

proses

by Fajar Setiawan

Submission date: 02-Oct-2019 01:59PM (UTC+0700)

Submission ID: 1184435215

File name: Proses.docx (95.01K)

Word count: 2306

Character count: 14399

PENGEMBANGAN MEDIA “DELIMA” (DENAH LINGKUNGAN RUMAH) PADA SUBTEMA BERMAIN DI LINGKUNGAN RUMAH UNTUK KELAS II SEKOLAH DASAR

Fajar Setiawan

Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia
fajarsetiawan@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstract (10pt)

5
Abstract: The purpose of this study is to develop Delima (Home Plan) media on the Playing Subtema in the home environment for grade II elementary school. This type of research is research and development (Research and Development). The selection of this type of research is due to the authors developing a learning media product, namely Media Pomegranate (Plan of Home Environment) which is valid, practical, and effective. The results of the study showed that Pomegranate media developed were said to be valid because they obtained an average score of 4.8 and were in the good category. Likewise, the RPP, LK, and THB that were developed to support the use of Delima media were also said to be valid, because they obtained average scores in a row of 4.5, 4.1, and 4.3, and all were in the good category. The results of the implementation of the implementation of learning, student activities, and THB are said to be practical because they obtain an average score of 4.7 and 4.8 respectively and are in the good category. While THB students are said to be effective, because they have reached the established indicators.

Keyword: *instructional media, delima media*

Abstrak (10pt)

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Delima (Denah Lingkungan Rumah) pada Subtema Bermain di lingkungan rumah untuk kelas II sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pemilihan jenis penelitian tersebut dikarenakan penulis mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, yakni media Delima (Denah Lingkungan Rumah) yang valid, praktis, dan efektif. Adapun hasil penelitian menunjukkan media Delima yang dikembangkan dikatakan valid karena memperoleh skor rata-rata 4,8 dan berada dalam kategori baik. Begitupun juga dengan RPP, LK, dan THB yang dikembangkan untuk mendukung penggunaan media Delima juga dikatakan valid, karena memperoleh skor rata-rata berturut-turut 4,5, 4,1, dan 4,3, serta semuanya berada dalam kategori baik. Adapun hasil dari pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan THB dikatakan praktis karena memperoleh skor rata-rata berturut-turut 4,7 dan 4,8 dan berada dalam kategori baik. Sedangkan THB peserta didik dikatakan efektif, karena sudah mencapai indikator yang ditetapkan.

Kata kunci: media pembelajaran, media delima

PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu pendidikan tidak lepas dari jalannya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik salah satunya dapat dilihat dari keaktifan peserta didik di kelas, yang kemudian bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas II SDN Mojorejo, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik, dengan menggunakan instrumen penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran program Pengembangan Profesi Guru (PPG) Unesa, peneliti mendapati jika pelaksanaan proses pembelajaran tidak mencerminkan

partisipasi aktif dari peserta didik. Hal tersebut disebabkan beberapa hal, yakni (1) guru tidak mampu mengelola kelas secara baik, seperti tidak memberikan motivasi kepada peserta didik agar tetap fokus dalam kegiatan pembelajaran, tidak memberikan apresiasi kepada peserta didik, dan mobilitas di dalam kelas kurang; serta (2) dalam melaksanakan pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik yang berdampak pada aktivitas peserta didik di kelas. Adapun guru hanya memanfaatkan papan tulis sebagai perantara untuk menjelaskan konsep yang sebenarnya itu adalah hal yang abstrak.

Selain permasalahan di atas, peneliti juga mendapati fakta jika dalam rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP yang telah dibuat oleh guru, penggunaan media pembelajaran tidak diskenariokan. Padahal jelas, media pembelajaran mempunyai peranan yang penting sebagai salah satu faktor (di samping pemilihan model, strategi, dan metode yang tepat) dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Permasalahan di atas tentu tidak dapat diabaikan begitu saja. Butuh sebuah terobosan atau solusi agar pelaksanaan proses pembelajaran mencapai kondisi yang ideal, yakni guru mampu mengelola kelas dengan baik melalui motivasi dan apresiasi yang diberikan kepada peserta didik, serta menunjukkan perannya sebagai fasilitator dengan cara berkeliling kelas untuk memantau aktivitas peserta didik. Selain itu, guru harus menggunakan media pembelajaran dalam mengajarkan konsep-konsep, khususnya konsep yang abstrak. Hal tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak dari Piaget, bahwa anak usia 7-11 tahun (sekolah dasar) berada dalam tahap operasional konkret, dimana anak sudah mempunyai

kecakapan berpikir logis, namun dengan benda-benda yang bersifat konkret agar anak mampu menelaah berbagai persoalan yang diberikan oleh guru.

Selain permasalahan yang bersifat praktik di atas, guru juga harus tertib secara administratif. Pembuatan RPP sudah seharusnya berpedoman pada kaidah-kaidah yang ditentukan. RPP harus menggambarkan secara rinci setiap kegiatan yang diskenariokan, termasuk penggunaan media di dalamnya. Dan yang paling penting, apa yang sudah diskenariokan dalam RPP harus benar-benar diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Atas dasar apa yang diuraikan di atas, tidak digunakannya media pembelajaran mempunyai dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran yang bermuara pada pencapaian hasil belajar peserta didik menjadi tidak maksimal. Sehingga kemudian, hal tersebut menarik minat peneliti untuk melakukan *research* dengan judul “Pengembangan Media “Delima” (Denah Lingkungan Rumah) pada Subtema Bermain di Lingkungan Rumah untuk Kelas II Sekolah Dasar”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung. Sedangkan menurut Mustaji (2016, p. 1), media merupakan sarana fisik yang berisi pesan atau sarana untuk menyampaikan pesan. Adapun Daryanto (2016, p. 5) mengemukakan jika media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang mempunyai pengertian yang sangat luas. Namun demikian, dalam konteks pendidikan penggunaan definisi tersebut dibatasi hanya pada media pendidikan saja.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, yang dimaksud media pembelajaran merupakan suatu perantara berbentuk fisik yang di dalamnya mengandung

pesan yang relevan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Berpedoman pada hal tersebut, media Delima merupakan media yang berbentuk papan persegi panjang yang di dalamnya terdapat gambar denah lingkungan rumah dan diajarkan pada kegiatan pembelajaran dengan subtema "Bermain di Lingkungan Rumah". Adapun media Delima dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Media Delima

Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga dijelaskan dalam kerucut pengalaman Edgar Dale pada gambar di bawah.



Gambar 2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dalam kerucut pengalaman Edgar Dale di atas dijelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, sebaiknya peserta didik diajak terlibat langsung melalui pengalaman nyata. Namun demikian, dalam konteks tertentu kegiatan pembelajaran tidak selalu dalam kondisi memungkinkan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, maka dari itu peserta didik dapat diberikan pengalaman mempelajari suatu konsep yang telah dimanipulasi dalam bentuk media pembelajaran agar menjadi lebih konkret (Mustaji, 2016, p. 7). Adapun kerucut pengalaman Edgar Dale dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Selain itu beberapa hasil penelitian juga menjelaskan tentang pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Seperti dalam jurnal hasil penelitian milik Darwawan, Mastar Asran, dan Kaswari (2014) berjudul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar pada Pembelajaran IPS Kelas III SD", dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan persentase peningkatan masing-masing sebesar 14,81% dan 5,83% dari siklus I ke siklus II. Sedangkan jurnal hasil penelitian milik Umi Azizah (2014) yang berjudul "Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar", dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan persentase peningkatan masing-masing sebesar 17% dan 20% dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan kajian di atas, peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media Delima pada Subtema Bermain di lingkungan rumah

untuk kelas II sekolah dasar? Adapun hasil dari pengembangan media Delima dapat dilihat dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan yang meliputi aktivitas peserta didik dan hasil belajarnya.

Penelitian ini nantinya bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media Delima yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar. Sedangkan manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini meliputi beberapa hal, yakni sebagai referensi penggunaan media pembelajaran yang berbeda dan memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran.

METODE

Berdasarkan metode yang digunakan, jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pemilihan jenis penelitian tersebut dikarenakan penulis mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, yakni media Delima (Denah Lingkungan Rumah) yang valid, praktis, dan efektif.

Derajat kevalidan media Delima dan perangkat pembelajaran dikatakan memadai jika berada dalam kriteria baik atau sangat baik.

Derajat kepraktisan dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik dengan menggunakan media Delima berada dalam kriteria baik atau sangat baik.

Efektivitas dapat dilihat dari ketercapaian nilai tes dari peserta didik berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Adapun model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan pendidikan umum yang dikembangkan oleh Plomp (1997) yang terdiri atas 4 tahap, yakni (1) investigasi awal, pada fase ini dilakukan identifikasi awal serta kajian terhadap kondisi real

dan kondisi ideal terhadap pembelajaran, serta kajian pustaka; (2) perancangan, tahap dimana dibuat media Delima beserta perangkat pembelajarannya; (3) realisasi; pada tahap ini telah dihasilkan media Delima yang merupakan realisasi dari tahap sebelumnya. Media Delima yang dihasilkan kemudian diteliti kembali apakah sudah siap untuk divalidasi oleh pakar; serta (4) tes, evaluasi, dan revisi, tahapan terakhir yang meliputi uji coba produk (media Delima) dan revisi berdasarkan hasil uji coba tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap investigasi awal, pada tahap ini peneliti melakukan observasi terkait kondisi dan permasalahan di lapangan, sehingga diperoleh kondisi real dan kondisi ideal yang diharapkan. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru dan peserta didik terkait proses pembelajaran, yang meliputi (1) tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran; (2) pembelajaran yang diinginkan peserta didik; (3) tanggapan guru terhadap pembelajaran; serta (4) semua upaya yang pernah dilakukan guru dalam konteks peningkatan kualitas pembelajaran. Supaya semua kegiatan tersebut berjalan lancar, peneliti juga melakukan kajian pustaka, yang meliputi (1) teori belajar; (2) media pembelajaran; dan (3) model penelitian pengembangan yang baik.

Tahap perancangan, pada tahap ini, peneliti merancang media Delima dan perangkat pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja (LK), dan lembar penilaian (LP). Pada fase ini juga peneliti mengembangkan lembar validasi dan lembar observasi yang nantinya akan digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Tahap realisasi, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan, yakni

media Delima dan perangkat pembelajaran yang terdiri atas RPP, LK, dan LP, sudah terealisasi atau sudah menjadi sebuah produk dan dinamakan draf 1.

Tahap tes, evaluasi, dan revisi, pada tahap ini terdapat dua kegiatan yang dilaksanakan, yakni validasi dan uji coba lapangan. Validasi dilakukan terhadap draf 1 yang dilaksanakan oleh pakar yang hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Validasi Media Delima

Validator	Rata-Rata	Keterangan
1	4	baik
2	4	baik

Tabel 2 Validasi RPP

Validator	Rata-Rata	Keterangan
1	4	baik
2	4	baik

Tabel 3 Validasi LK

Validator	Rata-Rata	Keterangan
1	3,8	cukup baik
2	3,9	cukup baik

Tabel 4 Validasi THB

Butir Soal	Rata-Rata	Keterangan
1	3,7	cukup baik
2	3,5	cukup baik

Berdasarkan hasil di atas, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator guna penyempurnaan draf 1. Hasil dari revisi tersebut tentunya disebut sebagai draf 2 yang hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Validasi Media Delima

Validator	Rata-Rata	Keterangan
1	5	sangat baik
2	4,5	baik

Tabel 6 Validasi RPP

Validator	Rata-Rata	Keterangan
1	4,5	baik
2	4,4	baik

Tabel 7 Validasi LK

Validator	Rata-Rata	Keterangan
1	4,2	baik
2	4,1	baik

Tabel 8 Validasi THB

Butir Soal	Rata-Rata	Keterangan
1	4,3	baik
2	4,2	baik

Setelah melalui tahapan di atas, draf 2 mendapatkan rekomendasi untuk diujicobakan. Adapun ujicoba lapangan tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari media Delima beserta perangkat pembelajaran yang dibuat. Hasil dari uji coba lapangan akan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 9 Pelaksanaan Pembelajaran

Observer	Rata-Rata	Keterangan
1	4,4	baik
2	5	sangat baik

Tabel 10 Aktivitas Peserta Didik

Observer	Rata-Rata	Keterangan
1	5	sangat baik
2	4,5	baik

Tabel 11 Validitas THB

Butir Soal	Nilai	Validitas
1	0,4264	cukup
2	0,9090	sangat tinggi
3	0,5082	cukup
4	0,9316	sangat tinggi
5	0,7532	tinggi

Tabel 12 Reliabilitas THB

Cronbach's Alpha	N of Items
0.703	5

Tabel 13 Sensitivitas THB

Butir Soal	Nilai	Sensitivitas
1	0,533	cukup
2	0,861	sangat tinggi
3	0,654	cukup
4	0,888	sangat tinggi
5	0,633	tinggi

Berdasarkan hasil di atas, dapat dilihat jika pelaksanaan pembelajaran memperoleh rata-rata 4,7 dan berada dalam kategori baik. Di dalam lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran tersebut terdapat aspek penggunaan

media Delima, yang secara khusus memperoleh rata-rata 4,9 dan berada dalam kategori baik.

Adapun untuk aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Delima memperoleh rata-rata 4,8 dan berada dalam kategori baik.

Untuk validitas THB pada butir nomor 1 dan 3 memperoleh validitas cukup, butir nomor 2 dan 4 memperoleh validitas sangat tinggi, serta butir nomor 5 memperoleh validitas tinggi. Sedangkan untuk sensitivitas THB pada butir nomor 1 dan 3 memperoleh validitas cukup, butir nomor 2 dan 4 memperoleh validitas sangat tinggi, serta butir nomor 5 memperoleh validitas tinggi. Dan yang terakhir adalah reliabilitas THB yang memperoleh skor 0,703 dan berada dalam kategori tinggi.

SIMPULAN

Dengan mengacu pada hasil dan pembahasan di atas, diperoleh simpulan jika setelah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, media Delima yang dikembangkan dikatakan valid karena memperoleh skor rata-rata 4,8 dan berada dalam kategori baik. Begitupun juga dengan perangkat pembelajaran RPP, LK, dan THB yang dikembangkan untuk mendukung penggunaan media Delima juga dikatakan valid, karena memperoleh skor rata-rata berturut-turut 4,5, 4,1, dan 4,3, serta semuanya berada dalam kategori baik.

Adapun hasil dari pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan THB dikatakan praktis karena memperoleh skor rata-rata berturut-turut 4,7 dan 4,8 dan berada dalam kategori baik.

Sedangkan THB peserta didik dikatakan efektif, karena sudah mencapai indikator yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dale, Edgar. 1969. *Audiovisual Methods in Teaching*. NY: Dryden Press.
- Daryanto. 20176. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2016. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mustaji. 2016. *Medi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Plomp, Tjeerd. 1997. *Education & Training Systems Design*. Netherlands: University of Twente.
- Azizah, Umi. 2014. Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Online), 2 (3): 1-7, (<http://www.unesa.ac.id>) diakses 28 Juli 2019.
- Darwawan, Asran, Mastar, dan Kaswari. 2014. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar pada Pembelajaran IPS Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Online), 2 (12): 1-7, (<http://www.untan.ac.id>) diakses 15 Juli 2019.

proses

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Politeknik Negeri Bandung Student Paper	3%
2	www.scribd.com Internet Source	2%
3	eprints.umm.ac.id Internet Source	2%
4	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	2%
5	zombiedoc.com Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%