. Konseling individu dilakukan untuk mengetahui kemampuan individu siswa dalam mencapai kompetensi materi pelajaran tertentu. Adapun konseling kelompok dilakukan untuk menyampaikan materi yang sama pada kelompok siswa. Berdasarkan observasi penerapan pendekatan home visit memiliki keuntungan bagi siswa, guru dan orangtua siswa. Keuntungannya antara lain terjalin komunikasi secara aktif antara siswa dengan siswa, dan antara guru dengan siswa. Siswa langsung dapat bertanya ketika ada yang belum dipahami. Adapun bagi guru penerapan pendekatan home visit memiliki kelebihan antara lain guru lebih mengenal dan memahami karakteristik siswa satu sama lain, guru langsung mengetahui permasalahan siswa secara intensif atas kompetensi atau kemampuan yang dikuasainya. Hal tersebut senada dengan hasil penelitian Jennifer K et all (2009) Pendekatan *home visit* merupakan strategi untuk pemberian layanan yang bervariasi sesuai dengan kemampuan. guru dapat memberikan waktu yang optimal untuk dapat melayani pembelajaran bagi siswa sehingga dapat melakukan bimbingan secara intensif pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Pada saat pelaksanaan terjadi komunikasi secara intensif antara guru dengan siswa maupun dengan orangtua siswa. Hasil observasi dan wawancara terhadap siswa dan orangtua siswa tentang pelaksanaan pendekatan *home visit* diperoleh siswa lebih terbimbing dan terbantu dalam pembelajaran, karena ketika siswa tidak memahami materi pembelajaran/ tugas langsung bertanya kepada guru, terjadi komunikasi yang efektif untuk menyelesaikan materi pembelajaran melalui komunikasi antara siswa dengan guru ataupun siswa meminta bantuan teman sebayanya dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran dengan waktu belajar yang lebih maksimal. Melalui pendekatan home visit dapat mengembangkan kemampuan siswa. Hasil wawancara terhadap siswa kelas I SDN Pengampon 1 bahwa dengan pendekatan *home visit* siswa dapat bertanya langsung kepada guru secara lebih dekat dan dapat langsung memperoleh jawaban. Hal ini membuat siswa merasa diperhatikan dan senang ketika dapat memahami pelajaran.

Adapun bagi orangtua siswa dengan pelaksanaan pendekatan home visit sangat membantu anaknya dikarenakan orangtua memiliki berbagai keterbatasan seperti keterbatasan waktu, pikiran dan tenaga. Melalui pendekatan home visit orangtua siswa langsung mengutarakan permasalahan anaknya pada guru sehingga terjalin komunikasi dengan penuh keakraban. Selain itu, orangtua siswa memberikan masukan-masukan untuk kemajuan siswa ataupun sekolah sebagai wujud dari peran serta orangtua siswa dalam rangka mendukung dan mensukseskan program-program sekolah. Hasil wawancara terhadap orangtua siswa adanya pelaksanaan pendekatan *home visit* orangtua siswa merasa senang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa adanya home visit membuat orangtua siswa senang dan menyukainya (Peter



Hannon & Angela Jackson. 2010: 39)

c. *Tahap* evaluasi

Tahap evaluasi pelaksanaan pendekatan *home visit* dilakukan melalui refleksi atas observasi dan wawancara dan diperoleh antara lain memiliki kelebihan anatara lain guru mengetahui secara langsung latar belakang siswa, mengetahui permasalahan pembelajaran siswa dan orangtua siswa juga sebaliknya guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran. Kendala penerapan pendekatan hone visit harus membutuhkan waktu yang leboh lama untuk dapat memahami secara mendalam kan berbagai factor yang mempengaruhi pembelajaran.

d. Tahap tindak Lanjut sebagai pedoman untuk menangani masalah belajar siswa. Pada tahap ini ketika siswa mengalami ketebatasan dalam pembelajaran maka guru memberikan bantuan sesuai dengan kemampuannya secara bertahap.

e. Tahap menyusun Laporan dilakukan dengan mencatat berbagai temuan-temuan selama pelaksanaan pendekatan *home visit*. Tahap ini mencatat hari, tanggal dan waktu pelaksanaan serta mendeskripsikan kegiatan-kegiatan dan hal-hal yang dilakukan selama pelaksanaan pendekatan *home visit* seperti kelebihan, keterbatasan, refleksi dan tindak lanjut.

Hasil implementasi pendekatan *home visit* memiliki berpengaruh positif terhadap kompetensi siswa dalam belajar di sekolah dasar. Semakin baik pelaksanaan layanan *home visit* maka akan meningkatkan kompetensi siswa Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Konita Dian Dwita. 2018) menunjukkan bahwa pendekatan *home visit* di Sekolah dasar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar, sebagai jembatan untuk menanggulangi keberadaan siswa yang bermasalah, untuk dibimbing dan diarahkan melalui prinsip-prinsip dalam bimbingan dan konseling, termasuk perubahan hasil belajar. Untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan tingkah laku siswa, serta meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian dikemukakan oleh Djamarah (2002) bahwa motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar karena seseorang yang tidak memiliki minat untuk melakukan aktifitas belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil penelitian pelaksanaan pendekatan *home visit* efektif untuk mengatasi problematika pembelajaran daring di sekolah dasar. Pendekatan *home visit* menjadikan siswa dan orangtua siswa merasa senang dan terbantu dalam pembelajaran. *Home visit* ini dibimbing sesuai dengan perkembangan sikap dan proses pembelajaran sesuai dengan tingkat dan situasi kehidupan psikologi siswa, karena anak pada saat menderita kesulitan sangat peka terhadap pengaruh kejiwaan dari pribadi penolongnya, termasuk dalam hal motivasi (Konita D et all, 2018). Selain itu, Leslie Forstadt (2012) mengemukakan bahwa *home visit* berfokus pada perkembangan anak, hubungan orang tua anak, tonggak perkembangan, dan mendukung orang tua, memberikan informasi kepada orang tua serta berfungsi sebagai panduan, dalam mengembangkan profesionalbagi guru.

## Kesimpulan

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring di masa pandemic covid 19 di sekolah dasar memiliki kekuatan, tantangan dan problematika/hambatan. Untuk mengatasi problematika tersebut pelaksanaan pendekatan *home visit* menjadi solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar. Pendekatan *home visit* dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pelaksanaan pendekatan *home visit* terjadi komunikasi secara intensif antara guru dengan siswa maupun dengan orangtua siswa serta siswa lebih terbimbing dan terbantu dalam pembelajaran. Kondisi tersebut membuat orangtua siswa merasa senang karena terbantu atas permasalahan anaknya dan terjalin hubungan keraj-sama secara intensif dinamis, antara siswa, guru dan orangtua siswa.

## Daftar Rujukan

- Ali Sadikin, Afreni Hamidah (2020) *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic)* *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(02), 214-224
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Ashari, M. (2020). *Proses Pembelajaran Daring di Tengah Antisipasi Penyebaran Virus Corona Dinilai Belum Maksimal*. *Pikiran Rakyat.com*. <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01353818/>
- Cyster, R, Clift, PS and Battle, S (1980). *Parental Involvement in Primary Schools*. Windsor: NFER.
- Ely Satiyasih Rosali (2020) *Aktivitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Geografi di Universitas Siliwangi Tasikmalaya*. *Geography Science Educatiom Journal*, 1(1), 23-24
- Djamarah, S.B. (2002) *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid- 19*. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Husna Amalia (2016) *Implementasi Home Visit dalam upaya peningkatan Pembelajaran PAI di SDIT Al Azhar Kediri*. *Didaktika Religia*, 4 (1), 80
- Jamaris, Martini (2010) *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Yayasan Penamas Musni
- Jennifer K et all (2009), *Instrumen Evaluation Home Visit*. *NHSA Research Quarterly*, 1(3), 195-202
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020). *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19)*. Jakarta. Kemendikbud

- Konita Dian Dwita, Ade Irma Anggraeni, Haryadi (2018) *Pengaruh Home Visit dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDIT Harapan Bunda Purwokerto*. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Akuntansi (JEBA)*, 20(1), 2-3
- Leslie Forstadt (2012) *Kunjungan ke rumah dan praktik reflektif: ketika sistem berubah berarti perubahan praktik*, *Praktik Reflektif: Perspektif Internasional dan Multidisiplin*, 13(1), 97-114
- Moh. Surya. (2003) *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran, Cet. II*, Bandung: Yayasan Bhakti
- Poncojari Wahyono (2020) *Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring*, *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 54-57
- Peter Hannon a & Angela Jackson a. (2010) *Educational home visiting and the teaching of reading a Division of Education*, London. University of Sheffield, Arts Tower Floor 9, Sheffield S10 2TN.
- Sobron, A., Bayu, Rani, & Meidawati. (2019) *Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA*. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Ririn Noviyanti (2020) *Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19*, *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 705-709.
- Wahyu Aji (2020) *Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (1), 55-61
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). *Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur.
- Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, K. P. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (Covid-19)*

## Pengembangan Media “MEB” dalam Menumbuhkan Rasa Nasionalis pada Pembelajaran Matematika SD

Kunti Dian Ayu Afiani\*, Meirza Nanda Faradita

Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia  
[kuntidianayu@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:kuntidianayu@fkip.um-surabaya.ac.id)\*

**Abstract:** *This research is a research and development that aims to produce a valid and effective MEB (Monopoly Education Book) media in fostering a nationalist sense of the Indonesian nation in learning mathematics. The research subjects were fourth grade students of SDN Wonokromo 1 Surabaya. The development of this media in its stages is limited to the mass production stage. Where the validity has been validated against three validators. The results of the research from the three validation results that have been given can be average and it is concluded that the MEB (Monopoly Education Book) media that has been developed gets a score of 86% where the score is included in the "Very Good" criteria. And the MEB (Monopoly Education Book) media is effective as evidenced by the completeness of the classical learning outcomes of students reaching 76%. Thus the learning media MEB (Monopoly Education Book) can be said to be valid and effective.*

**Key Words:** *Monopoly media development; mathematics learning; nationalism*

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media MEB (*Monopoly Education Book*) yang valid dan efektif dalam menumbuhkan rasa nasionalis terhadap bangsa Indonesia pada pembelajaran matematika. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Wonokromo 1 Surabaya. Pengembangan media ini dalam proses tahapannya dibatasi tidak sampai tahap produksi massal. Dimana kevalidan tersebut telah dilakukan validasi terhadap tiga validator. Hasil penelitian dari ketiga hasil validasi yang telah diberikan dapat di rata-rata dan disimpulkan media MEB (*Monopoly Education Book*) yang telah dikembangkan mendapatkan skor 86% dimana skor tersebut masuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Serta media MEB (*Monopoly Education Book*) efektif dibuktikan dari ketuntasan hasil belajar klasikal siswa mencapai 76%. Dengan demikian media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) dapat dikatakan telah valid dan efektif.

**Kata kunci:** Pengembangan media monopoli; pembelajaran matematika; nasionalisme

### Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam komponen dunia Pendidikan. Pendidikan di Indonesia saat ini sudah memperhatikan karakter-karakter dari siswanya, sehingga dalam proses pembelajaran selalu ditanamkan nilai-nilai karakter. Sesuai dengan yang disampaikan (Kemendikbud, 2016) dalam situsnya bahwa nilai-nilai utama PPK adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Nilai-nilai ini ingin ditanamkan dan dipraktikkan melalui sistem pendidikan nasional agar diketahui, dipahami, dan diterapkan di seluruh sendi kehidupan di sekolah dan di masyarakat. Oleh karena itu, menuntut Lembaga Pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik secara keilmuan dan kepribadian dengan melahirkan individu yang kokoh dalam nilai-nilai moral, spiritual dan keilmuan. Menurut (Bakar et al., 2018) hasil beberapa survei yang dilakukan oleh lembaga

swadaya masyarakat mengindikasikan adanya penurunan rasa nasionalisme di Indonesia, sehingga mengantisipasi hal tersebut, sekolah sebagai garda terdepan penjaga nasionalisme melalui proses pembelajaran.

Sering sekali pembelajaran matematika membuat siswa merasa kesulitan dan ketakutan terlebih jika gurunya tidak menyampaikan pembelajaran ini dengan baik. Bahkan ini juga terjadi di lapangan, setelah melakukan wawancara kepada salah satu guru di SDN Wonokromo 1 Surabaya bahwa siswa sering menganggap pelajaran matematika seperti "*momok*" yang menakutkan karena sering dianggap sulit, dan siswa cenderung kesusahan dalam menjawab soal-soal matematika. Menurut (Maulaty, 2015) bahwa Programme for International Student Assessment (PISA) telah melakukan peninjauan pada tahun 2012 di dalam pengarahannya Organization Economic Cooperation and Development (OECD) dimana Indonesia memasuki peringkat bawah dengan poin 375 yang berarti tidak sampai 1 persen siswa di Indonesia memiliki kemampuan mumpuni di bidang pelajaran matematika.

Rasa nasionalis saat ini juga masih belum tumbuh pada diri siswa, hal ini sejalan dengan kondisi di lapangan saat ini tepatnya di SDN Wonokromo 1. Pernyataan ini diungkap oleh salah satu guru bahwa jika saat upacara siswa masih banyak tidak bersikap baik saat menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. Hal ini, menunjukkan bahwa rasa nasionalis belum tumbuh pada diri siswa. Menurut (Lestari et al., 2019) bahwa generasi muda mulai menurun semangat nasionalisme, karena banyak generasi muda menganggap bahwa budaya barat lebih modern dari budaya kita sendiri. Hal ini terlihat dari cara berpakaian, bersikap, berbicara dan pola hidup yang cenderung meniru budaya barat.

Menurut Permendiknas RI No. 41, 2007: 6 dalam (Ariandi, 2016) proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran harus berorientasi pada siswa. Menurut (Faradita, 2019) untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dan hasil belajar tinggi maka diperlukan desain pembelajaran yang baik yang sesuai dengan karakteristik siswa itu sendiri.

Pemecahan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran merupakan kewajiban guru khususnya dalam pelajaran matematika dibutuhkan keseriusan yang lebih dalam pembelajaran matematika. Dalam belajar matematika siswa dapat lebih mudah serta memahami pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran khususnya pada sekolah dasar. Menurut (Afiani, 2020) pembelajaran matematika pun tidak hanya sekedar belajar dan memahami saja, akan tetapi dari pembelajaran matematika siswa dituntut untuk bisa menyelesaikan masalah sehingga penguasaan materi matematika bagi siswa menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini.

Menyampaikan informasi dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting tetapi perlu diingat tidak hanya menyampaikan informasi saja guru juga dituntut untuk dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing siswa untuk mampu berkomunikasi, mengembangkan kreativitas dan tentunya dapat memecahkan

permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung (Afiani & Putra, 2017).

Berdasarkan dari wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN Wonokromo 1 Surabaya bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional dimana aspek media tersebut kurang memenuhi aspek kecakapan kurikulum saat ini dan media pembelajaran masih banyak yang belum menumbuhkan salah satu nilai karakter siswa. Menurut Bruner dalam (Suherman, 2003) melalui teorinya itu, mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Maka dari itu dikembangkan sebuah media pembelajaran matematika dengan nama *MEB* (Monopoly Education Book) dimana media tersebut memiliki bentuk seperti papan monopoly yang juga terdapat unsur nasionalisme yang nantinya dapat menumbuhkan rasa nasionalis dalam penggunaan media tersebut. Menurut Ausubel dalam (Harahap, 2017) bahwa belajar bermakna dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan. Sehingga siswa dapat belajar bermakna dalam matematika apabila proses pembelajaran dapat dikemas menarik agar siswa tertarik dalam pembelajaran.

Menurut (Nurrita, 2018) manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dan membuktikan bahwa media pembelajaran dapat memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Penelitian dari (Ulfaeni et al., 2017) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pengembangan media monopoli energi yang telah dikembangkan telah berhasil menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep terhadap mata pelajaran IPA siswa kelas III selain itu respon siswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan meningkat dimana dapat dikatakan komunikasi antar siswa ataupun dalam proses pembelajaran tersebut berjalan dengan baik dan dapat membantu pemahaman konsep yang diberikan. Penelitian milik (Syahbarina, 2017) juga digunakan rujukan oleh penulis, mengingat penelitian yang dilakukan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis saat ini. Pengembangan media monopoli ini membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran khususnya dalam pelajaran bahasa jawa pada materi aksara jawa. Media ini telah dinyatakan valid oleh para validator. Rujukan terakhir dari penelitian milik (Hidayat, 2015) dengan judul Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya menunjukkan bahwa media pengembangan permainan monopoli termasuk kategori baik dan efektif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan rata-rata nilai tes siswa yang mencapai angka sebesar 87,9 dan melebihi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SD Siti Aminah

yang mencapai angka sebesar 70, maka tujuan pembelajaran dengan media permainan monopoli batik di SD Siti Aminah telah tercapai.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis tentunya memiliki keunggulan dan telah disesuaikan dengan karakteristik yang dibutuhkan dalam kurikulum saat ini. Media pengembangan *MEB* (Monopoly Education Book) ini digunakan untuk mata pelajaran matematika tetapi dalam media tersebut juga diselipkan unsur pembelajaran berisikan pembelajaran nasionalisme yang nantinya dapat menumbuhkan rasa nasionalis pada diri siswa. Selain itu dalam media *MEB* (Monopoly Education Book) tersebut juga terdapat flashdisk yang berisikan materi matematika yang nantinya dapat ditampilkan melalui Microsoft office power point ataupun lab komputer yang tersedia di sekolah tersebut, secara tidak langsung media tersebut telah menerapkan era industri 5.0 yang juga wajib diperkenalkan siswa saat ini. Tujuan dikembangkannya media *MEB* (Monopoly Education Book) ini tidak lain adalah ingin menghasilkan media *MEB* (Monopoly Education Book) yang valid dan efektif dalam menumbuhkan rasa nasionalis terhadap bangsa Indonesia pada pembelajaran matematika yang tentunya sesuai dengan tuntutan kurikulum saat ini.

## Metode

Penelitian yang digunakan oleh penulis merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dimana penelitian tersebut yang nantinya akan menghasilkan suatu produk. Produk yang dikembangkan adalah pengembangan media pembelajaran *MEB* (*Monopoly Education Book*) dimana media tersebut berbentuk seperti papan monopoli dan berisikan materi bangun datar mata pelajaran matematika. Prosedur penelitian ini menggunakan milik (Borg & Gall, 2003) dimana terdapat sepuluh langkah dalam penelitian akan tetapi penelitian ini hanya bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan tersebut. Adapun tahapan yang dilalui adalah (1) Potensi masalah; Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mencari potensi dan masalah. Diantaranya yaitu media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku, lidi ataupun gambar yang kurang inovatif. Setelah masalah yang peneliti temukan, peneliti juga mendapat sesuatu potensi yang lebih dalam lagi dari permasalahan diatas yang akan dilanjutkan masuk ke langkah kedua (2) Mengumpulkan data dan informasi; Setelah peneliti menemukan masalah dan potensi dari masalah, peneliti memulai untuk mengumpulkan informasi. Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan observasi di sekolah dan diperkuat dengan adanya pengisian angket yang diberikan kepada siswa dan wawancara yang dilakukan oleh praktisi pendidikan. Hal ini nantinya dilakukan untuk membantu peneliti mengembang produk yang akan dikembangkan (3) Desain Produk; Pada langkah ini peneliti telah menentukan produk apa yang akan peneliti kembangkan lalu memulai mendesain produk yang akan dikembangkan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan peneliti (4) Validasi Desain dan; sebelum dilakukannya uji coba lapangan terlebih dahulu produk akan melewati tahap validasi. Pada penelitian ini terdapat tiga ahli validasi. Langkah ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan peneliti sudah efektif atau perlu dilakukan suatu perbaikan. Hasil dari validasi ini berupa penilaian, masukan dan saran berdasarkan produk yang dikembangkan (5) Revisi desain;

Setelah mendapatkan hasil penilaian terhadap desain yang telah dikembangkan, saran dan masukan dari para ahli hasilnya akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan revisi produk. Instrumen penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini yang pertama adalah lembar validasi ahli dimana nantinya media yang telah dikembangkan akan diuji kevalidannya oleh tiga validator adapun beberapa aspek yang terdapat pada lembar validasi tersebut diantaranya aspek materi, segi fisik, proporsi dan pewarnaan, kemanfaatan produk serta kelayakan isi dan bahasa. Berikut adalah kisi-kisi instrumen ahli validasi

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli**

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi	1. Kesesuaian KD dengan KI 2. Kesesuaian indikator dengan KD 3. Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran 4. Kesesuaian materi dengan media yang dibuat
2.	Segi fisik	5. Jenis bahan yang digunakan 6. Keamanan bahan untuk digunakan siswa. 7. Ketahanan Produk 8. Ukuran Produk 9. Kemenarikan dari Tampilan Media
3.	Proposi dan Pewarnaan	10. Proporsi detail produk 11. Komposisi pewarnaan dalam menarik siswa
4.	Kemanfaatan Produk	12. Kegunaan produk media dengan tingkat perkembangan siswa 13. Kepraktisan produk media
5.	Kelayakan isi & Bahasa	14. Kesesuaian media dengan materi 15. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 16. Penggunaan huruf dalam media

Tahap wawancara ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa sebelum mengembangkan produk. Instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara yang dilakukan dengan narasumber guna mengetahui informasi seputar proses pembelajaran berlangsung dan permasalahan apa saja yang terjadi di sekolah tersebut yang tentunya harus segera dipecahkan. Berikut lembar wawancara yang digunakan pada tabel 2.

**Tabel 2. Lembar Wawancara**

No.	Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Responden
1.	Apakah terdapat mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa kelas IV?	
2.	Bagaimana proses pembelajaran matematika di kelas IV SDN Wonokromo I Surabaya?	
3.	Kesulitan apa yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika?	



No.	Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Responden
4.	Apakah ada media khusus dalam proses pembelajaran matematika?	
5.	Media apa saja yang digunakan dalam pelajaran matematika?	
6.	Apakah di kelas tersebut sudah menerapkan pembelajaran sesuai era revolusi industri 5.0 ini?	

Selanjutnya adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang pertama adalah data uji kevalidan dimana data ini didapatkan berdasarkan hasil penskoran uji kevalidan yang telah diberikan oleh ketiga validator terhadap media yang telah dikembangkan oleh penulis selain pemberian skor saran dan masukan yang diberikan oleh validator juga akan menjadi acuan perbaikan pengembangan produk yang dikembangkan.

Wawancara juga menjadi bagian teknik pengumpulan data bagi penulis dimana wawancara ini dilakukan secara *face to face* yang dilakukan langsung oleh narasumber yang bersangkutan guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan yang nantinya digunakan untuk mengembangkan sebuah produk yang akan dicapai. Tahapan metode penelitian yang terakhir ialah teknik analisis data, dalam penelitian dan pengembangan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan dan analisis keefektifan dimana dalam proses analisis menggunakan deskriptif kualitatif dimana skor yang didapat dari hasil validator akan dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif sebagai berikut:

1. Pedoman penskoran pada masing-masing kriteria, yaitu:

**Tabel 3. Pedoman Skor Penilaian Validasi**

KRITERIA	SKOR
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: (Sugiyono, 2016)

2. Perhitungan rumus penskoran hasil validasi

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{jumlah maksimal skor tertinggi}} \times 100\%$$

3. Menyimpulkan hasil perhitungan dengan kriteria di bawah ini:

**Tabel 4. Persentase Kriteria Validasi**

PERSENTASE	KRITERIA
P > 80%	Sangat Baik
60% < P ≤ 80%	Baik
40% < P ≤ 60%	Cukup
20% < P ≤ 40%	Kurang
P < 20%	Sangat Kurang

Sumber: (Sugiyono, 2016)

4. Melakukan tes hasil belajar untuk analisis keefektifan media  
Analisis Keefektifan digunakan untuk mengetahui hasil dari siswa mengerjakan soal yang diberikan, menggunakan instrumen tes hasil belajar. Menurut (Sudjana, 2011) rumus perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebagai berikut :

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}}$$

Indikator tes hasil belajar dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa dengan nilai KKM 75 mencapai 75 % dari jumlah seluruh siswa.

Proses analisis data dari wawancara yang telah didapat oleh penulis dari narasumber nantinya akan menjadi patokan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti lalu akan dijelaskan menggunakan deskriptif kualitatif yang nantinya memaparkan hasil wawancara dari narasumber terhadap proses pembelajaran yang dideskripsikan sesuai informasi yang telah diterima.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media MEB (*Monopoly Education Book*) yang valid dalam menumbuhkan rasa nasionalis terhadap bangsa Indonesia pada pembelajaran matematika dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tahapan pada pengembangan ini

1. Potensi masalah  
Masalah yang ditemukan di SDN Wonokromo 1 Surabaya diantaranya yaitu media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku, lidi ataupun gambar yang kurang inovatif.
2. Mengumpulkan data dan informasi;  
Setelah peneliti menemukan masalah dan potensi dari masalah, peneliti memulai untuk mengumpulkan informasi. Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan observasi di sekolah dan diperkuat dengan adanya pengisian angket yang diberikan kepada siswa dan wawancara yang dilakukan oleh praktisi Pendidikan sesuai tabel (2) dengan hasil siswa banyak menganggap sulit mata pelajaran matematika dan banyak merasa bosan terhadap pembelajaran karena jarang menggunakan media yang menarik. Selanjutnya peneliti mengembang produk yang akan dikembangkan
3. Desain Produk;  
Peneliti mengembangkan produk sebuah media MEB (*Monopoly Education Book*). Menurut (Oktaviatna et al., 2017) penggunaan permainan monopoli ini dikarenakan banyak siswa sudah mengenal permainan ini. Berdasarkan hal itu, media ini didesain untuk pembelajaran matematika materi bangun datar dan digunakan dengan cara memainkan seperti monopoli. Peneliti mengembangkan sebuah produk dimana produk tersebut berbentuk seperti permainan monopoli berbahan dasar papan plastik yang didesain menarik dan berbahan dasar yang awet dan baik digunakan untuk mata pelajaran matematika materi bangun datar, selain itu media MEB (*Monopoly Education*

*Book*) juga diberikan materi yang berisikan aspek nasionalisme yang nantinya materi tersebut akan menggiring siswa untuk bersikap nasionalis dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sabri dalam (Musfiqon, 2012) menjelaskan media proyeksi adalah media yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Ini berarti penggunaan media ini selalu tergantung pada alat proyektor yang berguna menghubungkan serta menyampaikan pesan kepada penerima. Media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) juga disediakan file yang berisikan materi bangun datar dimana nantinya siswa dapat langsung disampaikan melalui media elektronik seperti komputer ataupun proyektor.

4. Validasi Desain dan; sebelum dilakukannya uji coba lapangan terlebih dahulu produk akan melewati tahap validasi. Pada penelitian ini terdapat tiga ahli validasi. Adapun hasil validasi yang telah dilakukan oleh peneliti kepada ketiga validator terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu, untuk hasil validator pertama media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) mendapatkan skor 85% dimana skor tersebut memiliki kriteria "Sangat Baik" sedangkan untuk validator kedua memberikan skor 77,5% dimana skor tersebut masuk dalam kriteria "Baik" dan untuk validator ketiga mendapatkan skor 95% masuk dalam kategori sangat baik. Dalam proses uji kevalidan terapat beberapa masukan dan saran yang harus diperbaiki dalam pengembangan media adapun saran dan masukan dari validator adalah pewarnaan gradasi yang digunakan dalam media serta konsistensi penggunaan font dalam media tersebut. Hasil desain pengembangan media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) yang telah diberikan kepada para validator dan telah diberi masukan sehingga nantinya dapat dibandingkan desain awal dan desain setelah revisi yang telah diberikan saran dan oleh validator. Sejalan dengan penelitian (Hidayat, 2015) dengan judul Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya menunjukkan bahwa media pengembangan permainan monopoli termasuk kategori baik dan efektif sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) mendapatkan nilai dari validator dengan rata-rata skor 86% dimana skor tersebut masuk dalam kriteria "Sangat Baik".
5. Revisi desain; Setelah mendapatkan hasil penilaian terhadap desain yang telah dikembangkan, saran dan masukan dari para ahli hasilnya akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan revisi produk. Desain halaman awal pada materi pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) pada desain sebelum revisi tersebut saran yang diberikan oleh validator adalah pewarnaan pada desain pertama yang dirasa terlalu kontras dan font pada desain pertama sulit terbaca, maka dari itu revisi dilakukan pada desain kedua peneliti merevisi warna lebih cerah dan font mudah dibaca.

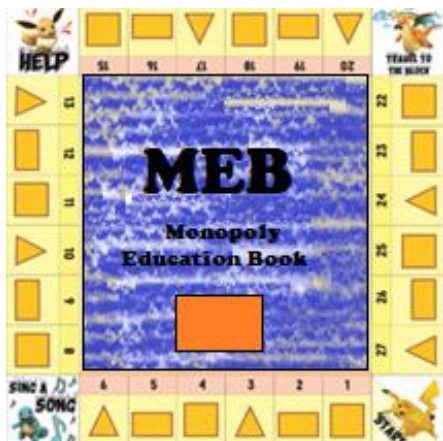


Gambar 1  
Sebelum Revisi

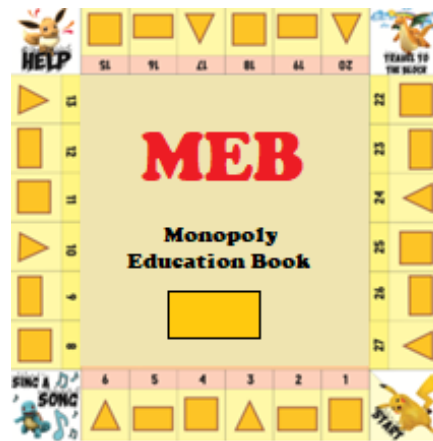


Gambar 2  
Sesudah Revisi

Desain papan monopoli yang telah dikembangkan, saran dan masukan yang diberikan para validator bisa dikatakan masih sama yaitu lebih diperhatikan lagi dalam pemilihan gradasi warna dan jenis font yang digunakan pada papan monopoli tersebut. Gradasi warna yang dikembangkan pada desain awal sebelum harus dilakukan revisi karena memiliki gradasi yang bisa dikatakan mengganggu jenis font yang digunakan, maka dari itu pada desain papan kedua tidak diterapkan kembali pewarnaan gradasi pada papan monopoli guna memudahkannya pembacaan jenis font pada papan tersebut.



Gambar 3  
Sebelum Revisi



Gambar 4  
Sesudah Revisi

Media yang dikembangkan oleh peneliti ini juga memiliki kesamaan pada penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Hidayat, 2015) yang juga mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik di kelas V SD dimana pengembangan monopoli tersebut hanya fokus pada satu pembelajaran saja yaitu pembelajaran batik tidak hanya itu dari segi kualitas media monopoli yang dikembangkan hanya menggunakan kertas dimana kualitas tersebut sangat rentan terjadi kerusakan akan tetapi pengembangan tetapi dari proses validasi, media tersebut termasuk kategori baik sebagai media pembelajaran.

Saat media MEB (*Monopoly Education Book*) digunakan siswa secara bergantian dadu dimainkan oleh siswa, jika dadu siswa yang dimainkan berhenti di kotak Nasionalis maka siswa

menyanyikan lagu-lagu Nasional Indonesia dengan sikap baik. Kegiatan ini secara tidak langsung dapat menumbuhkan rasa nasionalis pada siswa kelas IV di SDN Wonokromo 1 Surabaya. Kemudian tes hasil belajar dari 21 siswa kelas IV di SDN Wonokromo 1 menunjukkan 16 siswa yang tuntas dengan KKM 75 dan 5 siswa yang belum tuntas. Ketuntasan klasikal diperoleh sebesar 76% sehingga dapat dikatakan media MEB (*Monopoly Education Book*) efektif.

### Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis adalah media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk pelajaran matematika khususnya materi bangun datar dan menumbuhkan rasa nasionalis yang telah melalui tahap uji validasi terhadap ketiga validator. Produk yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata kriteria "Sangat Baik" dengan rincian validator pertama memperoleh skor 85% dengan kategori "Sangat Baik", validator kedua memperoleh skor 77,5% dengan kategori "Baik" dan validator ketiga mendapatkan skor 95% dengan kategori "Sangat Baik". Sehingga mendapatkan nilai dari validator dengan rata-rata skor 86% dimana skor tersebut masuk dalam kriteria "Sangat Baik". Hasil tes belajar siswa juga menunjukkan memenuhi KKM sebesar 76%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran MEB (*Monopoly Education Book*) dapat dikatakan valid dan efektif dalam menumbuhkan rasa nasionalis terhadap bangsa Indonesia pada pembelajaran matematika.

### Daftar Rujukan

- Afiani, K. D. A. (2020). *Implementasi Kultur Literasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III di Era Revolusi Industri 4.0. Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 255–262.
- Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajuan Masalah. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1, 38–47.
- Ariandi, Y. (2016). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar Pada Model Pembelajaran PBL. Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*, 579–585.
- Bakar, K. A. A., Noor, I. H., & Widodo, W. (2018). *Penumbuhan Nilai Karakter Nasionalis Pada Sekolah Dasar Di Kabupaten Jayapura Papua. Cakrawala Pendidikan*, XXXVII, 42–56.
- Borg, E. W. R., & Gall, M. D. G. J. P. (2003). *Educational Research An Introduction*, (Seventh Ed). Pearson Education Inc.
- Faradita, M. N. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar IPA di SD Dengan Menggunakan Metode PQ4R. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 7–13.
- Harahap, A. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segiempat Siswa Kelas VII Semester 2 MTS Nur Ibrahimy Tahun Pelajaran 2016/2017. SIGMA*, 3, 71–75.

<http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/1284>

Hidayat, A. (2015). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3, 218–226. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/12403/11461>

Kemendikbud. (2016). *Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter*. Kemendikbud. [https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page\\_id=132#:~:text=Nilai-nilai utama PPK adalah,di sekolah dan di masyarakat.](https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page_id=132#:~:text=Nilai-nilai utama PPK adalah,di sekolah dan di masyarakat.)

Lestari, E. Y., Janah, M., & Wardanai, P. K. (2019). *Menumbuhkan Kesadaran Nasionalisme Generasi Muda di Era Globalisasi Melalui Penerapan Nilai-Nilai Pancasila*. *Adil Indonesia Jurnal*, 1, 20–27. <http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/AIJ/article/view/139>

Maulaty, R. N. (2015). *Mengapa Matematika di Anggap Sulit?* Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/rahayulala/54f677b4a33311e6048b4d86/mengapa-matematika-dianggap-sulit>

Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustakarya.

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Misykat*, 3, 171–187. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>

Oktaviatna, D., Fitri, R., & Lufri. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (Montum) Tentang Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP*. *Journal Biosains*, 1, 174–182.

Sudjana, S. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosda Karya.

Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Kontemporer*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Syahbarina, M. (2017). *Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4, 245–255.

Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Januar Saputra, H. (2017). *Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD*. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4, 136–144. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/4990/3618>

## Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* di Sekolah Dasar Kota Banda Aceh

Lili Kasmini\*, Ilfiani Munthe

STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
[Lilikasmini.gets@gmail.com](mailto:Lilikasmini.gets@gmail.com)\*

**Abstract:** *This study is an experimental study conducted at SD N 55 Banda Aceh, after making observations on the learning process of students pointing to less than optimal results. It can be seen from the learning results before the application of the Discovery Learning model the average learning outcome is 37 while the average obtained after the application of discovery learning model is 73. In addition, based on the results of hypothetical calculations that have been determined by the rules of acceptance of hypotheses, thank  $H_a$  if  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , as for the result obtained is with the degree of freedom ( $dk = n-1 = 34-1 = 33$ ) and the significant value is  $\alpha = 0.05$ , for this calculation  $t_{tabel}$  is 2,19. from the calculation above using  $t$ -tests shows that  $t_{hitung} > t_{tabel}(2,19 > 1,697)$ .*

**Key Words:** *Discovery learning model; learning outcomes*

**Abstrak:** IPA merupakan pembelajaran yang sangat dekat kaitannya dengan kehidupan manusia, banyak instrumen alam yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh dari model Discovery Learning terhadap hasil belajar peserta didik, model pembelajaran Discovery Learning merupakan suatu proses belajar yang dapat melibatkan mental dan juga fisik peserta didik, sehingga pembelajaran yang diperoleh dapat bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SD N 55 Banda Aceh, setelah melakukan pengamatan pada proses pembelajaran peserta didik menunjukkan hasil yang kurang optimal. Hal itu dapat dilihat dari hasil belajar sebelum penerapan model Discovery Learning rata-rata hasil belajar yaitu 37 sedangkan rata-rata yang diperoleh setelah penerapan Model Discovery Learning yaitu 73. Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan hipotesis yang telah ditentukan oleh aturan penerimaan hipotesis, terima  $H_a$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , adapun hasil yang diperoleh adalah dengan derajat kebebasan ( $dk = n-1 = 34-1 = 33$ ) dan nilai signifikan adalah  $\alpha = 0,05$ , untuk perhitungan ini  $t_{tabel}$  adalah 2,19. dari perhitungan di atas menggunakan uji- $t$  menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}(2,19 > 1,697)$ . Hasil analisis rata-rata N-gain yang diperoleh mencapai 50 yang dikategorikan sedang hal ini berarti hasil belajar siswa melalui model pembelajaran discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

**Kata kunci:** Model discovery learning; hasil belajar

### Pendahuluan

Perkembangan zaman pada era globalisasi menuntut adanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Upaya untuk mewujudkan SDM yang berkualitas yaitu dengan adanya pendidikan. Pendidikan mempunyai pengaruh besar untuk memperbaiki dan memajukan kualitas SDM baik secara intelektual maupun moral melalui proses pembelajaran (Zulela, 2016). Peranan pendidikan yaitu untuk memberikan pengalaman belajar dan mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia secara optimal. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran harus benar-benar terarah agar sesuai dengan fungsi dan tujuan

pendidikan yang telah ditetapkan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, menjelaskan bahwa:

Salah satu aspek yang penting bagi ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu terciptanya komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik (Su'udiah et al., 2016). Menurut (Susanti, 2017) Proses belajar adalah mempengaruhi Peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sendiri terhadap lingkungannya, sehingga menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Tujuan pengajaran adalah mengarahkan proses ini sehingga sasaran dari perubahan tingkah laku dapat tercapai dalam tujuan belajar sebagaimana yang diinginkan (Anzar & Mardhatillah, 2017).

Namun realita yang ditemui dilapangan yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan Agustus hingga September, pada saat itu peneliti di perkenankan untuk mengobservasi seluruh kelas. Setelah melakukan observasi terhadap beberapa kelas, peneliti dapat melihat bahwa guru lebih dominan dalam menyajikan pembelajaran dan Peserta didik sering kali dijadikan sebagai objek pendengar sehingga terkesan kurang aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 55 Banda Aceh, yang terletak di daerah Pineung, yang berada disebelah jalan raya dan memiliki suatu tujuan sebagai sekolah pelopor dan misi untuk mengembangkan ber fikir positif serta inovatif, tepatnya observasi ini dilakukan di kelas 4, terlihat bahwa guru lebih dominan sebagai pusat pembelajaran. Pada tema 3 tentang peduli makhluk hidup sub tema 2 keberagaman makhluk hidup di lingkunganku, Peserta didik terlihat kurang berpartisipasi dalam proses belajar. Mereka belum mampu membedakan beberapa tumbuhan maupun hewan yang ditanyakan oleh guru, selain itu mereka masih terlihat terpaku pada penjelasan guru dari pada memberikan pendapat sendiri. Sehingga guru lebih banyak memberikan bahan pembelajaran yang kurang memancing keaktifan Peserta didik dalam menangkap pembelajaran, selain itu menyebabkan proses belajar mengajar terlihat monoton dan masih terbilang konvensional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru sebelumnya, terlihat bahwa pembelajaran masih berpusat kepada guru (*Student Centre*) dan kurang aktif dalam memberikan respon dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan pada kelas IV tahun lalu, diperoleh hasil belajar khususnya kognitif masih berlangsung kurang aktif, karena kurangnya kontribusi peserta didik dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan dibantu oleh model konvensional, guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sama halnya dengan pembelajaran yang diterapkan saat ini, pembelajaran yang dialami peserta didik masih monoton dan kurang berkembang dalam segi memecahkan masalah hingga pengetahuan yang bersifat lebih ilmiah. Hasil dari proses belajar pun menjadi kurang optimal. Sehingga peneliti memiliki data yang cukup memberikan informasi, bahwa banyak dari peserta didik yang belum bisa memahami konsep dalam pembelajaran. Bahkan untuk tingkat pembelajaran yang menggunakan fasilitas yang telah tersedia di sekitar mereka, ada beberapa pelajaran yang menerapkan pelajaran yang ramah dengan lingkungan dan mudah untuk dijangkau oleh peserta didik. Salah satu muatan pembelajaran yang sangat membutuhkan belajar secara langsung terdapat pada materi Hewan dan Tumbuhan yang ada di Sekitar Rumahku.

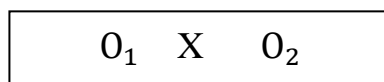


Berdasarkan kajian literatur terdahulu menyebutkan bahwa model pembelajaran discovery learning ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Glanz et al., 2007), selain itu model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan keterampilan sains siswa beserta kreatifitas siswa (Wardani, 2010)

Model discoveri merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada bidang aktivitas Peserta didikdalam belajar. Model pembelajaran Discovery cocok untuk dipakai dalam pembelajaran IPA, karena melalui model Discovery peserta didik akan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuannya melalui kegiatan yang dialaminya sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran (Laila et al., 2016). Suatu penemuan ilmiah dapat dikatakan paling sulit dalam ilmu data, dimana tujuan utamanya adalah memahami bukan hanya untuk berkolerasi hal itu yang membuat fenomena tersebut sangat berinteraksi daripada indevenden, yang mana penemuan baru tersebut harus di integrasikan dengan teory yang ada. Dengan menerepakan model pembelajaran Discovery peserta didik diharapkan dapat belajar lebih efektif dan dapat membuat peserta didik belajar lebih bersemangat yang dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar dan pemahaman peserta didik.

### Metode

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah bentuk *pre-Experimental design*. Penelitian bentuk *pre-Experimental* ini digunakan karena melihat dari realitanya bahwa masih terdapat variabel luar yang memengaruhi variabel dependen, Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Adapun design yang digunakan dalam penlitian ini adalah jenis *One-Group Pretest –Posttest Design* (Sugiyono, 2017)



#### Keterangan:

$O_1$  = nilai *Pretest*

$O_2$  = nilai *Posttest*

X = Perlakuan

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 55 Banda Aceh, sample dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 34 orang.

Adapun Prosedur Penelitian sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan
- b. Tahap Inti (Pemberian masalah)
- c. Tahap Akhir (Kesimpulan)

Teknik yang dapat digunakan adalah tes hasil belajar. Tes tersebut dilkakukan dua kali yaitu *pre test* sebelum perlakuan dan *post test* setelah perlakuan. Perlakuan yang dilakukan

adalah penggunaan model *Discovery Learning* pada pembelajarab IPA di kelas IV SD Negeri 55 Banda Aceh.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Uji Instrument

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi masing-masing item (soal) dengan skor totalnya. Rumus yang digunakan adalah korelasi *product moment*. Adapun hasil perhitungan validitas instrumen selengkapnya dapat dilihat pada lampiran tabel validitas instrumen pada taraf  $\alpha = 5\%$  dengan  $df = (N-2)$  diperoleh  $r_{tabel} = 0,3291$ .

**Tabel 2. Uji instrument Validitas Soal**

No	Nilai	Interprestasi	Keterangan
1	0,286	Tidak valid	Tidak Diambil
2	0,835	Valid	Diambil
3	0,547	Valid	Diambil
4	0,297	Tidak Valid	Tidak Diambil
5	0,662	Valid	Diambil
6	-0,061	Tidak Valid	Tidak Diambil
7	0,296	Tidak Valid	Tidak Diambil
8	0,495	Valid	Diambil
9	0,313	Tidak Valid	Tidak Diambil
10	0,570	Valid	Diambil
11	0,381	Valid	Diambil
12	0,343	Valid	Diambil
13	0,421	Valid	Diambil
14	0,391	Valid	Diambil
15	0,052	Tidak Valid	Diganti
16	0,424	Valid	Diambil
17	0,300	Valid	Diambil
18	0,480	Valid	Diambil
19	0,386	Valid	Diambil
20	0,051	Tidak Valid	Diganti

#### 2. Uji Realibilitas

Uji reabilitas digunakan untuk mengetahui kekonsisten tes yang akan digunakan. Rumu yang diguankan untuk mencari realibilitas ini adalah meggunakan rumus KR-20, dengan  $r_{tabel} = 0,349$ . Setelah melakukan perhitungan,  $r_{hitung}$  yang diperoleh adalah 1,021 maka dapat disimpulkan bahwa tes menggunakan soal terebut memiliki reliabilitas yang tinggi atau reliabel.

#### Tes Hasil Belajar

Peningkatan belajar IPA dalam materi keberagaman makhluk hidup dilingkunganku, dapat dilihat dari tes awal dan tes akhir yang dilakukan. Adapun perbedaannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil *pree test* dan *post test*.

No	Identitas Peserta didik	Data	
		Pree Test	Post Test
1	MA	30	70
2	CA	40	70
3	MZ	20	100
4	SR	20	50
5	UI	40	50
6	JN	50	60
7	FI	30	80
8	MH	50	80
9	FK	40	80
10	SY	10	50
11	BA	30	90
12	MAT	20	80
13	ML	30	100
14	AZ	30	80
15	RI	40	80
16	JM	50	100
17	UM	20	70
18	MW	10	60
19	TK	20	70
20	NY	70	70
21	ZA	50	90
22	RD	50	90
23	SA	50	70
24	SN	40	80
25	AN	30	70
26	FN	30	30
27	IN	30	80
28	BJ	30	70
29	Af	40	80
30	AL	70	70
31	TA	50	90
32	MZ	60	80
33	FL	60	70
34	ZL	50	80
<b>Jumlah</b>		<b>1290</b>	<b>2540</b>

### Analisis hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data tes kemampuan awal dengan kemampuan akhir berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Sebelum melakukan uji normalitas, hal yang dilakukan lebih dulu yaitu, menghitung distribusi frekuensi untuk melihat rentang kelas dan panjang kelas. Adapun cara menghitungnya adalah sebagai berikut.

#### 1) Uji Normalitas Data *Pree Test*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4. Tabel uji normalitas *pree test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		VAR00001
N		34
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	37.9412
	Std. Deviation	15.52699
Most Extreme Differences	Absolute	.166
	Positive	.166
	Negative	-.134
Kolmogorov-Smirnov Z		.968
Asymp. Sig. (2-tailed)		.306
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan uji statistik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* persi 20. *Test* diperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai mean nya yaitu 37, 94 dan untuk standar deviasi adalah 15,52. Selain itu, Asymp. Sig.(2-tailed) menunjuk kan sebesar 0,306 > signifikansi 5% atau 0,05 dari jumlah N=34, maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa sample penelitian berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t (Sugiyono, 2017). Data yang digunakan untuk uji hipotesis ini adalah data hasil *pree test* dan *post test* peserta didik kelas IV SD N egeri 55 Banda Aceh. Hasil uji-t dapat dilihat sebagai berikut:

$$t = \frac{x - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{74,70 - 70}{\frac{15,22}{\sqrt{34}}}$$

$$t = \frac{5,7}{2,6}$$

$$t = \frac{5,7}{2,6}$$

$$t = 2,19$$

N = 34  
 X = 73,70  
 μ = 70  
 S = 15,22

Keterangan:

- t = Nilai t yang di hitung (t<sub>hitung</sub>)
- x = Nilai rata-rata
- μ = Nilai yang dihipotesiskan (KKM = 70)
- s = Standar deviasi
- n = Banyaknyasubjek

Berdasarkan perhitungan hipotesis di atas didapatkan t<sub>hitung</sub> = 2,19 dengan derajat kebebasan (dk = n-1 = 34-1= 33) dan nilai signifikan adalah α = 0,05, untuk perhitungan ini

$t_{tabel}$  adalah 2,19. Berdasarkan apa yang telah ditentukan oleh aturan penerimaan hipotesis, terima  $H_a$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dari perhitungan di atas, jelas bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,19 > 1,697$ ). Pernyataan ini menunjuk kan bahwa  $H_a$  diterima. Oleh karena itu terdapat perbedaan hasil tes awal dan tes akhir, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery Learning* terhadap hasil belajar IPA pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkunganku di SD Negeri 55 Banda Aceh. Sesuai dengan kesimpulan yang telah diputuskan, maka dapat digeneralisasikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (Hakim & Windayana, 2016).

### Hasil Analisis N-Gain

Hasil perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan N-gain bertujuan untuk melihat peningkatan dari hasil belajar Peserta didik setelah menggunakan model *Discovery Learning*. Hasil dari perhitungan N-gain dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain Hasil Belajar IPA

No	Identitas Peserta didik	Data		Gain	N-Gain	Kategori N-Gain
		Pre Test	Post Test			
1	MA	30	70	40	57,14	sedang
2	CA	40	70	30	50	sedang
3	MZ	20	100	80	100	tinggi
4	SR	20	50	30	37,5	sedang
5	UI	40	50	10	16,66	rendah
6	JN	50	60	10	20	rendah
7	FI	30	80	50	71,42	tinggi
8	MH	50	80	30	60	sedang
9	FK	40	80	40	66,66	sedang
10	SY	10	50	40	44,44	sedang
11	BA	30	90	60	85,71	tinggi
12	MAT	20	80	60	75	tinggi
13	ML	30	100	70	100	tinggi
14	AZ	30	80	50	71,42	tinggi
15	RI	40	80	40	66,66	sedang
16	JM	50	100	50	100	tinggi
17	UM	20	70	50	62,5	sedang
18	MW	10	60	50	55,55	sedang
19	TK	20	70	50	62,5	sedang
20	NY	70	70	0	0	rendah
21	ZA	50	90	40	80	tinggi
22	RD	50	90	40	80	tinggi
23	SA	50	70	20	40	sedang
24	SN	40	80	40	66,66	sedang
25	AN	30	70	40	57,14	sedang
26	FN	30	30	0	0	rendah
27	IN	30	80	50	71,42	tinggi
28	BJ	30	70	40	57,14	sedang
29	Af	40	80	40	66,66	sedang
30	AL	70	70	0	0	rendah
31	TA	50	90	40	80	tinggi
32	MZ	60	80	20	50	sedang
33	FL	60	70	10	25	rendah
34	ZL	50	80	30	60	sedang
		<b>Jumlah</b>				

No	Identitas Peserta didik	Data		Gain	N-Gain	Kategori N-Gain
		Pre Test	Post Test			
		1290	2540			

Pada tabel diatas, dapat dilihat hasil analisis N-gain yang diperoleh melalui pree test dan post test yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang dianalisis, N-gain mwnunjukkan adanya perbedaan atau pun peningkatan yang terjadi pada kedua tes yang dilakukan. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 6. Rekap Analisis N-Gain

No	Data Test		Gain	N-Gain	
	Pre	Post		Angka	Kategori
Jumlah	1290	2540	1250	1937,26	-
Rata2	38	75	37	50	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat perbedaan yang dihasilkan melalui model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA. Hal itu dapat diliat dari nilai rata-rata yang didapatkan melalui *pre test* adalah 38 sedangkan nilai rata-rata pada *post test* adalah 75, selain itu N-gain menunjukkan nilai rata-rata adalah sebesar 50 yang di kategorikan sedang. Perbandingan peningkatan *pre test* dan *post test* untuk setiap kategori peningkatan *N-Gain* di tunjukkan padaTabel:

Tabel 7. Rekap Persentase N-Gain

Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Tinggi	11	32
Sedang	17	50
Rendah	6	18

Berdasarkan Tabel terlihat bahwa perolehan *n-gain* terhadap hasil belajar IPA peserta didik mencapai 32% pada kategori tinggi yaitu 11 orang Peserta didik. Pada kategori sedang mencapai 50% yaitu 17 orang Peserta didik, dan yang mencapai kategori rendah hanya 6 orang saja. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang dialami oleh peserta didik setelah menerapkan model *Discovery Learning* pada kelas IV di SD N 55 Banda Aceh.

Implementasi penggunaan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA dikelas IV di SD Negeri 55 Banda Aceh merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung memahami materi keberagaman makhluk hidup dilingkunganku. Sejalan dengan hal itu, hasil pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bermakna dan berkesan sehingga dapat memberikan efek bertahan lama dalam memori Peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh proses pembelajaran dengan penggunaan model *Discovery Learning* skor rata-rata terakhi mencapai 74,70. Hal ini menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* keberagaman makhluk hidup di lingkungan pada kelas IV SD Negeri 55 Banda Aceh.

Berdasarkan hasil analisis pada tes akhir, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang dihasilkan melalui model *discovery learning* yaitu, pengujian yang berlaku sesuai dengan aturan penerimaan hipotesis, terima  $H_a$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dan sebaliknya. Pada uji hipotesis yang dilakukan di atas menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $t_{tabel} (2,19 > 1,697)$  yang berarti bahwa  $H_a$  diterima. Selain itu pada hasil analisis N-gain yang dilakukan terlihat peningkatan yang terjadi pada hasil belajar rata-rata yang diperoleh pada pre test adalah 38 dan pada post test naik menjadi 75, pada rata-rata N-gain memperoleh nilai 50 yang dikategorikan sedang. Hal itu dapat diartikan bahwa model *discovery learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Peserta didik kelas IV pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan.

Pembelajaran IPA, merupakan pembelajaran yang bisa dikatakan indikator dalam kehidupan manusia, karena bahan yang dibahas pada pelajaran tersebut merupakan peristiwa yang selalu berkaitan dengan manusia, sehingga hal tersebut sangat perlu untuk dibahas, dipelajari dan juga dipahami oleh manusia itu sendiri. Peningkatan hasil belajar IPA Peserta didik terlihat nyata setelah diterapkan pembelajaran melalui model *Discovery Learning*. Peserta didik sangat tertarik untuk belajar secara langsung dengan cara berinteraksi dengan lingkungan, berdasarkan pengalaman mereka sehari-hari dan mengkaitkan materi dengan percobaan langsung. Materi keberagaman di lingkungan sangat tepat diajarkan dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, (Pryoutomo, 2017) mengatakan bahwa ada pengaruh yang dihasilkan melalui model *Discovery Learning* pada peserta didik kelas IV di SD N Ngilo-ilo pada pelajaran IPA. Dalam hasil belajar Peserta Didik yang dapat dilihat dari kenaikan tingkat ketuntasan belajar yang semula 50% hingga menjadi 70%. Selain itu, Penelitian yang dilakukan di Gudangkopi 1. Berdasarkan hasil perencanaan, observasi dan pembahasan, dapat direkomendasikan bahwa model *Discovery Learning* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil tes siklus I ada 7 peserta didik 26,92% siklus II ada 17 peserta didik 65,38% dan pada siklus ke III 23 peserta didik mencapai 88,46%. Kemudian, Dilihat dari proses dan tes hasil belajar yang dilakukan pada peserta didik kelas V SD N 124 Baruasangan, terdapat peningkatan yang terjadi dalam pembelajaran, dapat dilihat dari siklus I dengan rata-rata skor 68,57% kemudian pada siklus kedua nilai rata-rata nya adalah 85,71% dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 70.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari penelitian pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* yang diterapkan di kelas IV SD pada pembelajaran IPA menunjukkan adanya pengaruh. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata N-gain yang mencapai 50 yang dikategorikan sedang. Peningkatan hasil belajar menggunakan model *Discovery Learning* dapat dilihat dari uji hipotesis yang dilakukan, yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel} (2,19 > 1,691)$  yang menunjukkan berarti  $H_a$  diterima, dan  $H_o$  ditolak.

## Daftar Rujukan

- Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015 / 2016*. 4(1), 53–64.
- Glanz, J., Shulman, V., & Sullivan, S. (2007). Impact of Instructional Supervision on Student Achievement: Can We Make the Connection?. *Online Submission*, 1–28.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Laila, Q. N., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Al, N., & Mojokerto, H. (2016). PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU PADA JENJANG SD/MI. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*.
- Su'udiah, F., Degeng, I., & Kuswandi, D. (2016). Pengembangan Buku Teks Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1744–1748. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i9.6743>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Susanti. (2017). *Peran guru untuk mewujudkan generasi emas yang berkarakter*. 1(1), 16–19.
- Wardani, K. (2010). Peran Guru Dalam Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara. *Proceedings of The 4rd International Confrence on Teacher Education; Join Confrence UPI & UPSI, November*, 230–239.
- Zulela. (2016). *Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Menulis Di Sekolah Dasar (Action Research di Kelas Tinggi Sekolah Dasar)*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.1363>



## Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Di Sekolah Dasar

Yusuf Darmawan, Gamaliel Septian Airlanda\*

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia  
[gamaliel.septian@uksw.edu](mailto:gamaliel.septian@uksw.edu)\*

**Abstract:** *The learning model is a design that is used as a class design. Learning outcomes are changes in behavior obtained after carrying out activities in the learning process of the PBL learning model, learning can develop critical thinking skills for students. In the effectiveness of the PBL learning model, there has not been a comprehensive study of the effectiveness of learning model. The goal is to understand how much influence cognitive learning outcomes and Problem Based Learning learning models have on the learning outcomes of elementary school students. The results of the effect size test using the T-test are seen from the Paired Sample Test listed in the mean column of 49.27 and the standard deviation of 26.09 has a sig value of 0.000. The effect size obtained is 0.37 and seen from cohen's table that PBL learning has a moderate effect on cognitive learning outcomes in elementary schools.*

**Key Words:** *Meta analysis; problem based learning; learning outcomes*

**Abstrak:** Model pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan sebagai rancangan kelas. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang di peroleh setelah melakukan kegiatan dalam proses belajar model pembelajaran PBL, pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis terhadap siswa. Dalam efektivitas model pembelajaran PBL belum terdapat kajian secara menyeluruh tentang efektivitas model pembelajaran tersebut. Tujuannya untuk memahami seberapa besar pengaruh hasil belajar kognitif dan model pembelajaran Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Hasil dari uji effect size menggunakan uji T dilihat dari Paired Sample Test yang tertera pada kolom mean sebesar 49,27 dan standart devitiation sebesar 26,09 memiliki hasil nilai sig 0,000. Effect size yang diperoleh yaitu 0,37 dan dilihat dari table cohen's bahwa pembelajaran PBL berpengaruh sedang pada hasil belajar kognitif di sekolah dasar.

**Kata kunci:** meta analisis; problem based learning; hasil belajar

### Pendahuluan

Model Pembelajaran adalah komponen yang dapat menentukan hasil pembelajaran. Menurut pengertian dari Joyce dalam (Ngalimun, 2013) model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam rancangan kelas atau dalam cara-cara dan untuk mendefinisikan alat-alat pembelajaran yang meliputi buku, video, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang di peroleh setelah melakukan kegiatan dalam proses belajar (Kasyadi et al., 2013). Model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Susanti, A. E, & Suwu, S. E dalam (Anugraheni, 2018) pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis terhadap siswa.

Penelitian yang di lakukan oleh Mira Safrida dan Agus Kistian pada tahun 2020 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Peureumeue Kecamatan Kaway XVI” menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya yang di lakukan oleh Riana Rahmasari pada tahun 2016 dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA kelas IV SD” dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menunjukkan bahwa model ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Belum terdapat kajian secara menyeluruh tentang efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil pendidikan di Sekolah Dasar. Tujuannya untuk memahami seberapa besar pengaruh hasil belajar kognitif dan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Penelitian *Problem Based Learning* memiliki tujuan yaitu supaya peserta didik memiliki keinginan memahami, mampu mempelajari kebutuhan pembelajaran yang baik sehingga mau untuk menggunakan dan mencari sumber permasalahan pembelajaran dan bagaimana cara menyelesaikan permasalahannya. Menurut Susantu, A. E & Suwu, S.E dalam (Anugraheni, 2018) pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis terhadap siswa. Melalui tanya jawab, menganalisis serta memecahkan permasalahan baik secara kelompok maupun pribadi. Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan perangkat model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, pengaturan diri. Problem Based Learning juga dapat diartikan sebuah pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan tahapan ilmiah sehingga peserta didik dapat belajar mengenai permasalahan pembelajaran tersebut bahkan peserta didik dapat memecahkan suatu masalah itu sendiri (Ngalimun, 2013). Pengertian dari para ahli mengenai kesimpulan tentang *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang fokus dalam melacak akar dari permasalahan yang ada di dalam dunia nyata sebagai konteks dalam pembelajaran dengan melibatkan peserta didik melalui tahapan metode ilmiah sampai siswa dapat berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah dan dapat memperoleh pengetahuan dan konsep sesuai materi di dalam pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui jurnal online, google scholar dengan menggunakan kata kunci “Problem Based Learning”, “hasil belajar”. Dari hasil penelitian diperoleh 20 jurnal relevan. Teknik yang digunakan menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui model Problem Based Learning. Analisis dilakukan dengan membandingkan skor nilai pre test dan posttest . setelah itu dibagi dengan skor pretest dalam bentuk % untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode Meta Analisis. Penjelasan dari Meta analisis adalah salah satu teknik statistika yang merangkum antara beberapa penelitian yang serupa agar dapat di peroleh perbedaan secara Kuantitatif. Meta analisis adalah metode

pembelajaran statistic untuk menghubungkan hasil dari kuantitatif beberapa penelitian untuk menghasilkan rangkuman keseluruhan dari beberapa topik tertentu (Anadiroh, 2019) *Effect size* yaitu perbedaan kejadian efek antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam meta analisis merupakan gabungan *effect size* masing-masing studi yang dilakukan dengan teknik statistika tertentu. Sampel yang diambil adalah artikel publikasi ilmiah tentang pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa sebanyak 20 artikel. Dalam pengumpulan data ini melalui media elektronik berupa internet yaitu dengan cara *searching* di *Google Cendekia* atau *Google Scholar* (<https://scholar.google.co.id/>). Dasar studi meta-analisis adalah *Effect Size*, maka untuk menjawab rumusan masalah penelitian digunakan perhitungan dengan teknik analisis besaran pengaruh (*effect size*). Untuk menghitung *effect size* di setiap studi ada rumus yang digunakan oleh penulis untuk menghitung *effect size* berdasarkan cohen.

## Hasil dan Pembahasan

### Deskripsi Data

Penelitian yang dianalisis berjumlah 18. Penelitian yang digunakan diambil dari berbagai artikel pada jurnal yang dipublikasikan secara nasional yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Setelah melakukan analisis terhadap artikel, hasil penelitian kemudian dikelompokkan seperti dalam Tabel 1.

Tabel 1. Data Artikel

Kriteria Pengumpulan Artikel	Pengelompokkan Artikel	Jumlah Artikel yang Diperoleh
Tahun Publikasi	2013	3
	2016	3
	2017	2
	2018	8
	2019	3
	2020	1
Jenis Metode	<i>Problem Based Learning</i>	20
Variabel Terikat	Hasil Belajar	20

### Hasil pemberian kode artikel

Hasil analisis dari artikel yang diperoleh dari tahun 2014-2020, selanjutnya pemberian kode pada artikel yang diperoleh. Data pemberian kode disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Data Artikel Sesuai Dengan Kriteria Penelitian

No.	Kode Data	Judul	Nama	Tahun	Metode PBL
1.	Y1	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD	Kadek Arida Purnama Dewi, I KT Gading, Dewa Nym Sudana (Dewi, Kadek Arida Purnama, I Kt Gading, 2016)	2016	✓

No.	Kode Data	Judul	Nama	Tahun	Metode PBL
2.	Y2	Efektifitas Penggunaan Model <i>Discovery Learning</i> dan Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD	Fajar Ayu Astari (Astari et al., 2018)	2018	✓
3.	Y3	Efektivitas <i>Discovery Learning</i> dan PBL pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Ditinjau dari Hasil Belajar Kognitif Siswa di SDN Karangduren 01	Priliza Nuramaning Pangastuti (Pangastuti et al., 2019)	2019	✓
4.	Y4	Pengaruh Model Pembelajaran PBL Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Gugus 2 Kecamatan Rendang	Ni Komang Ayu Sri Andinii, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma (Andini, 2016)	2016	✓
5.	Y5	Perbedaan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i> dan <i>Problem Based Learning</i> pada Siswa KELAS 3 SD	Ratih Nurul Fatimah (Fatimah, Ratih Nurul; Slameto; Radia, 2013)	2013	✓
6.	Y6	Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD dalam Pembelajaran Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i> dan <i>Problem Based Learning</i>	Fitria Intan Pramudi Wardani (Pramudi Wardani et al., 2018)	2018	✓
7.	Y7	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Pergung	oleh Ni Pt. Asrika Maha Dewi, I Kt. Dibia, Dw. Nyoman Sudana (Asrika et al., 2013)	2013	✓
8.	Y8	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Gugus 1 Sidemen Karangasem	I Kd Adi Darsana, Md Putra, I Gst. A. Oka. (Darsana et al., 2013)	2013	✓
9.	Y9	Pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berorientasi tri hita karena terhadap hasil belajar IPA	Ni Putu Triani, Nyoman Dantes dan Kadek Yudiana (Rismayani et al., 2019)	2019	✓
10.	Y10	Perbedaan Model <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika	Dewi Rahmawati (Rahmawati, 2018)	2018	✓
11.	Y11	Efektivitas Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong-Blora Semester 2 Tahun 2014/2015	Andhini Virgiana dan Wasitohadi (Virgiana & Wasitohadi, 2016)	2016	✓
12.	Y12	Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD dalam Pembelajaran	Fitria Intan Pramudi Wardani	2018	✓

No.	Kode Data	Judul	Nama	Tahun	Metode PBL
		Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i> dan <i>Problem Based Learning</i>	(Pramudi Wardani et al., 2018)		
13.	Y13	Perbedaan Model <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Discovery Learning</i> Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD	Bella Anandya Yovita Oktaviani (Oktaviani et al., 2018)	2018	✓
14.	Y14	Perbedaan penerapan model Project Based Learning dan Problem Based Learning terhadap hasil belajar matematika kelas 4 SD	Rista Okta Fiana (Fiana et al., 2019)	2019	✓
15.	Y15	Efektifitas penggunaan model <i>Discovery Learning</i> dan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD	Fajar Ayu Astari (Astari et al., 2018)	2018	✓
16.	Y16	Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap kemampuan berfikir kritis	Okta Aji Saputro (Saputro & Rayahu, 2020)	2020	✓
17.	Y17	Pengaruh model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan <i>Mind Mapping</i> terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V	Pd Md Hendra Kusuma dan Md Suarjana (Kesuma, 2017)	2017	✓
18.	Y18	Pengaruh pembelajaran Problem Based Learning dan gaya belajar auditorial terhadap hasil belajar IPS di sekolah dasar	Evinna Cinda Hendriana (Hendriana, 2018)	2018	✓
19	X19	Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD	Ayu Ade Anjelina Putri (Anjelina Putri et al., 2018)	2018	✓
20	X20	Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD	Ni Wayan Santiani (Santiani et al., 2017)	2017	✓

### Analisis Data

Hasil penelitian di peroleh sebanyak 30 artikel yang terkait dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Data hasil laporan penelitian masih sangat luas dan penulis mengambil 20 jurnal yang relevan untuk di uji. Data artikel tersebut diolah dengan cara merangkum dan menentukan intisari hasil penelitian dengan *Problem Based Learning*. Kemudian data dilaporkan kembali dengan cara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berikut data hasil analisis model *Problem Based Learning* :

**Tabel 3. Hasil Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar**

No	Kode Data	Pengaruh Hasil Belajar			
		Pretest	Post Test	Gain	Gain %
1	Y1	11,23	13,48	2,24	20,00
2	Y2	67,80	84,40	16,6	24,48
3	Y3	76,36	80,18	3,82	5,00
4	Y4	16,81	21,5	4,69	27,90
5	Y5	75,00	79,83	4,83	6,44
6	Y6	49,18	73,76	24,58	49,97
7	Y7	21,97	30,56	8,59	39,09
8	Y8	60,50	75,96	15,46	25,55
9	Y9	20,00	23,40	3,40	17,00
10	Y10	64,82	70,93	6,11	9,42
11	Y11	80,2	87,05	6,85	8,54
12	Y12	49,18	73,76	24,58	49,97
13	Y13	65,94	80,24	14,3	21,68
14	Y14	74,15	85,08	10,93	14,74
15	Y15	67,80	84,40	16,6	24,48
16	Y16	75,00	83,00	8,00	10,66
17	Y17	16,68	24,23	7,55	45,26
18	Y18	65,05	82,44	17,39	26,73
19	Y19	11,77	16,52	4,75	40,35
20	Y20	15,31	20,45	5,14	33,57
<b>Rata-rata</b>		49,23	63,05	10,32	25,04

Berdasarkan hasil analisis data dari sejumlah jurnal, pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif di sekolah dasar. Terdapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata sebesar 25,04% mulai dari peningkatan terendah 5,00 % sampai yang tertinggi 49,97 %. Sementara hasil belajar rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan metode *Problem Based Learning* mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 25,04 %.

#### Uji T (Paired Sample T-Test)

**Tabel 4. Tabel Paired Samples Statistic**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	49.2375	20	26.09648	5.83535
	Post Test	59.5585	20	29.13662	6.51515

Berdasarkan hasil *Output Paired-Sample T Test* pada Tabel 4 menunjukkan bahwa Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai rata-rata 49,2375 menjadi 59.5585.

Tabel 5 Tabel Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Post Test	20	.975	.000

Tabel 5 terlihat adanya hubungan antara hasil belajar rata-rata sebelum dengan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 0,975. Hasil uji hipotesis,  $H_0$  = dapat dilihat bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada saat sebelum pembelajaran menggunakan metode *Problem Based Learning* dan  $H_1$  = terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan metode *Problem Based Learning*.

Tabel 6. Tabel Paired Sample Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Post Test	-10.32100	6.87849	1.53808	-13.54023	-7.10177	-6.710	19	.000

Tabel 6 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)  $(0,000) < \alpha (0,05)$  dan  $t_{hitung} = -6,710 < t_{tabel} = 2,093$  sehingga  $H_0$  di tolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *problem based learning*. Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dari masing-masing penelitian dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*.

### Effect Size

*Effect Size* merupakan satuan standar artinya dapat dibandingkan antar beberapa skala yang berbeda – beda *Effect Size* yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah Cohen's d, dapat diartikan bahwa semakin besar nilainya maka semakin besar efek dari model *Problem Based Learning* terhadap pembelajaran kognitif di SD. Interpretasi *Effect Size* sebagai berikut.

Tabel 7. Interpretasi *Effect Size* Cohen's d

<i>Effect Size</i>	Interpretasi
$0 < d < 0,2$	Kecil
$0,2 < d \leq 0,5$	Sedang
$0,5 < d \leq 0,8$	Besar
$d > 0,8$	Sangat Besar

*Effect Size* bertujuan untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa Sekolah Dasar. Dari hasil perhitungan yang dilakukan oleh peneliti maka di dapat hasil yang tertera pada table 4 skor *mean* pada

*pretest* yaitu 49,2735 dan standar deviasinya sebesar 26,09648. Kemudian pada saat dilakukan *posttest*, *mean* mengalami kenaikan yang cukup signifikan menjadi 59,5585 dan standar deviasi sebesar 29,13662.

Berikut ini hasil penghitungan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan rumus *Effect Size* berdasarkan Cohen:

$$d = \frac{M_{posttest} - M_{pretest}}{\sqrt{\frac{(SD_{pretest}^2 + SD_{posttest}^2)}{2}}}$$

$$d = \frac{59,5585 - 49,2375}{\sqrt{\frac{(26,09648^2 + 29,13662^2)}{2}}}$$

$$d = \frac{10,321}{\sqrt{\frac{681,0262683904 + 848,9426250244}{2}}}$$

$$d = \frac{10,321}{\sqrt{\frac{1529,9688934148}{2}}}$$

$$d = \frac{10,321}{\sqrt{764,9844467074}}$$

$$d = \frac{10,321}{27,658352205209}$$

$$d = 0,3731603359239$$

$$d = 0,37$$

Sehingga diperoleh hasil yaitu sebesar 0,37 dan jika dilihat pada table 7 mengenai interpretasi *effect size* termasuk dalam kategori sedang. Sehingga bisa disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan menggunakan hasil analisis dari 20 jurnal yang relevan. Hasil yang didapatkan dari analisis data yaitu hasil *Output Paired-Sample T Test* pada Tabel 4 menunjukkan bahwa Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dengan nilai rata-rata 49,23 menjadi 59,55. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Astari et al., 2018) dengan judul "Efektifitas penggunaan Model *Discovery Learning* dan Model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD" menunjukkan bahwa terdapat hasil *pretest* 67,80 dan rata rata *posttest* 84,40. Berdasarkan rata rata *pretest* dan *posttest* dapat dilihat mengalami peningkatan. Penelitian lain yang juga sejalan dilakukan oleh (Pangastuti et al., 2019) pada tahun 2019 dengan judul "Efektifitas pembelajaran *Discovery Learning* dengan *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik kelas IV ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa di SDN Karangduren 01". Hasil penelitian dapat dilihat dari *Pretest* sebesar 76,36 dan *posttest* sebesar 80,18. Dapat dilihat dari penelitian tersebut bahwa penelitian mengalami peningkatan.



Kemudian pada Tabel 5 terlihat bahwa adanya relasi antara hasil belajar kognitif di sekolah dasar rata-rata sebelum dengan sesudah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sebesar 0,975. Hasil uji hipotesis,  $H_0$  = tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa sebelum pembelajaran menggunakan metode *problem based learning* dan  $H_1$  = terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa sebelum pembelajaran menggunakan metode *Problem based learning*. Tabel 6 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)  $(0,000) < \alpha (0,05)$  dan  $t_{hitung} = -6,710 < t_{tabel} = 2,093$  sehingga  $H_0$  di tolak. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah, Ratih Nurul; Slameto; Radia, 2013) pada tahun 2013 dengan judul perbedaan hasil belajar IPA menggunakan model *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* pada siswa kelas 3 SD” menunjukkan bahwa hasil uji t posttest menunjukkan t hitung 3,583 dan t table 2,011 dengan signifikansi  $0,49 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada suatu perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan model *Discovery learning* dan *Problem Based Learning*. Penelitian lain yang sejalan adalah penelitian dari (Pramudi Wardani et al., 2018) pada tahun 2018 dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD dalam Pembelajaran Menggunakan Model *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*” menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan model *discovery learning* lebih tinggi secara signifikan dibanding model pembelajaran *problem based learning*. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji t hitung sebesar -2,282 dengan diperoleh signifikansi sebesar 0,026 lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  ( $0,026 < 0,05$ ), karena nilai signifikansi (2-tailed) pada independent sample t test lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *problem based learning*. Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat dilihat bahwa hasil belajar kognitif siswa dari masing-masing penelitian dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dengan menggunakan metode *problem based learning*.

Hasil uji *Effect Size* dengan menggunakan Uji T dapat dilihat dari hasil *Paired Sample Test* terdapat hasil yang tertera pada kolom *Mean* sebesar 49,27 dan *Standart Deviation* sebesar 26,09 dan memiliki nilai sig 0,000. Maka besaran *Effect Size* yang diperoleh adalah sebesar 0,37 dan dapat dilihat dari tabel interpretasi *Cohen's* bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh sedang pada hasil belajar kognitif di sekolah dasar.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis diatas ditemukan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata rata sebesar 10,32 dapat dilihat dari peningkatan terendah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* Berdasarkan hasil analisis data dari sejumlah jurnal, dapat dilihat bahwa Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif di sekolah dasar. Terdapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata sebesar 25,04% mulai dari peningkatan terendah 5,00 % sampai yang tertinggi 49,97 %. Sementara hasil belajar rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan metode *Problem Based Learning* mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 25,04 %. Hasil uji *effect size* yang diperoleh sebesar 0,37 sehingga bisa

dikatakan dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berpengaruh sedang dalam meningkatkan hasil belajar kognitif di sekolah dasar.

### Daftar Rujukan

- Anadiroh, M. (2019). *Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*.
- Andini, N. K. A. S. dkk. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Gugus 2 Kecamatan Rendang*. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10.
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SD*. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Anugraheni, I. (2018). *Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*. *Polygot*, 14(1), 9–18. <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v14i1.789>
- Asrika, N. P., Dewi, M., Dibia, K., Sudana, D. N., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas Iv Sd Negeri Pergung*. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/675>
- Astari, F. A., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). *Efektifitas Penggunaan Model Discovery Learning Dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 3 SD*. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.20>
- Darsana, I. K. A., Putra, M., & Negara, I. G. A. O. (2013). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Gugus 1 Sidemen Karangasem*. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).
- Dewi, Kadek Arida Purnama, I Kt Gading, dan D. N. S. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/7496/5119>.
- Fatimah, Ratih Nurul; Slameto; Radia, E. H. (2013). *Perbedaan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Discovery Learning Danproblem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fiana, R. O., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). *Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD*. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 157–162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.108>
- Hendriana, E. C. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar*. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i1.484>
- Kasyadi, Y., Kresnadi, H., & Sugiyono. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw*. 1–12.
- Kesuma, H. (2017). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Mind Mapping Terhadap Universitas Pendidikan Ganesha*. 5(2), 1–10.

- Ngalimun. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Oktaviani, B. A. Y., Mawardi, & Astuti, S. (2018). *Perbedaan Model Problem Based Learning dan Discovery Learning Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD The Difference of Problem-Based Learning and Discovery Learning Viewed From Mathematic Learning Outcomes of 4 th Grade Students*. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol 8*, 131–132.
- Pangastuti, P. N., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). *Efektivitas Discovery Learning dan PBL pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Ditinjau dari Hasil Belajar Kognitif siswa di SDN Karangduren 01*. *Jurnal Basicedu, 3*(1), 92–100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.79>.
- Pramudi Wardani, F. I., Mawardi, M., & Astuti, S. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD dalam Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning dan Problem Based Learning*. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika, 2*(1), 62. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.283>.
- Rahmawati, D. (2018). *Perbedaan Model Probem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Journal for Lesson and Learning Studies, 1*(3), 214–221. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15010>.
- Rismayani, R., Dantes, N., & Yudiana, K. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar PKn*. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, 3*(1), 32–41. <https://doi.org/10.23887/pips.v3i1.2879>.
- Santiani, N. W., Sudana, D. N., & Tastra, I. D. K. (2017). *Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*. *Mimbar PGSD, 5*(2), 1–11.
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). *Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning ( Pjbl ) Dan Problem Based Learning ( PBL ) Berbantuan Media Monopoli*. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 4*(1), 185–193. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/24719>.
- Virgiana, A., & Wasitohadi, W. (2016). *Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong - Blora Semester 2 Tahun 2014/2015*. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 6*(2), 100. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118>.

**Pengembangan Media Game Petualangan Geomat Berbasis  
Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD**

**Theo Hendratta Putra\*, Mawardi**

*Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia  
292017014@student.uksw.edu\**

**Abstract:** *The demands of 21st-century learning emphasize primary school teachers and students to have adequate skills, creativity, innovation following global dynamics. To meet the demands of 21st-century learning, the purpose of this study is to develop learning media for the game "Geomat's Adventure" to improve learning outcomes for grade 5 elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) type of research. The results of the material validation obtained a score of 66%, including in the interval 61-80% with the high category. Validation of the learning design obtains a score of 80% in the 61-80% interval getting the high category. Media validation obtained a score of 94.2%, including in the 81-100% interval, the category was very high. The findings of the validation results from material experts and learning media become a reference that media products so that in making Geomat's Adventure it is feasible to be used.*

**Key Words:** *Petualangan geomat; media; learning outcomes*

**Abstrak:** Tuntutan pembelajaran abad 21 menekankan kepada guru dan siswa sekolah dasar supaya memiliki keterampilan, kreativitas, inovasi yang memadai sesuai dengan dinamika global. Dalam rangka memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 itulah maka tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran game "Petualangan Geomat" untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas kelas 5 SD. Penelitian ini, menggunakan jenis Penelitian Research and Development (R&D). Hasil validasi materi memperoleh skor 66% termasuk dalam interval 61-80% dengan kategori tinggi. Validasi Desain pembelajaran memperoleh skor 80% masuk dalam interval 61-80% mendapat kategori tinggi. Validasi media memperoleh skor 94,2% termasuk dalam interval 81-100% mendapatkan kategori sangat tinggi. Temuan hasil validasi ahli materi dan media pembelajaran ini menjadi acuan bahwa produk media Sehingga dalam pembuatan Petualangan Geomat ini layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Petualangan geomat; media; hasil belajar

## **Pendahuluan**

Pada era globalisasi perubahan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh kepada setiap aspek kehidupan. Salah satunya dalam dunia pendidikan. Pada era ini, tuntutan pembelajaran menekankan kepada siswa sekolah dasar, supaya memiliki keterampilan-keterampilan, kreativitas, inovasi yang memadai sesuai dengan dinamika perkembangan zaman globalisasi (Wijaya, E.Y, Sudjimat, D.A, 2016) tantangan abad 21 menuntut adanya proses berbagai keterampilan yang harus dikuasai sehingga pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup. Dengan begitu hendaknya satuan pendidikan yang berfungsi sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, memotivasi siswa

supaya siswa terlibat dalam pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kompetensi sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016). Salah satu cara untuk membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan menginovasikan sebuah pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai penelitian dan pengembangan telah dilakukan dalam rangka mengupayakan agar pembelajaran lebih inovatif dan menarik.

Penelitian tentang pengembangan MEPTISAN memperoleh hasil validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran pada kategori sangat tinggi, berarti MEPTISAN layak digunakan (Sari & Mawardi, 2020). Penelitian serupa dengan penelitian pengembangan *Mathematic Adventure Game* yang memperoleh hasil validasi ahli media, materi dan siswa pada kategori sangat layak, sehingga *Mathematic Adventure Game* layak untuk digunakan (Faiq, 2012). Yang terakhir penelitian pengembangan BERUANG PINTAR (Belajar Bangun Ruang Pintar) memperoleh hasil validasi materi dan media dengan kriteria sangat baik artinya aplikasi game edukasi “BERUANG PINTAR” layak untuk digunakan (Luthfya & Zaim, 2020).

Hasil wawancara tentang kebutuhan media yang sudah dilakukan dengan salah satu guru di SD Negeri Rogomulyo 02, anak-anak sekarang lebih aktif dengan *Smartphone*, dan kurang tertarik dengan media sebelumnya. Guru membutuhkan inovasi dalam cara belajar agar anak-anak paham akan materi geometri, guru biasanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar maupun alat peraga yang jumlahnya terbatas sehingga setiap peserta didik tidak bisa mengalami sendiri media pembelajaran tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman pembelajaran saat ini, siswa perlu media pembelajaran yang berbeda dan sifatnya visual dimana terdapat suatu media pembelajaran dengan tambahan musik dan gambar maupun animasi animasi yang bergerak yang akan menarik minat siswa dan siswa lebih antusias dalam belajar, sehingga pembelajaran tidak monoton seperti buku saja tetapi dapat menggunakan inovasi. Menurut (Mawardi, 2017) menyatakan media pembelajaran hakikatnya sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan. Sejalan dengan pendapat media pembelajaran (Ayundha Rosvita, 2021) Juga menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Peneliti mengembangkan media game “Petualangan Geomat” yang diharapkan akan memudahkan siswa dalam memahami materi geometri melalui adanya animasi-animasi dalam materi. Kecenderungan anak ketika ada hal baru maka anak lebih mengingat dan akan lebih antusias terhadap hal baru yang menarik, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. (Kunandar, 2012:276) menurutnya hasil belajar ini merupakan sebuah proses belajar yang hasilnya dapat diukur menggunakan alat pengukuran yaitu dengan tes, tes yang sudah disusun secara sistematis serta praktis dan sudah direncanakan baik tes tertulis maupun tes lisan. Sejalan dengan pendapat itu (Mawardi dan Supriyati, 2015) juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah keterampilan dan kecakapan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar juga merupakan indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam

proses belajar (Astari, 2017). Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar. Penggunaan *Smartphone* untuk media pembelajaran biasanya hanya digunakan untuk *browsing* tugas saja, tetapi peneliti bermaksud dimanfaatkan untuk belajar, dan sistem operasi yang digunakan adalah *Android*. Penulis akan mengembangkan kebutuhan media pembelajaran dalam bentuk game “Petualangan Geomat” sehingga siswa tidak bosan dan lebih paham jika bermain game, sehingga siswa lebih antusias dan meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga mendukung ide media pembelajaran berbasis *Android* apabila media pembelajaran tersebut dapat membantu meningkatkan hasil belajar, menarik perhatian dan minat siswa.

Dari hasil penelitian sebelumnya maka peneliti bermaksud mengembangkan media game “Petualangan Geomat” untuk meningkatkan hasil belajar matematika terkhusus dalam pembelajaran geometri bangun ruang. Media yang akan dibuat ini, dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan menarik perhatian siswa yang dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pembuatan produk ini sendiri bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “Game Petualangan Geomat” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas kelas 5 SD. Produk media game Petualangan Geomat ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat mendapatkan hasil prestasi yang maksimal.

## Metode

Penelitian yang dilakukan ini dirancang menggunakan jenis Penelitian Research and Development (R&D). Menurut Sukmadinata yang dikutip dalam buku (M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, 2020) Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R&D) menyatakan bahwa Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) Merupakan proses serta langkah-langkah dalam mengembangkan atau menciptakan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat di pertanggung jawabkan oleh peneliti, dan pengembang dari produk tersebut.

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran game Petualangan Geomat untuk meningkatkan hasil pembelajaran kelas 5 SD. Peneliti menggunakan model Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sukmadinata yang terdiri dari tiga tahap yaitu: tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan produk, dan tahap uji produk. Dalam mengembangkan media game Petualangan Geomat peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Prosedur penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Prosedur Penelitian**

	Tahapan R&D	Instrumen	Sumber Data	Analisis Data
	<b>Studi Pendahuluan</b>			
a.	Studi Putaka	Wawancara	Guru kelas 5 SDN Rogomulyo 02	Analisis data deskriptif
b.	Survey Lapangan	Observasi	SDN Rogomulyo 02	analisis

Tahapan R&D	Instrumen	Sumber Data	Analisis Data
c. Penyusunan draf awal			
<b>Desain pengembangan produk</b>			
a. Draf awal			
b. Validasi Ahli	Rubrik penilaian ahli	Pakar ahli media, materi, dan desain pembelajaran	Analisis data deskriptif, kategori, prosentase
c. Revisi produk			
d. Uji coba terbatas		Tidak dilaksanakan	
e. Uji coba luas		Tidak dilaksanakan	
<b>Pengujian</b>			
Penelitian tindakan kelas	Observasi, pretest, dan posttest	Guru kelas 5 SDN Rogomulyo 02	Analisis data. Deskriptif kualitatif, prosentase

### Hasil dan Pembahasan

Hasil Studi pendahuluan yang telah dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 SDN Rogomulyo 02 Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Semarang. Media yang digunakan adalah media alat peraga yang tidak setiap siswa dapat mempraktekannya satu satu, dan media terbatas. Untuk idealnya seharusnya siswa dapat mempraktikannya satu per satu. Di sekolah ini guru menyebutkan bahwa terdapat beberapa karakteristik peserta didik yang ada. Peserta didik yang ada di SDN Rogomulyo 02, memiliki ciri cepat bosan, susah untuk fokus, serta tertarik terhadap penggunaan teknologi yang berkembang. Dari beberapa hasil yang didapatkan maka peneliti merencanakan pengembangan media yang dapat dioperasikan melalui *Smartphone*, sehingga siswa dapat belajar dengan bermain. sehingga fokus siswa dalam meningkatkan hasil belajar lebih efektif. Peneliti merancang "Game Petualangan Geomat" dengan fokus materi Geometri bangun ruang pada bangun kubus dan balok. Perancangan "Game Petualangan Geomat" memiliki kesamaan dengan merancang kegiatan pembelajaran dimana kegiatannya dimulai dengan menetapkan indikator dan tujuan.

Melihat kebutuhan yang telah dilakukan pada studi pendahuluan maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu game Petualangan Geomat yang di dalamnya mencakup materi bangun ruang terkhusus pada bangun kubus dan balok. Materi yang ada di dalam media ini adalah materi bangun ruang kelas 5 Sekolah Dasar.

Ketika game dimulai dengan klik lewati pada gambar 1, maka akan muncul seperti gambar 2, untuk memilih kegiatan yang akan dimulai. Terdapat ikon Di dalam game tersebut terdapat beberapa ikon seperti, petunjuk, materi, Kompetensi, latihan, profil, dan keluar. Semua tombol dapat diakses sesuai perintah pemain.



Gambar 1. Halaman Awal



Gambar 2. Halaman Menu utama

Pada halaman petunjuk gambar 3, ketika di klik maka akan muncul petunjuk penggunaan game Petualangan Geomat.



Gambar 3. Halaman Petunjuk

Kemudian lanjut ke bagian Materi, dalam bagian materi ini jika dimulai maka akan muncul gambar 4, kemudian pemain memilih materi kubus gambar 5, atau balok gambar 6, didalamnya terdapat penjelasan tentang materi materi yang diperlukan.



Gambar 4. Halaman Materi



Gambar 5. Materi Kubus



Gambar 6. Materi Balok

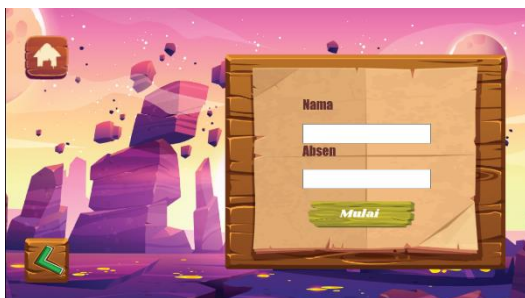


Kemudian menuju menu Kompetensi gambar 7, yang didalamnya terdapat kompetensi dasar yang diangkat untuk pembuatan media game Petualangan Geomat.

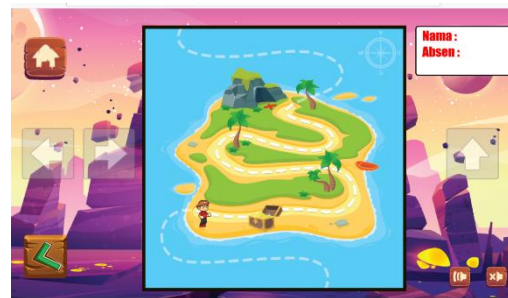


Gambar 7. Halaman Kompetensi Dasar

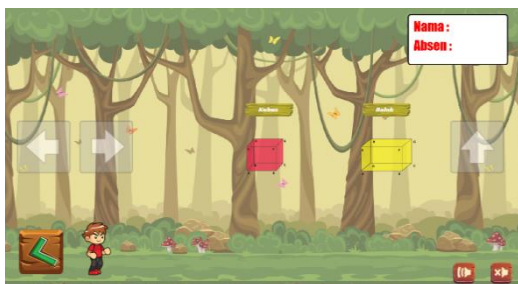
Dilanjutkan ke halaman berikutnya untuk memulai permainan maka dipilih ikon latihan maka akan muncul gambar 8. Setelah muncul gambar 8 maka wajib mengisikan nama dan nomor absen, setelah itu maka memulai permainan seperti gambar 9, dan digerakan menuju kotak misi. Setelah menuju gambar 9 maka akan muncul halaman seperti gambar 10, dalam gambar 10 memuat soal dimana memiliki soal pilihan ganda gambar 11 dan essay gambar 12.



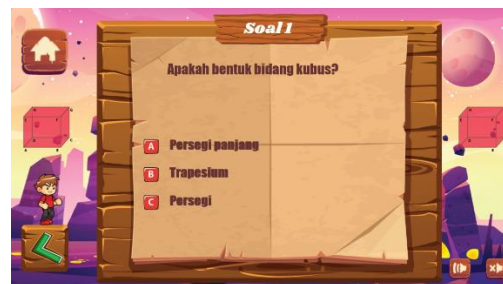
Gambar 8. Absensi



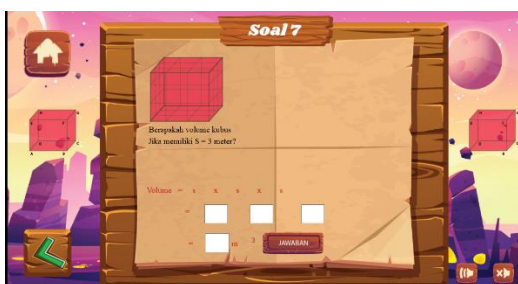
Gambar 9. Kotak misi



Gambar 10. Halaman soal kubus dan balok



Gambar 11. Soal Pilihan ganda



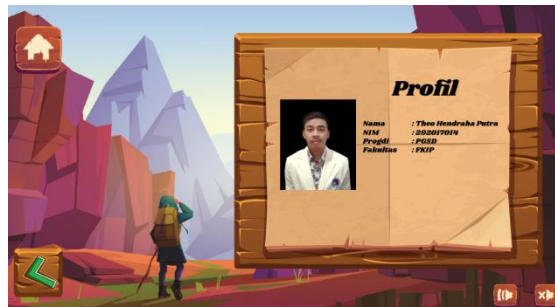
Gambar 12. Soal essay



Gambar 13. Hasil perolehan

Setelah bermain maka akan muncul halaman skor perolehan yang didapat.

Pada gambar 14. Merupakan gambar profil pengembang game Petualangan Geomat



Gambar 14. Profil pengembang

Setelah tahap draf produk selesai maka selanjutnya adalah menguji produk kepada ahli. Terdapat 3 proses uji validitas yang dilakukan yaitu uji validitas materi, uji validitas desain pembelajaran dan validitas media oleh Dosen Universitas Kristen Satya Wacana. Dalam uji validasi materi peneliti menggunakan komponen uji validasi aspek materi dari (Akbar, 2013) yang meliputi relevansi, keakuratan, dan sistematika kajian. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh skor 66 % dan tergolong dalam interval penilaian 61%-80% (Mawardi, 2014) sehingga masuk dalam kategori tinggi. Hasil validasi media dijabarkan pada table 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Materi

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Presentase Kelayakan	Kategori
Relevansi	28	17	60,7 %	Cukup
Keakuratan	8	6	75 %	Tinggi
Sistematika	8	5	62,5 %	Tinggi
<b>Rata-rata hasil validasi aspek materi</b>			66 %	Tinggi

Selanjutnya uji validasi media, uji validasi media sendiri untuk mengetahui kelayakan dalam segi aspek media yang digunakan dalam pembuatan media game petualangan geomat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD. Menurut (Efendi, E & Zhuang, 2005) meliputi : tampilan, interaksi, kontrol, dan bentuk. Hasil validasi mendapatkan skor 93,7 % masuk dalam interval 81%-100% sehingga masuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil validasi dijabarkan pada table 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Media

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Presentase Kelayakan	Kategori
<b>Tampilan</b>	32	32	100 %	Sangat Tinggi
<b>Interaksi</b>	12	10	83,3 %	Sangat Tinggi
<b>Kontrol</b>	16	16	100 %	Sangat Tinggi
<b>Bentuk</b>	16	15	93,7 %	Sangat Tinggi
<b>Rata-rata hasil validasi aspek media</b>			94,2 %	Sangat Tinggi

Uji yang terakhir adalah uji validasi desain pembelajaran. Uji ini digunakan untuk mengetahui kelayakan desain pembelajaran yang digunakan dalam media game petualangan geomat. Komponen uji validasi desain pembelajaran ini digunakan menggunakan (Kemendikbud, 2016) yaitu : Komponen dan Prinsip. Mendapatkan hasil validasi 80,7 % masuk dalam interval 60%-80% dan masuk dalam kategori tinggi. Hasil dijabarkan dalam table 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Validasi Desain Pembelajaran**

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Presentase Kelayakan	Kategori
Komponen	52	45	86,5 %	Sangat Tinggi
Prinsip	16	12	75 %	Tinggi
Rata rata hasil validasi aspek desain pembelajaran			80%	Tinggi

Pada tahap pengujian secara terbatas dan uji lebih luas di sekolah dasar tidak dapat dilakukan karena kondisi Negara yang tidak memungkinkan karena adanya covid-19 yang sedang terjadi, maka penelitian peneliti tidak bisa melaksanakan uji terbatas maupun luas karena pertimbangan dan aturan pemerintah yaitu belajar dirumah. Dalam evaluasi ini peneliti mendapat banyak masukan dan saran yang digunakan untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran game petualangan geomat yang sudah dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

Pengembangan media game Petualangan Geomat yang sudah di uji validasi mendapatkan prosentase rata-rata nilai 80% maka media ini masuk dalam interval 61-80% sehingga masuk dalam kategori tinggi dan layak digunakan. Hasil temuan ini sesuai dengan penelitian (Sari & Mawardi, 2020) yang mendapatkan hasil penelitian pengembangan MEPTISAN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD, dengan kategori layak digunakan.

## Kesimpulan

Produk yang dihasilkan peneliti ini adalah Petualangan Geomat. Produk ini digunakan untuk memberikan inovasi pembelajaran terkhusus pada materi matematika bangun ruang yang terfokus pada bidang kubus dan balok. Hasil dari validasi produk game petualangan geomat mendapatkan hasil validasi materi 66 % termasuk dalam interval 61-80% masuk dalam kategori tinggi. Kemudian untuk desain pembelajaran memperoleh skor 80% masuk dalam interval 61-80% masuk dalam kategori tinggi. Hasil validasi media memperoleh skor 94,2% termasuk dalam interval 81-100% mendapatkan kategori sangat tinggi. Sehingga dalam pembuatan produk Petualangan Geomat, dapat dinyatakan bahwa media ini layak untuk digunakan.

## Daftar Rujukan

- Astari, T. (2017). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV. Jurnal Pelangi.*
- AyundhaRosvita, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar*

*Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik. Jurnal Pendidikan Rokania, VI.*

Efendi, E & Zhuang, H. (2005). *E-learning Konsep dan Aplikasi*. Andi offset.

Faiq, A. (2012). *Mathematics Adventure Game Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pembelajaran Matematika Kelas V SDN Jetis 1*.

Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Luthfya, & Zaim, U. (2020). ) *Pengembangan game edukasi "Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar) untuk memfasilitasi pemahaman konsep. Jurnal Pendidikan Matematika*.

M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, K. M. Z. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R&D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

Mawardi. (2014). *Model Desain Pembelajaran Konsep Dasar PKn Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle*. widya sari pres.

Mawardi. (2017). *Designing the Implementation of Model and Instructional Media*.

Mawardi dan Supriyati. (2015). *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif The Group Investigation (GI) Dan Inquiry Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD*. Scholaria, 5.

S, Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.


Sari, indra kartika, & Mawardi. (2020). *Pengembangan MEPTISAN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD*. JPDI.


Wijaya, E.Y, Sudjimat, D.A, N. A. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 1, 263–278*.



**JBPD**

**Jurnal Bidang  
Pendidikan  
Dasar**

 Online

 Print

