

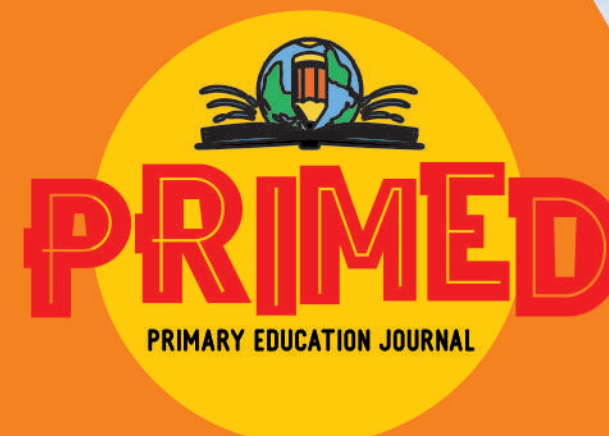
Jl. Raya Mojosari No.2, Dawuhan, Jatiroyoso,Kec. Kepanjen,
Malang, Jawa Timur 65163
Telp : (0341) 399099
Email : jurnalprimed@uniramalang.ac.id
Website : <http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed>



UNIRA MALANG

Primed : Jurnal Ke-SD-An. Volume 2, No. 1, Maret 2022

PGSD



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS I SD
NEGERI 2 GLANGGANG
Andi Wibowo, Sri Suryani

PENGEMBANGAN MEDIA TALPIN (TABEL PINTAR) MATA PELAJARAN TEMATIK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD
Tety Nur Cholifah, Kutipah

KORELASI ANTARA PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP TANGGUNG JAWAB BELAJAR
SISWA KELAS VI SD SE-KECAMATAN PAKISAJI KABUPATEN MALANG
Yulia Eka Yanti, Maylin Putri Anifia

PROGRAM HAFALAN TAKHASUS DI SDIT AL RAHBINI GONDANGLEGI DALAM MEMBANGUN
KARAKTER ISLAMI DI LINGKUNGAN SEKOLAH
Ilun Lailatul Habibah, Muh Assyahrurnizam, Muhammad Nur Salim

PENGEMBANGAN BAHAN BELAJAR MANDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN
TEMATIK DI KELAS III
Moh Rizki Hidayatullah, Nanik Ulfa

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE
AND PICTURE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIIA MTS AL ISLAM BANTUR
Lailatul Rofiah, Wafiyatu Maslahah, Khoirul Anwar

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS VIII C MTs AL ISLAM BANTUR KABUPATEN MALANG
Nur Al Maida, Widatul Khoiro

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCATION AND CREATIVE
CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV DI SDN KADEMANGAN 02
Fitria Yunita, Adzimatnur Mushlihasari

VOL 2	NO 1	MARET 2022	HAL 1-77	p-ISSN 2776-1703	e-ISSN 2776-4796
-------	------	------------	----------	------------------	------------------

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang

SUSUNAN REDAKSI

Editor In Chief:

Tety Nur Cholifah (Sinta ID: 6663787 , Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)

Co-Editor in Chief

Adzimatnur Muslihasari (Sinta ID: 6655423 , Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)

Technical Editor

1. Yulia Eka Yanti (Sinta ID: 6739492 , Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
2. Andi Wibowo (Sinta ID: 6662940 , Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
3. Yudha Adrian (Sinta ID: 6143996 , STKIP PGRI Banjarmasin, Banjarmasin Indonesia)
4. Khalida Rozana Ulfah (STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, Banjarmasin Indonesia)

Board of Administration

1. Ahmad Latief Zulfikar (Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
2. M. Fahrur Rozi (Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)

PENGANTAR KAPRODI PGSD

KETUA PROGRAM STUDI PGSD

Assalamualaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah, ungkapan puji dan syukur kami sampaikan atas terbitnya Jurnal PRIMED: Jurnal Ke-SD-An Vol. 2 No. 1 Maret 2022, berkat usaha yang yang tidak pernah lelah dari segenap tim redaksi dan atas bantuan banyak pihak. Akhirnya Jurnal ini dapat diterbitkan tepat waktu dan memberikan kontribusi dalam bidang ke SD an.

Sesuai dengan visi dan misi dari Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk membentuk generasi *Khayra Ummah* yang menjunjung tinggi prinsip *Ahlusunnah Waljamaah*, PRIMED hadir untuk memperkaya keilmuan ke SD an dengan diskusi, interaksi dan keberlanjutan penelitian dalam bidang ilmu ke SD an di Indonesia. Topik yang diangkat di dalam PRIMED adalah penelitian yang berkaitan dengan ke SD an meliputi media, metode, dan inovasi pendidikan dalam pembelajaran.

Besar harapan dari kami, Program Studi PGSD, UNIRA Malang agar PRIMED dapat hadir dan memberikan kontribusi nyata kepada bidang ilmu ke SD an, baik secara teoritis dan praktis. Redaktur PRIMED juga sangat mengharapkan kontribusi penulisan untuk diterbitkan pada edisi berikutnya, yaitu pada bulan Agustus. Tulisan dapat dikirimkan melalui e-mail resmi jurnalprimed@uniramalang.ac.id. Tim redaktur sangat menantikan kontribusi dari akademisi, praktisi, hingga masyarakat umum, yang memiliki ketertarikan dalam penelitian Ke-SD-An.

Wallahul Muwaffieq Ilaa Aqwamith Tharieq

Wassalamu 'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Ketua Program Studi PGSD,

Yulia Eka Yanti, M.Pd

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Susunan Redaksi	ii
Pengantar Kaprodi PGSD	iii
Daftar Isi	iv

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS I SD NEGERI 2 GLANGGANG

Andi Wibowo, Sri Suryani.....	1-15
-------------------------------	------

PENGEMBANGAN MEDIA TALPIN (TABEL PINTAR) MATA PELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD

Tety Nur Cholifah, Kutipah	16-26
----------------------------------	-------

KORELASI ANTARA PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP TANGGUNG JAWAB BELAJAR SISWA KELAS VI SD SE-KECAMATAN PAKISAJI KABUPATEN MALANG

Yulia Eka Yanti, Maylin Putri Anifia	27-34
--	-------

PROGRAM HAFALAN TAKHASUS DI SDIT AL RAHBINI GONDANGLEGI DALAM MEMBANGUN KARAKTER ISLAMI DI LINGKUNGAN SEKOLAH

Ilun Lailatul Habibah, Muh Assyahrunnizam, Muhammad Nur Salim.....	35-42
--	-------

PENGEMBANGAN BAHAN BELAJAR MANDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III

Moh Rizki Hidayatullah, Nanik Ulfa.....	43-50
---	-------

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
PICTURE AND PICTURE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIIA MTS AL
ISLAM BANTUR

Lailatul Rofiah¹, Wafiyatu Maslahah², Khoirul Anwar 51-58

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS VIII C MTs AL ISLAM BANTUR
KABUPATEN MALANG

Nur Al Maida, Widatul Khoiro 59-66

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCATION AND CREATIVE
CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV DI SDN KADEMANGAN 02

Fitria Yunita, Adzimatnur Mushlihasari 67-77

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS I
SD NEGERI 2 GLANGGANG**

Andi Wibowo¹, Sri Suryani²

Program Studi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang ¹, SDN 2 Glanggang²

Email: andi21harto@gmail.com

Corresponding author:

Andi Wibowo, M.Pd

PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: andi21harto@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya ketuntasan hasil belajar sebanyak 42% siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas I SD Negeri 2 Glanggang dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini dalam perencanaannya menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan kembali. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Glanggang Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang, dengan jumlah 50 siswa. Materi IPA yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi IPA semester 2 yaitu gerak benda. Hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa meningkat. Hasil belajar pada kegiatan pra tindakan diperoleh nilai rata-rata siswa 62 dengan ketuntasan belajar 58%. Hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata siswa 74,42 dengan ketuntasan belajar 72%. Hasil belajar pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,82 dengan ketuntasan 82%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model inkuiri terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas I SD Negeri 2 Glanggang Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang.

Kata kunci: Model Inkuiri Terbimbing, Meningkatkan Hasil Belajar IPA.

Abstract: *The Implementation of Guided Inquiry Learning Model to Improve Students Natural Science Learning Outcomes in the First Grade of SD Negeri 2 Glanggang.* This study is motivated by the low mastery of learning outcomes as much as 42% of students. This study aims to improve student's natural science learning outcomes in the first grade of SD Negeri 2 Glanggang by using guided inquiry learning model. It was a classroom action research with Kemmis & Mc Taggart model. This study used a self-reflection spiral cycle that starts with a plan, action, observation, reflection, and re-planning. The subject of this research was the first grade students of SD Negeri 2 Glanggang Pakisaji District Malang Regency in the academic year 2017/2018, with 50 students. The natural science materials was the motion of objects. The results of this study was the improvement of student learning outcomes increases. In the first cycle the average value was 74.42 and the percentage of students that fulfill the minimum standart was 72% in the second cycle the average increased to 80.82 with 82%. Based on the results of this study could be concluded that the implementation of guided inquiry model could improve science learning outcomes in first grade 1 students of SD Negeri 2.

Keywords: *guided inquiry learning model, natural science learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD). IPA merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena alam dan segala sesuatu yang terjadi di alam. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu (inkuiri) tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sebagai kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat serta mengkomunikasikan hasilnya sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dirinya sendiri dan alam sekitar (BNSP, 2006: 1).

Menurut hasil tes dan survei PISA (*Programme for International Students Assessment*) 2015 yang dirilis pada Desember 2016, performa siswa Indonesia masih tergolong rendah. Dalam bidang sains Indonesia berada pada peringkat ke-62, dengan skor rata-rata 403 (PISA, 2015: 4). Sementara menurut hasil studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) 2015, Indonesia berada pada peringkat ke-45 dari 48 negara, dengan skor 397. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan siswa Indonesia masih rendah (Rahmawati, 2016: 3).

Rendahnya kemampuan siswa pada mata pelajaran IPA juga terjadi pada siswa kelas I di SD Negeri 2 Glanggang. Hasil wawancara dengan guru kelas I kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan pada pelajaran IPA materi gerak benda di kelas I SD Negeri 2 Glanggang adalah 70. Hasil analisis ulangan harian pada materi gerak benda dari 50 siswa sebanyak 29 siswa atau 58% yang tuntas sedangkan 21 siswa atau 42% siswa masih belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas I SD Negeri 2 Glanggang, pada materi gerak benda kurikulum KTSP masih didominasi dengan metode ceramah. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Sumber pengetahuan hanya berasal dari guru dan buku paket. Siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Media kurang digunakan dalam pembelajaran. Siswa kelihatan pasif. Siswa hanya sebagai pendengar ketika guru menjelaskan. Siswa tampak tidak memiliki semangat dalam belajar. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, bermain-main sendiri, bahkan ada yang mencoba mengajak berbicara dan mengganggu temannya, sehingga terjadi kegaduhan. Kondisi inilah yang menyebabkan siswa tidak mampu menyerap materi pembelajaran dengan baik sehingga rata-rata hasil belajar siswa rendah.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai menjadi alternatif untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang masih rendah. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran IPA adalah model pembelajaran inkuiri. Model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Sanjaya, 2016: 196). Siswa sebagai subyek belajar dalam proses pembelajaran inkuiri. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi siswa berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi yang sedang dipelajari (Anam 2015 13). Pelajaran IPA kelas I SD semester 2 kurikulum KTSP memuat kompetensi dasar (KD) 4.1 yang mengharuskan siswa mampu membedakan gerak benda yang mudah bergerak dengan benda yang sulit bergerak melalui percobaan. Sintaks pada model pembelajaran inkuiri terbimbing sangat tepat untuk diterapkan pada pembelajaran yang memuat KD 4.1 materi gerak benda.

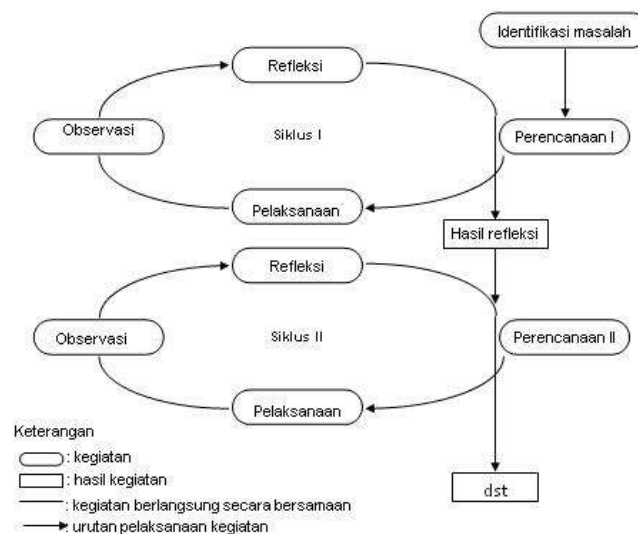
Beberapa hasil penelitian menunjukkan pembelajaran IPA berbasis inkuiri dapat meningkatkan berbagai kompetensi yang harus dimiliki siswa. Penelitian yang dilakukan oleh

Damayanti (2014: 11) menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian yang dilakukan Azizah (2016: 51) menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi energi bunyi.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan tersebut, maka diperlukan upaya untuk melakukan perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran di kelas I SD Negeri 2 Glanggang. Usaha untuk memperbaiki hasil belajar siswa dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas I SD Negeri 2 Glanggang”. Melalui penelitian tersebut maka akan membuktikan apakah penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas I SD Negeri 2 Glanggang.

METODE

Model penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & Mc Taggart yang akan dilaksanakan dalam dua siklus. Menurut Sukidin (2008: 48) dalam perencanaannya, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan kembali yang merupakan dasar suatu ancap-ancang pemecahan permasalahan.



Gambar 1. PTK Model Spiral Kemmis & Mc Taggart (Sukidin, 2008: 48).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas I SD Negeri 2 Glanggang, dengan alamat jalan Merdeka Selatan Nomor 733 Desa Glanggang Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang (Gambar 1). Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2017/ 2018 dimulai pada bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2018. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 2 Glanggang tahun pelajaran 2017/2018 pada mata pelajaran IPA materi gerak benda kurikulum KTSP 2006, dengan jumlah 50 siswa, yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 28 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing pada mata pelajaran IPA kelas I ini dikatakan berhasil apabila ada peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklusnya. Hasil belajar siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar mencapai 75% dari jumlah

siswa. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi video pembelajaran, dan tes. Instrumen pengumpulan data berupa lembar wawancara, lembar observasi, dan lembar tes.

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif diperoleh dengan menggunakan instrumen tes pada kegiatan siklus I dan II. Nilai hasil tes diperoleh dengan cara menghitung jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal. Nilai hasil tes yang diperoleh siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \quad \dots\dots\dots (\text{persamaan 1})$$

Tingkat keberhasilan seluruh siswa dalam pembelajaran dapat diketahui dengan cara menghitung nilai rata-rata siswa setelah mengikuti tes hasil belajar. Rata-rata nilai dihitung dengan menggunakan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{n} \quad \dots\dots\dots (\text{pesamaan 2})$$

Keterangan:

X : nilai rata-rata kelas

$\sum x$: jumlah semua nilai kelas

n : banyak siswa

Adaptasi dari: Arikunto (2012: 299)

Perhitungan persentase ketuntasan belajar siswa, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \quad \dots\dots\dots (\text{persamaan 3})$$

Analisis ini dilakukan pada saat refleksi. Hasil analisis ini digunakan untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran.

Tabel 1.

Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dan Guru	
Tingkat Keberhasilan	Arti
≥ 80	Sangat baik
60-79	Baik
40-59	Cukup
20-39	Kurang
< 20	Sangat kurang

Poerwanti (2004: 7)

Data hasil observasi diambil dari pengamatan aktivitas siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran. Observasi kegiatan siswa digunakan untuk menilai ranah sikap (afektif) dan ranah keterampilan (psikomotor) siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I dan II. Sedangkan data hasil observasi guru digunakan untuk mengetahui kegiatan guru selama kegiatan pembelajaran pada siklus I dan II. Perhitungan persentase keberhasilan guru dan siswa menggunakan persamaan 4. Adapun kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa disajikan dalam Tabel 1.

$$P = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor total}} \times 100 \% \quad \dots\dots\dots (\text{persamaan 4})$$

Keterangan :

P = tingkat keberhasilan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui serangkaian tahapan proses penelitian, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

Kondisi Awal Siswa (Pra Tindakan)

Siswa kelas I SD Negeri 2 Glanggang Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2017-2018 dalam penelitian ini berjumlah 50 siswa, terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 28 siswa perempuan. Berdasarkan data hasil analisis ulangan harian mata pelajaran IPA pada materi gerak benda, hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata kelas adalah 62 sedangkan KKM IPA kelas I semester 2 adalah 70. Siswa yang memperoleh nilai KKM sebanyak 29 siswa atau 58%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebanyak 21 siswa atau 42%. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 20 sebanyak 1 siswa, sedangkan nilai tertinggi adalah 100 diperoleh 1 siswa. Nilai siswa berada kriteria sangat kurang tidak ada, kriteria kurang (20-39) sejumlah 6 siswa atau 12%. Siswa yang mencapai kriteria cukup (40-59) sejumlah 12 siswa atau 24%. Kriteria baik (60-79) sejumlah 20 siswa atau 40%. Kriteria sangat baik (≥ 80) sejumlah 12 atau 24%.

Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan pada Hari Selasa tanggal 8 Mei 2018 pada jam pertama pelajaran. Tindakan siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (2x35 menit). Tahap-tahap yang dilakukan dalam tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan, guna memecahkan permasalahan yang ada. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap perencanaan tindakan antara lain: (1) melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar pada materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian; (2) menentukan waktu pelaksanaan tindakan; (3) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing; (4) membuat dan mempersiapkan media pembelajaran; (5) membuat lembar kerja siswa (LKS); (6) mempersiapkan dan menyusun instrumen penilaian yang meliputi: Lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, kisi-kisi, lembar soal, kunci jawaban dan pedoman penilaian.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan penelitian sesuai rencana yang telah dibuat. Tindakan yang dilakukan adalah pembelajaran IPA materi gerak benda dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Tahap pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Tindakan siklus I dilaksanakan pada Hari Selasa tanggal 8 Mei 2018. Materi pembelajaran pada tindakan siklus I membahas tiga indikator yaitu: mengidentifikasi bentuk benda yang mudah bergerak dan yang sulit bergerak, menyebutkan bentuk benda yang mudah bergerak dan yang sulit bergerak, menjelaskan alasan suatu benda mudah bergerak dan sulit bergerak. Kegiatan pembelajaran pada tindakan siklus I sebagai berikut:

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas. Guru menanyakan keadaan siswa. Guru melakukan presensi kehadiran siswa. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu berjudul "Topi saya bundar". Guru melakukan apersepsi dengan terlebih dahulu mengingatkan pelajaran yang pernah dipelajarinya di semester satu, "Anak-anak, pada semester lalu kita sudah

mempelajari bentuk benda, apa saja bentuk-bentuk benda yang ada ada sekitar kita?”. Siswa menjawab dengan beberapa jawaban, yang berbeda, “Kotak bu”, “Balok”, “Tabung”, “Bundar”, “Lingkaran”. Guru memberi penguatan atas jawaban yang diberikan siswa. Guru menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan manfaat dari pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa di dalam belajar.

Kegiatan Inti

Guru membagi siswa dalam 10 kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang heterogen. Kegiatan inti pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

Eksplorasi

Orientasi masalah

Guru menunjukkanmenunjukkan sebuah mainan mobil-mobilan. Guru mengajak siswa untuk mengamati dan bertanya jawab dengan pertanyaan yang mengarah pada materi, “Bagaimanakah ciri-ciri mainan mobil-mobilan yang bu guru bawa?”. Siswa menjawab dengan beberapa jawaban, “warnanya kuning bu”, “Ada pintunya”, “Mempunyai roda. Guru menampung semua jawaban siswa dan bertanya lagi, “Bagaimana bentuk roda mobil?”, siswa menjawab “Bulat bu”, “Bundar bu”, “Lingkaran bu”. Guru bertanya lagi, “Mengapa bentuk roda mobil-mobilan ini berbentuk lingkaran?”, seorang siswa menjawab, “Supaya bisa berjalan”. Guru bertanya lagi, Bagaimana jika bentuk roda mobil-mobilan ini kotak?”, “Apakah mobil-mobilan ini bisa berjalan dengan cepat?”, siswa serentak menjawab, “Tidak bisa...”. Siswa terlihat antusias dalam setiap menjawab pertanyaan dari guru, dan tidak terlihat siswa yang mengantuk, mengobrol, maupun siswa yang bermain-main dengan temanya. Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS), kemudian mengajak siswa untuk bersama-sama mengamati gambar kendaraan darat.

Merumuskan masalah

Guru bertanya jawab tentang beberapa bentuk kendaraan darat yang ada di LKS, “Anak-anak, perhatikan gambar jenis kendaraan bermotor pada LKS. Bagaimanakah bentuk rodanya?”. Beberapa siswa menjawab, “Lingkaran bu”, dan beberapa siswa lain menjawab, “Bulat”.



Gambar 2. Guru mengajak siswa merumuskan masalah siklus I

Guru merumuskan sebuah masalah dan menuliskannya di papan tulis: “Apa saja bentuk benda-benda yang mudah bergerak, dan apa saja bentuk benda-benda yang sulit bergerak?”. Beberapa siswa secara spontan langsung menjawab, “bulat.....lingkaran....., yang sulit kotak...”. Guru tersenyum sambil mengacungkan jari jempol.

Membuat hipotesis

Guru mengajak siswa untuk menyusun hipotesis dari pertanyaan yang telah dirumuskan, dengan mengulangi pertanyaan dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. “Ayo, apa saja

bentuk benda-benda yang mudah bergerak?”. Sebagian siswa menjawab, “Bulat”, sebagian lagi siswa lain menjawab, “Lingkaran”, dan ada juga beberapa siswa yang menjawab, “Bundar”. Guru menampung jawaban yang disampaikan siswa, dari pertanyaan yang disampaikan, dan menulisnya dipapan tulis.

Elaborasi

Menguji hipotesis melalui percobaan

Guru mengajak siswa untuk menguji hipotesis melalui percobaan. Judul percobaan adalah “pengaruh bentuk benda terhadap gerak benda”. Guru membacakan langkah-langkah percobaan yang ada di lembar kegiatan siswa (LKS).

Guru mengajak siswa menyiapkan benda-benda dan peralatan yang diperlukan dalam percobaan, yang sudah siswa bawa dari rumah. Alat dan bahan yang disiapkan antara lain: papan kayu untuk bidang miring, buku, kotak kardus, kelereng, penggaris, pensil, bola, uang logam, gelas plastik, kotak pensil, dan karet penghapus. Siswa diminta meletakkan benda-benda yang ada pada papan kayu yang dimiringkan. Guru membimbing siswa dalam melakukan percobaan. Siswa tampak antusias dalam melakukan percobaan. Semua siswa berganti melakukan percobaan. Guru mengingatkan siswa supaya tidak lupa mengamati setiap percobaan yang dilakukan.

Mengumpulkan dan menganalisis data

Siswa menuliskan hasil pengamatannya selama percobaan tentang gerak benda pada lembar pengamatan pada LKS. Guru bertanya kepada siswa apakah mereka sudah selesai dalam mengerjakan lembar pengamatan yang ada di LKS. Guru memastikan siswa telah mengerjakan lembar pengamatan yang ada di LKS.



Gambar 3. Siswa mengumpulkan dan menganalisis data siklus I

Konfirmasi

Membuat kesimpulan



Gambar 4. Siswa membacakan hasil percobaan siklus I

Guru meminta siswa dari tiap kelompok membacakan hasil pengamatannya didepan kelas. Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan hasil percobaan melalui pertanyaan, “Bagaimana bentuk benda yang mudah bergerak?”, semua siswa menjawab,” Bulat..., lingkaran...tabung”. Guru bertanya lagi kepada siswa, “bagaimana bentuk benda yang sulit bergerak?”, siswa serentak menjawab, “Balok..., kotak..., kubus...”.Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya,“Bagaimana anak-anak, apakah ada pertanyaan mengenai pelajaran hari ini?”, siswa serentak menjawab,”Tidak”.

Kegiatan Penutup

Guru melakukan evaluasi pembelajaran melalui tes objektif pada kegiatan penutup.Guru memastikan semua siswasudah menyelesaikan soal tes yang diberikan. Guru memberi kesempatan kepada siswa mengenai kesan-kesannya selama pembelajaran yang telah diikuti hari ini.“ Anak-anak, apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”. Siswa serentak menjawab, “Senang...”. Guru bertanya pada salah satu siswa, “Bhisma..., mengapa kamu senang dengan pembelajaran hari ini?”. Siswa yang bernama Bhisma menjawab, “ Karena ada percobaanya..”. Guru menutup kegiatan pembelajaran, dan mempersilahkan siswa beristirahat.

Pengamatan atau Observasi

Pengamatan terhadap tindakan siklus I dilakukan oleh observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Pengamatan pada pembelajaran siklus I dilakukan oleh lima orang observer, yaitu Ibu Sri Mulyatiningsih, Bapak Abdul Majid, Ibu Susi Lestari, dan ibu Yani Purwanti selaku guru di SD Negeri 2 Glanggang serta Risma Nur Izza selaku teman sejawat peneliti. Pengamatan di lakukan dari awal sampai akhir proses pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama siklus I diperoleh nilai sebesar 75,11, dengan kriteria baik. Beberapa kekurangan yang harus peneliti perbaiki sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 5. Observer mengamati kegiatan pembelajaran siklus I

Tabel 2.
Data Analisis Siklus I

Jumlah Siswa	50
KKM	70
Rata-rata Nilai Afektif	73,50
Rata-rata Nilai Kognitif	73,50
Rata-rata Nilai Psikomotor	76,25
Jumlah Nilai	223,25
Rata-rata Kelas	74,42

Jumlah siswa yang tuntas	35 (70%)
Jumlah siswa yang belum tuntas	15 (30%)

Siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 33 siswa atau 66% sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 17 siswa atau 34%. Nilai rata-rata kelas hasil tes pada siklus I adalah 73,5. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 sebanyak 3 siswa dan nilai terendah adalah 20 sebanyak 2 siswa. Penilaian ranah sikap siswa (afektif) selama pembelajaran siklus I meliputi keaktifan siswa, kerjasama dan rasa ingin tahu juga di amati oleh observer. Penilaian terhadap ranah sikap siswa diperoleh skor rata-rata 73,50, termasuk dalam kriteria baik. Ranah keterampilan siswa (psikomotor) meliputi keterampilan melakukan percobaan dan keterampilan membuat laporan percobaan. Hasil observasi siswa selama pembelajaran siklus I diperoleh nilai rata-rata 76,25, termasuk dalam kriteria baik.

Hasil penilaian akhir hasil belajar siswa pada siklus I, dari penilaian ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan menunjukkan terdapat 35 siswa yang tuntas atau 70% dan terdapat 15 siswa atau 30% siswa yang belum tuntas dengan rata-rata perolehan nilai siswa 74,42, termasuk dalam kriteria baik. Data hasil penelitian pada kegiatan siklus I dapat disajikan dalam Tabel 2. Nilai hasil belajar siswa pada kriteria kurang (20-39) dan kriteria sangat kurang (<20) tidak ada. Siswa yang mencapai kriteria cukup (40-59) sejumlah 12 siswa atau 24%. Kriteria baik (60-79) sejumlah 19 siswa atau 38%. Kriteria sangat baik (≥ 80) sejumlah 19 atau 38%.

Analisis dan Refleksi

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pada siklus I, peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes siswa pada siklus I, ditemukan beberapa kekurangan. Kekurangan-kekurangan tersebut perlu diperbaiki pada tindakan di siklus berikutnya. Oleh karena itu peneliti melakukan perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II dengan mempertimbangkan kekurangan-kekurangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran siklus I. Peneliti membuat format dalam bentuk tabel untuk memudahkan membandingkan antara apa yang akan dilakukan dalam siklus berikutnya. Tabel 3 adalah kekurangan yang masih ditemui pada siklus I dan perencanaan yang dilakukan pada siklus II.

Tabel 3.

Refleksi Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II

Siklus I	Siklus II
Tahap orientasi masalah guru menggunakan media mainan mobil-mobilan. Media mainan mobil-mobilan merupakan media benda konkret yang lebih menarik siswa.	Tahap orientasi masalah selain menggunakan media mainan mobil-mobilan guru juga menggunakan media berupa gambar jalan berbatu dan jalan aspal yang halus. Penggunaan media gambar diharapkan siswa bisa mengamati langsung benda yang bergerak melewati lintasan yang permukaannya halus dan benda yang melewati lintasan yang permukaannya kasar.
Tahap menguji hipotesis melalui percobaan, guru mengajak siswa untuk mengikuti petunjuk yang ada di LKS, akan tetapi siswa terlihat bingung dengan apa yang seharusnya dilakukan dalam percobaan. Guru hanya membacakan langkah-langkah kegiatan siswa. Guru kurang membimbing siswa dalam melakukan percobaan.	Tahap menguji hipotesis melalui percobaan, guru tidak hanya menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan siswa dalam percobaan akan tetapi guru juga melakukan percobaan, selanjutnya siswa melakukan percobaan seperti yang sudah dicontohkan. Guru juga perlu membimbing tiap-tiap kelompok dalam melakukan percobaan.
Siswa mengerjakan LKS secara individu. Siswa yang rajin akan cepat selesai dalam mengerjakan LKS. Siswa yang malas hanya diam saja tidak mengerjakan	Tiap kelompok cukup mengerjakan satu buah LKS. Sehingga siswa akan berlatih berdiskusi dan menyampaikan pendapat.

Siklus I	Siklus II
LKS. Tahap konfirmasi, guru member penguatan dengan cara menjelaskan dengan metode ceramah sehingga siswa tampak bosan. Pengerjaan soal tes hasil belajar di akhir pembelajaran, siswa memerlukan waktu yang lama.	Tahap konfirmasi, selain menjelaskan dengan metode ceramah guru akan menyediakan media berupa video pembelajaran. Jumlah soal tes hasil belajar yang dikerjakan siswa dibuat lebih sedikit.

Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan pada Hari Senin tanggal 4 Juni 2018 pada jam pertama pelajaran. Tindakan siklus II dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (2x35 menit). Tahap-tahap yang dilakukan dalam tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan siklus II merupakan tahap awal untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah pada siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus II adalah: (1) menentukan waktu pelaksanaan tindakan; (2) membuat silabus pembelajaran; (3) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing; (4) membuat dan mempersiapkan media pembelajaran; (5) membuat lembar kerja siswa (LKS); (6) mempersiapkan dan menyusun instrument penilaian yang meliputi: lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, kisi-kisi soal, lembar soal, kunci jawaban dan pedoman penilaian.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan penelitian sesuai rencana yang telah dibuat. Tindakan yang dilakukan adalah pembelajaran IPA materi gerak benda dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Tahap pelaksanaan tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal

Kegiatan awal guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. Kemudian guru melakukan presensi kehadiran siswa. Guru menyampaikan materi pembelajaran hari ini, "Anak-anak hari ini kita akan belajar IPA dengan materi yang sama dengan materi pembelajaran sebelumnya yaitu gerak benda. Guru menuliskan materi yang akan dipelajari hari ini di papan tulis. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, "Tujuan pembelajaran kali ini adalah yang pertama, melalui percobaan diharapkan kalian diharapkan mampu mengidentifikasi permukaan benda yang mudah bergerak dan yang sulit bergerak. Yang kedua diharapkan kalian mampu menjelaskan alasan suatu benda mudah bergerak dan sulit bergerak karena permukaannya"..

Guru mengajak siswa untuk mengingat pelajaran sebelumnya mengenai gerak benda. Guru bertanya, "Anak-anak, apakah kalian masih ingat pelajaran yang lalu?". "Gerak benda..", jawab siswa dengan serentak. Guru bertanya, "Bagaimana bentuk-bentuk benda yang mudah bergerak?". "Bulat..., bundar..., lingkaran...", jawab siswa serentak. Guru kembali bertanya. "Bagaimana bentuk benda yang sulit bergerak?". Siswa menjawab, "kotak..., segitiga". Guru memberikan *reward* berupa acungan jempol dan selanjutnya menjelaskan, "Pinter...., betul sekali. Kali ini kita akan melakukan percobaan untuk membuktikan bahwa selain bentuknya benda itu bisa mudah bergerak karena permukaannya". Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. "Anak-anak ..., siap mengikuti pelajaran hari ini?", Tanya guru pada siswa. Siswa serentak menjawab, "Siap..".

Kegiatan Inti

Siswa sudah terbagi menjadi 10 kelompok, setiap kelompok terdiri dari lima siswa yang heterogen.

Eksplorasi

Orientasi masalah

Tahap orientasi masalah guru mengajak siswa mengamati mainan mobil-mobilan. Guru bertanya kepada siswa, “Anak-anak, ada dua mobil, mobil berjalan dengan kecepatan yang sama, akan tetapi mobil yang satu melewati jalan berbatu dan mobil yang satu lagi berjalan di jalan beraspal yang halus. Menurut kalian mobil yang melewati jalan mana yang bergerak dengan cepat?”, beberapa siswa menyampaikan jawaban, “jalan aspal....”. Guru mengambil beberapa gambar dan menempelkannya pada papan tulis. Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar-gambar tersebut. Gambar pertama adalah gambar jalan berbatu. Gambar kedua adalah gambar jalan beraspal.



Gambar 6. Orientasi masalah melalui media gambar siklus II

Guru bertanya lagi kepada siswa, “Lebih cepat mana kendaraan yang melewati jalan berbatu atau kendaraan yang melewati jalan beraspal. Siswa serentak menjawab, “Di jalan aspal” .. Guru memasang gambar berikutnya yaitu gambar orang yang naik bersepeda melewati jalan berbatu dan gambar orang bersepeda melewati jalan beraspal. Guru bertanya lagi dengan pertanyaan yang sama, siswa juga menjawab dengan jawaban yang sama.

Merumuskan masalah

Guru menuliskan rumusan masalah pada papan tulis, yaitu: bagaimanakah jenis permukaan benda yang mudah bergerak dan bagaimanakah permukaan benda yang sulit bergerak.

Membuat Hipotesis

Guru menanyakan kepada siswa jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dibuat. Hipotesisnya adalah bahwa benda yang permukaannya halus akan mudah bergerak dan benda yang permukaannya kasar akan sulit bergerak.

Elaborasi

Menguji Hipotesis melalui Percobaan

Tahap menguji hipotesis guru mengajak siswa untuk melakukan percobaan. Judul percobaannya adalah pengaruh permukaan benda terhadap gerak benda. Guru membagikan alat dan bahan yang akan digunakan dalam percobaan pada tiap kelompok. Alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan adalah papan kayu sebagai bidang miring, balok kayu dengan permukaan halus dan kasar, kertas gosok kasar, dan kertas *glossy*. Siswa diajak mengikuti langkah-langkah yang ada pada LKS yang dibagikan guru. Gurumembacakan petunjuk dan langkah-langkah percobaan.

Langkah-langkah percobaan antara lain: (1) salah satu siswa memegang dan memiringkan papan kayu sebagai bidang miring, (2) siswa lain bergantian menggelindingkan balok kayu yang permukaannya kasar dan halus, (3) balok kayu dilapisi dengan kets gosok kasar dan yang satunya dilapisi dengan kertas halus (*glossy*), (4) siswa lain dalam satu kelompok mengamati apa yang terjadi dengan mengisi lembar pengamatan pada LKS. Guru selanjutnya bertanya kepada siswa, “Apakah kalian paham dengan penjelasan bu guru?”. Sebagian besar siswa menjawab, “Paham bu”. Setelah itu guru memperagakan percobaan yang harus dilakukan oleh masing-masing kelompok. Siswa mengikuti percobaan dengan bimbingan guru.

Mengumpulkan dan menganalisis data

Guru membimbing tiap-tiap kelompok untuk mengisi tabel yang ada di LKS sesuai percobaan yang telah dilakukan dengan berdiskusi. Siswa bersama kelompoknya dengan penuh antusias menulis hasil percobaannya dalam LKS. Guru bertanya kepada tiap-tiap kelompok apakah mereka sudah menyelesaikan hasil pengamatan mereka pada LKS. Siswa serentak menjawab, “Sudah bu...”. Guru meminta salah satu siswa dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pengamatan dari percobaan yang telah dilakukan. Beberapa siswa tampak bercakap-cakap dengan temannya, sehingga kelas menjadi sedikit ramai. Guru mencoba menenangkan siswa, “Anak-anak perhatikan, teman kalian akan membacakan hasil pengamatan selama percobaan”. Siswa yang ramai mulai memperhatikan temannya yang mempresentasikan hasil pengamatannya.



Gambar 7. Tiap kelompok mempresentasikan hasil percobaan siklus II

Konfirmasi

Membuat kesimpulan

Guru membimbing siswa untuk bersama-sama menyimpulkan dari kegiatan yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan sesuai dengan rumusan masalah. Guru bertanya kepada siswa, “Bagaimana permukaan benda yang mudah bergerak?”. Semua siswa menjawab, “halus...”. Guru bertanya lagi, “Bagaimana permukaan benda yang sulit bergerak?”. Siswa serentak menjawab, “Kasar.” Guru menuliskan kesimpulan di papan tulis, “Benda yang permukaannya halus akan mudah bergerak. Benda yang permukaannya kasar akan sulit bergerak”.

Guru memberi penguatan konsep tentang gerak benda. Guru mengajak siswa untuk menyaksikan video pembelajaran tentang gerak benda. Guru berkata, “Anak-anak, bu guru punya

sebuah video untuk kalian, video tentang gerak benda”. Siswa terlihat senang antusias ingin melihat video. Guru menyiapkan video dari laptop. Siswa ramai berdesak-desakan berebut ingin duduk paling depan, sampai ada salah satu siswa yang menangis karena tersenggola jatuh temannya. Guru memberi peringatan kepada siswa agar tertib dalam menyaksikan video.

Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran guru memberikan soal tes yang berbentuk pilihan ganda. Soal tes yang diberikan siswa berupa soal pilihan ganda, dengan jumlah soal sebanyak 10 soal. Siswa mengerjakan soal-soal dengan penuh semangat. Siswa tidak memerlukan waktu lama dalam mengerjakan soal-soal tes, dalam waktu kurang lebih 10 menit siswa sudah selesai mengerjakan soal.

Siswa mengumpulkan lembar soal yang sudah mereka kerjakan. Setelah itu guru menanyakan mengenai hal-hal yang mungkin belum dimengerti siswa, “Anak-anak, apakah ada pertanyaan mengenai pelajaran hari ini?”. Siswa dengan serentak menjawab, : Tidak...”. Guru bertanya kepada siswa, “Anak-anak, apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”. Siswa serentak menjawab, “Senang...”. Sebagai tindak lanjut guru memberi PR kepada siswa berupa soal-soal yang ada di buku paket IPA halaman 84-85. Guru menutup pelajaran, dan mempersilahkan siswa untuk beristirahat.

Pengamatan atau Observasi

Pengamatan terhadap tindakan siklus II dilakukan oleh observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Pengamatan pada siklus II dilakukan oleh lima orang observer, yaitu Ibu Sri Mulyatiningsih, Bapak Subangun, Bapak Abdul Majid, Ibu Susi Lestari, dan Ibu Yani Purwanti yang merupakan guru di SD Negeri 2 Glanggang. Pengamatan dilakukan dari awal sampai akhir proses pembelajaran.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama siklus II diperoleh nilai sebesar 99,78, dengan kriteria sangat baik. Peningkatan aktivitas guru pada siklus II berpengaruh pada hasil belajar pada kegiatan siklus II. Hasil tes tulis (ranah kognitif) siklus II. Siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 42 siswa atau 84% sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 8 siswa atau 16%. Nilai rata-rata kelas hasil tes pada siklus II adalah 83,20. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 sebanyak 9 siswa dan nilai terendah adalah 40 sebanyak 3 siswa.

Penilaian ranah sikap siswa (afektif) selama pembelajaran siklus II meliputi keaktifan siswa, kerjasama dan rasa ingin tahu juga diamati oleh observer. Penilaian terhadap ranah sikap siswa pada kegiatan siklus II diperoleh skor rata-rata 77,00, termasuk dalam kriteria sangat baik. Ranah keterampilan siswa (psikomotor) meliputi keterampilan melakukan percobaan dan keterampilan membuat laporan percobaan. Hasil observasi keterampilan siswa selama pembelajaran siklus II diperoleh nilai rata-rata 82,25, termasuk dalam sangat baik.

Tabel 3.
Data Analisis Siklus I

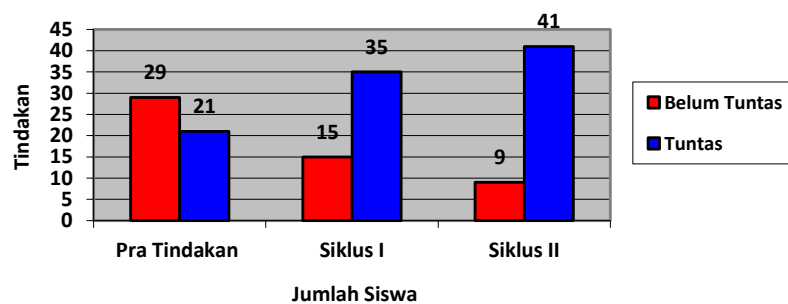
Jumlah Siswa	50
KKM	70
Rata-rata Nilai Afektif	77,00
Rata-rata Nilai Kognitif	83,20
Rata-rata Nilai Psikomotor	82,25
Jumlah Nilai	223,25
Rata-rata Kelas	80,82
Jumlah siswa yang tuntas	41 (82%)

Jumlah siswa yang belum tuntas

9 (18%)

Hasil penilaian akhir hasil belajar siswa pada kegiatan siklus II yang terdiri dari penilaian ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan menunjukkan terdapat 41 siswa yang tuntas atau 82% dan terdapat 9 siswa atau 18% siswa yang belum tuntas dengan rata-rata perolehan nilai siswa 80,82, termasuk dalam kriteria sangat baik. Data hasil penelitian pada kegiatan siklus II dapat disajikan dalam Tabel 3. Nilai hasil belajar siswa pada kriteria kurang (20-39) dan sangat kurang (<20) tidak ada. Siswa yang mencapai kriteria cukup (40-59) sejumlah 3 siswa atau 6%. Kriteria baik (60-79) sejumlah 11 siswa atau 22%. Kriteria sangat baik (≥ 80) sejumlah 36 atau 72%.

Hipotesis dari penelitian ini adalah bahwa melalui penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing hasil belajar IPA siswa kelas I SD Negeri 2 Glanggang dapat meningkat. Hasil dari penelitian membuktikan bahwa hasil belajar siswa IPA kelas I SD Negeri 2 Glanggang meningkat melalui penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Hasil belajar siswa pada kegiatan pra tindakan siswa yang tuntas belajar adalah 29 siswa atau 58%, pada kegiatan pembelajaran siklus I siswa yang tuntas meningkat menjadi 35 siswa atau 70%, dan pada kegiatan pembelajaran siklus II siswa yang tuntas menjadi 41 atau 82%.



Gambar 8. Grafik Peningkatan Hasil Belajar dari Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar IPA terjadi sangat signifikan pada siklus II karena peneliti telah menerapkan 6 tahapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dalam pembelajaran IPA secara tepat. Komponen utama model pembelajaran inkuiri terbimbing yaitu orientasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis, menguji hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, dan membuat kesimpulan. Model pembelajaran inkuiri terbimbing pada siklus II lebih efektif jika dibandingkan pada siklus I karena guru telah melaksanakan setiap tahapan-tahapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan baik. Guru juga menambah media dalam kegiatan pembelajaran, menggunakan media pembelajaran secara tepat dan variasi dapat mengatasi sifat pasif siswa. Siswa menjadi lebih bergairah selama pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dari kegiatan pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat dalam Gambar 8. Hasil tersebut juga didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Damayanti (2014: 11) yang menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Azizah (2016: 51) menyatakan pula bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka penerapan model inkuiri terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas I SD Negeri 2 Glanggang. Saran untuk peneliti selanjutnya antara

lain: (1) jumlah observer harus disesuaikan dengan jumlah siswa; (2) pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi dapat dilakukan di luar kelas, supaya lebih menarik siswa; (3) jumlah soal yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran harus disesuaikan sehingga waktu dalam mengerjakan soal mencukupi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, R.S. (2015). *Efektivitas dan Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (online). Diakses pada tanggal 11 April 2018 dari: https://www.researchgate.net/publication/305895376-efektivitas_dan_pengaruh_model_pembelajaran_inkuiri_pada_pembelajaran_ipa_di_sekolah_dasar.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah, H.N. (2016) *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Materi Energi Bunyi*. Jurnal Pena Ilmiah, 3 (2).
- BNSP. 2006. Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Damayanti, I. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3 (2).
- Poerwanti, E., dkk. (2004). *Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal. Pendidikan Tinggi Depdiknas. Pusat Perbukuan Depdiknas.
- PISA. (2015). *Results from (PISA) 2015*. (online). Diakses pada tanggal 25 Maret 2018 dari <https://www.oecd.org/pisa/PISA-2015-Indonesia.pdf>.
- Rahmawati. (2016). “*Hasil TIMSS 2015 Diagnosa Hasil untuk Perbaikan Mutudan Peningkatan Capaian*” dipresentasikan pada seminar Hasil Penilaian Pendidikan Untuk Kebijakan, 14 Desember, Jakarta (online). Diakses pada 10 April 2018 dari: <http://www.puspendik.kemdikbud.go.id>.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukidin, dkk. (2008). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Insan Cendika.

PENGEMBANGAN MEDIA TALPIN (TABEL PINTAR) MATA PELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD

Tety Nur Cholifah¹, Kutipah²

Program Studi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang¹, SDN 2 Klepu²

Email: tetynurcholifah@gmail.com

Corresponding author:

Tety Nur Cholifah, M.Pd

PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: tetynurcholifah@gmail.com

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah adanya masalah yang terdapat di SD Negeri 2 klepu yaitu kurangnya sarana prasana yang memadai di sekolah dan siswa kurang memperhatikan guru pada saat pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada tahun pelajaran 2019/2020 mata pelajaran Tematik menurun. Adapun tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Klepu dalam Pelajaran tematik tema 1 sub tema 1 pembelajaran 1 ciri-ciri makhluk hidup. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan *model Borg and Gall*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Klepu dengan menggunakan subjek 15 siswa kelas III SD tahun ajaran 2020/2021. Teknik dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, tes, unjuk kerja, dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Hasil belajar dengan menggunakan 3 ranah yaitu aspek kognitif dengan presentase peningkatan hasil belajar mata pelajaran Tematik 60% aspek afektif dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 83%, aspek psikomotorik dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media TALPIN pada materi Ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Media Talpin, Hasil Belajar*

Abstract: *The Development of Talpin Media for Thematic Courses to Increase Learning Outcome of Students in Class III SD.* This study examines student learning outcomes on the material characteristics of living things in 3rd grade elementary school through the TALPIN (Smart Tabel) media. The background of this research is the problems in Elementary School 2 Klepu, namely the lack of adequate infrastructure in schools and students pay less attention to teacher during learning so that student learning outcomes in the 2019/2020 school year decline in thematic subjects. The formulation of the research problem is: How to increase students learning outcomes by using Talpin media in thematic lessons theme 1 sub theme 1 learning 1 characteristics of living things. Meanwhile, the aim is to find out the improvement in the learning outcomes of third grade students of Elementary School 2 Klepu in thematic lessons with theme 1, sub-theme 1, learning 1 characteristics of living things. The type of research used is research and development (R&D) with the Borg and Gall model developed by Sugiyono. The research was carried out at SD Negeri 2 Klepu using 15 student grade elementary school students as subjects for the 2020/2021 academic year. Techniques and instruments used in this study were interviews, observations, questionnaires, tests, performance, documentation. Based on the results of the research conducted, the following conclusions were obtained. Learning outcomes using 3 domains, namely cognitive aspects with a percentage increase in learning outcomes for Thematic subjects 60%, affective aspects with a percentage increase in learning outcomes by 83%, psychomotor aspects with a percentage increase in learning outcomes by 60%. Thus, it can be concluded that the TALPIN (Smart Tabel) media in the material Characteristics of living things in class III SD can improve student learning outcomes.

Keywords: *Talpin Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia untuk menjadi lebih baik, salah satu permasalahan yang dihadapi pendidikan pada saat ini di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Kurangnya kreativitas guru, sumber daya alam yang memadai, serta sarana prasarana yang kurang mencukupi menjadi faktor utama ketidakberhasilan pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan terus-menerus dilakukan oleh pemerintah maupun masyarakat, misalnya dengan pengembangan kurikulum nasional dan lokal, peningkatan kompetensi guru, pengadaan media pembelajaran seperti buku dan alat pembelajaran pendukung lainnya, serta perbaikan sarana dan prasarana pendidikan di sekolah.

Upaya lain yang dilakukan pemerintah saat ini adalah dengan menyempurnakan kurikulum KTSP dengan menggunakan Kurikulum 2013 melalui pembelajaran tematik. Menurut Trianto (2011) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik biasa diterapkan di SD karena karakteristik siswa yang masih memandang Sesuatu secara holistik (menyeluruh), mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu. Hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian-demi bagian. Oleh karena itu pembelajaran tematik integratif menjadi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di SD.

Karakteristik siswa kelas III SD termasuk dalam tahap tahap pra-operasional kongkrit pada usia 7 sampai 11 tahun menurut Piaget & Barbel (2010) yaitu siswa membutuhkan benda-benda konkret dalam suatu tahap belajar, sehingga penggunaan benda konkret pada suatu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar siswa. Menurut Trianingsih (2016) pada tahap ini, anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang bersifat abstrak anak masih belum mampu. Anak sudah mampu mengklasifikasikan objek konkret kedalam kelompok yang berbeda.

Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di SD adalah pembelajaran yang dipadukan dengan permainan. Melalui kegiatan bermain dalam pembelajaran akan membuat siswa senang dan lebih mudah dalam mengingat materi yang disampaikan. Tahap tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SDN 2 Klepu Kecamatan Sumbermanjing Wetan. Siswa kelas III SDN 2 Klepu lebih mudah memahami pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan. Adanya masalah yang terdapat dalam SDN 2 Klepu tersebut peneliti bermaksud mengadakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) mengenai media pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas III SDN 2 Klepu ibu Sutirini S.Pd pada tanggal 5 Oktober 2020, bahwa dalam pembelajaran Tematik Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup kelas III SDN 2 Klepu guru hanya menggunakan media buku, sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan dan kurang memahami penjelasan dari guru. Sarana dan prasarana belajar mengajar disekolah kurang memadai sehingga pembelajaran tidak terlaksana dengan baik. Siswa lebih terpusat dalam bermain sehingga kondisi kelas ramai dan pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan masalah diatas menunjukkan bahwa permasalahan utama yang terdapat di kelas III SDN 2 Klepu yaitu kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa menurun, hal ini didukung dengan data raport yang menunjukkan bahwa 70% siswa mendapat nilai di bawah KKM.

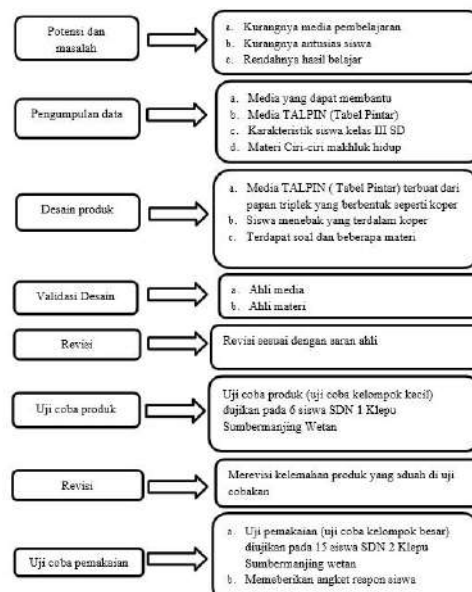
Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Handayani, 2019) dengan judul Penggunaan Alat Peraga Takalintar untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Operasi Hitung Perkalian SD Negeri 5 Raman Aji Kecamatan Raman Utara dan Fery Muhammad Firdaus dengan judul Pengaruh Teknik Takalintar Terhadap Kemampuan Proses Kognitif Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media Takalintar sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Media Talpin merupakan media yang menarik sehingga dapat membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan guru, karena media tersebut dipadukan dengan permainan tebak gambar yang dikemas dalam sebuah tabel, sehingga siswa akan merasa senang dengan pembelajaran tersebut, karena sesuai dengan perkembangan siswa kelas III SDN 2 Klepu yang masih menyukai pembelajaran dengan bermain. Maka diambil sebuah penelitian dengan Judul “ **Pengembangan Media TALPIN Mata Pelajaran Tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.**”

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan *atau Research and Development (R&D)*. Model penelitian dalam pengembangan media TALPIN ini menggunakan model Pengembangan *atau Research and Development (R&D) Borg and Gall*. Langkah-langkah pada prosedur pengembangan Sugiyono disesuaikan dengan pertimbangan waktu, tenaga, serta biaya yang terbatas. Modifikasi langkah-langkah tersebut didukung oleh pendapat Ardhana (2002) yang menyatakan bahwa “setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Pengembangan juga dapat dilakukan dengan melakukan modifikasi dari langkah- langkah yang dikenalnya berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang terbaik”. Pengembangan yang diambil hanya 8 langkah karena penelitian hanya dilakukan pada 1 sekolah, selain itu juga karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Tahapan *prosedural* dalam mengembangkan media ini diambil dari Sugiyono (2014) yang ditunjukkan dalam gambar bagan 1. Berikut ini:



Gambar 1. Bagan Alur pengembangan media TALPIN

Rancangan uji coba merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi pengembangan media TALPIN yang melalui beberapa Validator yaitu ahli media, ahli materi. Desain penelitian yang digunakan adalah *On Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *Pretest* (tes awal) sebelum diberikan perlakuan, dan setelah akhir pembelajaran. Sampel diberi *posttest* (tes akhir). Subjek uji coba kelompok kecil dilakukan dalam 1 kelas sebanyak 6 siswa kelas III SD Negeri 2 Klepu Sumbermanjing Wetan. Subjek uji coba kelompok besar dilakukan dalam 1 kelas sebanyak 15 siswa kelas III di SD Negeri 2 Klepu Sumbermanjing Wetan. Teknik dan Instrumen pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, tes, unjuk kerja, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan cara mengumpulkan data lewat instrumen yang telah dibahas pada instrumen

pengumpulan data, kemudian dikerjakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Adapun data yang dianalisis dalam pengembangan media TALPIN ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai angket, data ini berupa angka-angka yang kemudian dikualitatifkan sehingga dapat disimpulkan keberhasilan media TALPIN sebagai media pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif berupa saran, kritikan maupun komentar dari responden. Hasil analisis komentar dan saran dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk hasil pengembangan.

Validasi angket ahli media dan materi yang dimaksud dalam pengembangan media TALPIN ini, yaitu untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan kesesuaian dengan materi berdasarkan standar isi (KI/KD), sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan penggunaan media tersebut. Analisis angket respon siswa dianalisis untuk mengetahui respon siswa terkait kelayakan media yang dikembangkan. Jawaban angket respon siswa menggunakan angket skala Guttman yang digunakan terdiri dari dua kategori jawaban “ya” dan “tidak” dengan memberikan tanda ceklist (✓). Analisis hasil belajar yang dianalisis ada hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Inisiatif yang muncul yaitu media pembelajaran yang berupa TALPIN pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III pada Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Semester 1 yang terdapat 3 Muatan pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan Validasi ahli materi, validasi ahli media, dan angket respon siswa. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono (2014).

Model ini terdiri atas 10 tahap utama yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal. Setelah melaksanakan tahap analisis potensi dan masalah, tahap pengumpulan data dan tahap desain produk (perencanaan) yang telah diselesaikan maka menghasilkan media pembelajaran berupa media TALPIN. Berikut tahap pengembangan media TALPIN yaitu:

a. Kartu ciri-ciri makhluk hidup

Kartu ciri-ciri makhluk hidup berisi berbagai kata tentang ciri-ciri makhluk hidup yang harus ditebak oleh siswa kemudian ditempel pada papan yang telah tersedia. Kartu ciri-ciri makhluk hidup berukuran 5cm x 4cm.



Gambar 2. Kartu Ciri-Ciri MkhluK Hidup

b. Papan Mata Pelajaran Matematika

Papan mata pelajaran matematika berisi tentang materi mengurutkan bilangan. Papan tersebut juga berisi papan permainan yaitu mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke bilangan yang terbesar.



Gambar 3. Papan Mata Pelajaran Matematika

c. *Picture booth property*

Media ini berisi gambar hewan yang terbuat dari tripolek dan kayu dihias dengan pita digunakan guru untuk memberi pertanyaan tentang ciri-ciri makhluk hidup.

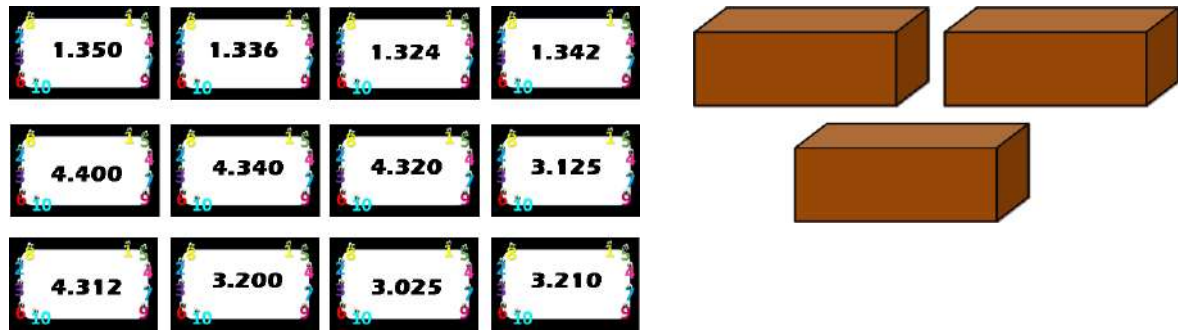


Gambar 4. Picture booth property

d. Kotak bilangan

Kotak ini terbuat dari triplek yang berisi berbagai bilangan ribuan yang akan diurutkan ke papan bilangan oleh siswa setelah dapat menjawab pertanyaan dengan picture booth.

Berikut gambar kotak kado yang digunakan siswa.



Gambar 5. Kotak Bilangan

e. Buku pedoman guru dan siswa

Buku pedoman guru dan siswa berbentuk buku ukuran b5 menggunakan *Font Times New Roman* dengan ukuran 12. Buku berisi petunjuk dan aturan cara menggunakan media pembelajaran Talpin yang terdiri dari KD, Indikator, tujuan pembelajaran, dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media talpin (tabel pintar).

f. Buku kerja siswa

Buku kerja siswa berbentuk buku ukuran b5 menggunakan *Font Times New Roman* dengan ukuran 12. Buku berisi materi, latihan soal yang terdapat dalam media yang dibuat.

g. Proses akhir

Proses akhir ini dilakukan dengan mengemas media menggunakan mika agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, serta dengan mencetak buku pedoman media dan buku lembar kerja siswa (LKS).

1. Tahap Validasi

Tahap validasi pada penelitian ini dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media (dosen ahli media) dan ahli materi (guru kelas III). Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum di uji coba kelompok kecil. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Diana Kusumaningrum, M.Pd selaku dosen dan dekan Prodi PGSD FIP Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Validasi ahli media media dilakukan pada tanggal 16 April 2021. Data penelitian ini menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 5. Diketahui presentase skor yang di dapat 92% sehingga dapat dikategorikan media sangat valid dengan keterangan sangat layak untuk digunakan dalam penelitian. Validasi ahli media yang ke dua dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. Suryaman, M.Pd selaku dosen Prodi PGSD FIP Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Validasi ahli media media dilakukan pada tanggal 18 April 2021. Data penelitian ini menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 5. Diketahui presentase skor yang di dapat 90% sehingga dapat dikategorikan media sangat valid dengan keterangan sangat layak untuk digunakan dalam penelitian. Validasi ahli materi yang pertama dilakukan oleh Ibu Sutirini S.Pd selaku wali kelas III SDN 2 Klepu. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 20 April 2021. Data penelitian ini menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 5. Diketahui prosentase skor yang di dapat 91% sehingga dapat dikategorikan sangat valid dengan keterangan sangat layak untuk digunakan dalam penelitian.

2. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah dilakukannya validasi ahli media dan validasi ahli materi. Terdapat 2 kelompok pada uji coba produk yaitu

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 23 April 2021 di SD Negeri 2 Klepu. Subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa kelas III SD Negeri 2 Klepu. Hasil uji coba kelompok kecil berupa data nilai hasil belajar siswa yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kognitif (soal tes), aspek afektif (angket penilaian diri), aspek psikomotorik (unjuk kerja).

Kesimpulan dari uji coba kelompok kecil aspek kognitif dapat diketahui total skor *pretest* muatan pelajaran Bahasa Indonesia 352 dan rata-rata 59 dengan ketuntasan klasikal 33% muatan pelajaran Matematika 398 dan rata-rata 66 dengan ketuntasan klasikal 33%. Sedangkan skor *posttest* muatan pembelajaran Bahasa Indonesia 495 dan rata-rata 83 dengan ketuntasan klasikal 100%, muatan pelajaran Matematika 550 dan rata-rata 92 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan presentase peningkatan 67% dan Matematika dengan presentase peningkatan 67%, dengan kalkulasi tersebut diketahui rata-rata nilai tematik adalah 67% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil uji coba kelompok kecil aspek afektif pada dapat diketahui total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN 240 dan rata-rata 40 dengan ketuntasan klasikal 17%. Sedangkan total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sesudah penggunaan media TALPIN 580 dan rata-rata 97 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN dengan presentase peningkatan 83% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan hasil uji coba kelompok kecil aspek psikomotorik dapat diketahui total skor yang didapat pada nilai unjuk kerja sebelum penggunaan media TALPIN 340 dan rata-rata 57 dengan skor ketuntasan klasikal 33%. Adapun total skor yang didapat pada nilai unjuk kerja sesudah penggunaan media TALPIN 580 dan rata-rata 97 dengan ketuntasan klasikal 100%. berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai unjuk kerja sebelum penggunaan media TALPIN dan sesudah penggunaan media TALPIN dengan presentase peningkatan 67% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 30 April 2021 di SD Negeri 2 Klepu. Subjek uji coba kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Klepu sebanyak 15 siswa. Hasil uji coba kelompok besar berupa data nilai hasil belajar siswa yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kognitif (soal tes), aspek psikomotorik (angket penilaian diri), aspek psikomotorik (unjuk kerja).

Kesimpulan dari hasil uji coba kelompok besar kognitif dapat diketahui total skor *pretest* muatan pelajaran Bahasa Indonesia 973 dan rata-rata 65 dengan ketuntasan klasikal 40%, muatan pelajaran Matematika 1073 dan rata-rata 72 dengan ketuntasan klasikal 40%.

Adapun skor *posttest* muatan pelajaran Bahasa Indonesia 1289 dan rata-rata 86 dengan ketuntasan klasikal 100%, muatan pelajaran Matematika 1342 dan rata-rata 89 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan presentase peningkatan 60% dan Matematika dengan presentase peningkatan 60%, dari kalkulasi tersebut dapat diketahui rata-rata presentase peningkatan yaitu 60%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil uji coba kelompok besar aspek afektif diatas dapat diketahui total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN 540 dan rata-rata 36 dengan ketuntasan klasikal 17%. Adapun total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sesudah penggunaan media TALPIN 1480 dan rata-rata 99 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN dan nilai angket penilaian diri sesudah penggunaan media TALPIN dengan presentase peningkatan 83% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil uji coba kelompok besar aspek afektif diatas dapat diketahui total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN 540 dan rata-rata 36 dengan ketuntasan klasikal 17%. Adapun total skor yang didapat pada nilai angket penilaian diri sesudah penggunaan media TALPIN 1480 dan rata-rata 99 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai angket penilaian diri sebelum penggunaan media TALPIN dan nilai angket penilaian diri sesudah penggunaan media TALPIN dengan presentase peningkatan 83% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil uji coba kelompok besar aspek psikomotorik pada tabel 6. diatas dapat diketahui total skor yang didapat pada nilai unjuk kerja sebelum penggunaan media TALPIN 870 dan rata-rata 58 dengan ketuntasan klasikal 40%. Adapun total skor yang didapat pada nilai unjuk kerja sesudah penggunaan media TALPIN.

1.420 dan rata-rata 95 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan nilai tersebut terdapat perbedaan antara nilai unjuk kerja sebelum penggunaan media TALPIN dan nilai unjuk kerja sesudah penggunaan media TALPIN dengan presentase peningkatan 60% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media TALPIN baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media TALPIN yang digunakan pada materi ciri-ciri makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Klepu. Sebelum penggunaan media TALPIN siswa kurang antusias mendengarkan penjelasan dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru karena dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media buku sehingga siswa cenderung bosan untuk belajar, dalam beberapa waktu kemudian kelas menjadi tidak terkendali sehingga ramai dan konsentrasi siswa terganggu yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah hal ini didukung dengan data rekap raport semester pada

tahun pelajaran 2019/2020 dari guru yang menunjukkan bahwa 70% siswa dibawah rata-rata KKM, 25% tepat KKM, dan 5% diatas KKM.

Setelah penggunaan media TALPIN siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas dengan baik yang diberikan guru karena dalam hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD termasuk dalam tahap operasional kongkrit (tahap pra-operasional) pada usia 7 sampai 11 tahun menurut Piaget & Barbel (2010). Dimana siswa membutuhkan benda-benda konkret dalam suatu tahap belajar, sehingga penggunaan benda konkret pada suatu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar siswa. Menurut Triniangsih (2016) pada tahap ini, anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang bersifat abstrak anak masih belum mampu. Anak sudah mampu mengklasifikasikan objek konkret kedalam kelompok yang berbeda.

Media TALPIN dilakukan sambil bermain dan bernyanyi dengan kelompok belajar dan guru, dalam hal ini siswa dituntut aktif untuk menjawab semua pertanyaan dari guru melalui media yang tersedia dengan maju kedepan dan mengutarakan jawaban didepan kelas hal ini membuat siswa lebih semangat untuk belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat hal ini didukung dengan rekapitulasi hasil uji coba kelompok yang terdapat dalam diagram.

Kualitas produk pengembangan media TALPIN pada materi Ciri-ciri makhluk hidup termasuk dalam kategori baik dan layak di uji cobakan. Hal ini berdasarkan hasil dari pemaparan diatas, hasil dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respon siswa berupa angket. Berikut ini adalah beberapa aspek yang menunjukkan kelayakkan media pembelajaran TALPIN yang dikembangkan.

Ahli media dilakukan oleh dua ahli, setiap media melakukan validasi sebanyak 1 kali, hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan benar-benar layak dipergunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi media pembelajaran TALPIN dari aspek media memperoleh skor akhir 46 dari skor maksimum 50 dan persentasenya 92% dengan keterangan sangat valid dan sangat layak digunakan "dapat di uji cobakan dengan revisi sesuai saran". Media pembelajaran TALPIN sangat tepat digunakan untuk pembelajaran pada kelas III SD, karena media ini di implementasikan dengan cara bermain sambil belajar yang dapat membangkitkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat. Hal ini sependapat dengan Sugiyono (2012) tentang karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung suka bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Kesimpulan dari hal di atas bahwa validasi media pada media TALPIN sangat valid dan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Ahli materi dilakukan oleh 1 ahli yaitu guru dari lembaga yang diteliti. validasi dilakukan satu kali, hal ini bertujuan agar materi sesuai dengan kurikulum yang diterapkan lembaga tersebut. Hasil validasi media TALPIN dari aspek materi memperoleh skor akhir 68 dari skor maksimum 75 dan persentasenya 91% dengan keterangan sangat valid dan sangat layak digunakan dalam penelitian "dapat digunakan tanpa perbaikan". Materi pada media TALPIN sesuai dengan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran dan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan disekolah tersebut. Materi pada media pembelajaran ini dapat memudahkan pemahaman siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru karena berisi materi yang terperinci pada materi Ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD. Kesimpulan dari hal di atas bahwa validasi materi pada media TALPIN sangat valid karena mampu mencapai indikator pembelajaran dengan baik dan sesuai

dengan kurikulum.

Respon siswa diketahui dengan cara memberikan angket respon siswa kelas III SD Negeri 2 Klepu pada kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa dan pada kelompok besar yang berjumlah 15 siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa saat melaksanakan pembelajaran. Respon siswa dibuktikan dengan presentase hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil dengan perolehan rata-rata skor sebesar 100% yang termasuk dalam kategori “sangat layak dapat digunakan tanpa perbaikan”. Adapun hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar dengan perolehan rata-rata 100% yang termasuk dalam kategori “sangat layak dapat digunakan tanpa perbaikan”. Paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media TALPIN mendapatkan respon yang baik dari hasil angket respon siswa karena dengan penggunaan media TALPIN siswa menjadi antusias dan aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan pembahasan terhadap media pembelajaran yang digunakan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media TALPIN pada materi ciri-ciri makhluk hidup dilakukan melalui tahap potensi masalah; pengumpulan data; validasi desain; revisi desain; revisi desain; uji coba produk (kelompok kecil); revisi produk; serta uji coba (kelompok besar). Kelayakan media TALPIN berdasarkan ahli media, ahli materi dan respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dengan presentase skor masing-masing adalah 92% (ahli media), 91% (ahli materi), 100% (respon siswa pada uji coba kelompok kecil), 100% (respon siswa pada uji coba kelompok besar). Berdasarkan hasil belajar yang diukur menggunakan 3 aspek penilaian yaitu: Aspek kognitif dengan presentase peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Tematik sebesar 67% (pada uji coba kelompok kecil) dan 60% (pada uji coba kelompok besar), aspek afektif dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 83% (pada uji coba kelompok kecil) dan 83% (pada uji coba kelompok besar), aspek psikomotorik dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 67% (pada uji coba kelompok kecil) dan 60% (pada uji coba kelompok besar).

Saran penelitian penelitian ini yaitu bagi pendidik media TALPIN ini sudah memenuhi criteria media pembelajaran yang layak untuk digunakan, oleh karena itu media ini dapat digunakan dalam pembelajaran materi ciri-ciri makhluk hidup. Pendidik dapat menggunakan media tersebut sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena belajar dilakukan sambil bermain yang membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan antusias siswa. Serta bagi peneliti lain mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan TALPIN ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan materi ataupun mata pelajaran yang lain dengan pengembangan yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, I, W. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Lokakarya Nasional Angkatan II Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki & Farida. 2001. *Media Pembelajaran*. Rosda. Bandung.
- Brown. 1983. *Audiovisual Instruction: Technology, media and Methods*. New York: Mc.Graw-Hill Book Company.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Handayani, A. F. 2019. *Penggunaan alat peraga Takalintar untuk meningkatkan hasil belajar Matematika operasi hitung perkalian SD Negeri 5 Raman Aji Kecamatan Raman Utara*.

- Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: PT Rajawali Perss.
- Latuheru, J.D. 1988. *Media pembelajaran dalam proses belajar masa kini*. Jakarta: Depdikbud DIKTI P2LPTK.
- Majid, A. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Piaget, Jean & Barbel, Inhelder. 2010. *Psikologi Anak*, Terj. Miftahul Jannah, Cet 1. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Riduwan. 2014. *Metode dan Teknik penyusunan proposal penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Afabeta.
- Sanaky, H.A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Semiawan, C. 2008. *Belajar dan Pembelajaran prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang
- Setyosari, P. 2013. *Metode Ppenelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Sudjana, N. 2013. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R & Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syah, M. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syarif, M., & Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Trianingsih, R. 2016. "Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar". *Jurnal AL IBTIBA*, 3 (2): 197-211.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta:PT Prestasi Pustakarya.
- Yusuf, S.2010. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bndung: Remaja Rosdakarya.

KORELASI ANTARA PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP TANGGUNG JAWAB BELAJAR SISWA KELAS VI SD SE-KECAMATAN PAKISAJI KABUPATEN MALANG

Yulia Eka Yanti¹, Maylin Putri Anifia²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

E-mail: yuliaekay@gmail.com

Corresponding author:

Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

PGSD Universitas Negeri Malang

Email: yuliaekay@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya tanggung jawab belajar siswa di SDN 02 Pakisaji selama pembelajaran *daring* yang dilakukan selama *new normal*. Faktor yang paling berpengaruh adalah hubungan orang tua dan anak, khususnya dalam hal pengawasan dan perhatian dalam hal aktivitas belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara perhatian orang tua terhadap tanggung jawab belajar siswa kelas VI SD se-Kecamatan Pakisaji. Penelitian ini adalah penelitian korelasi dengan responden sejumlah 160 siswa kelas VI SD se-Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, angket. Untuk menguji hipotesis digunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian menunjukkan perhitungan analisis regresi diperoleh nilai *Fhitung* = 350,639 dan nilai signifikansi 0,000, sesuai persyaratan signifikansi $>0,05$ dengan demikian ada hubungan yang signifikan antara perhatian orang tua terhadap tanggung jawab belajar siswa kelas VI SD se-Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang. Perhatian orang tua memberikan kontribusi sebesar 68,9% terhadap tanggung jawab belajar siswa. Hal ini berarti bahwa perhatian orang tua dan tanggung jawab belajar siswa saling berhubungan serta meningkat atau menurunnya tanggung jawab belajar siswa ditentukan oleh perhatian orang tua sebesar 68,9%.

Kata kunci: Korelasi, perhatian orang tua, tanggung jawab belajar siswa.

Abstract: *Correlation Between Parents' Attention To Learning Responsibility For View Class Students In Elementary School In Pakisaji District, Malang Regency.* This research was prompted by the decrease in student learning responsibilities at SDN 02 Pakisaji during online learning which was carried out during the new normal. The most significant factor is the connection between parents and children, particularly in terms of monitoring and attention during learning activities. Based on these issues, the purpose of this research is to see if there is a relationship between parental attention and learning responsibility of Sixth Grade Elementary School Students' in Pakisaji District. This research is correlation research with 160 Sixth Grade Elementary School Students' in Pakisaji District, Malang Regency, as responden. The instruments used in this study were observation, questionnaires. The validity test uses expert validation, while the reliability test uses the alpha cronbach formula. To test the hypothesis used simple linear regression analysis. The results of the study show that the calculation of the regression analysis obtained a value of $= 350.639$ and a significance value of 0.000, according to the significance requirement <0.05 thus there is a significant relationship between parental attention toward Learning Responsibilities of Sixth Grade Elementary School Students' in Pakisaji District, Malang Regency. Parents' attention contributed 68.9% to students' learning responsibilities. This means that parental attention and student learning responsibilities are interconnected and the increase or decrease in student learning responsibility is determined by parental attention by 68.9%.

Keywords: Correlation, Parental Attention, Student Learning Responsibility

PENDAHULUAN

Coronavirus Disease 2019 atau juga bisa disebut COVID-19 merupakan virus yang menyerang manusia dan hewan, virus ini dapat menyebabkan penyakit infeksi saluran pernafasan mulai flu biasa hingga penyakit yang serius (Cahyani & Kusumah, 2020). Virus ini terdeteksi pertama kali di negara Cina yang kemudian menyebar ke berbagai negara termasuk Indonesia.

Adanya hal tersebut berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Siswa diharuskan belajar di rumah atau juga bisa disebut *daring*. Menurut Sadikin dan Hamidah (2020) pembelajaran *daring* adalah sebuah pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet yang bertujuan untuk memunculkan interaksi dalam pembelajaran. Meskipun pembelajaran dilakukan secara *daring* siswa tetap mendapatkan haknya seperti pada pembelajaran biasanya.

Berdasarkan hasil observasi disalah satu sekolah dikecamatan pakisaji pada tanggal 10 Agustus 2020 dapat diketahui fakta yang menyatakan bahwa tingkat tanggung jawab belajar siswa mulai menurun dilihat dari tingkat kedisiplinan waktu pengumpulan tugas-tugas yang diberikan. Tanggung jawab belajar adalah kewajiban untuk menyelesaikan tugas yang telah diterima secara tuntas melalui usaha yang maksimal serta berani menanggung segala akibatnya (Syafitri, 2017: 58). Ketika guru sudah memberi tugas dan batas waktu pengumpulan, seharusnya siswa dapat mempertanggung jawabkan waktu yang telah diberikan oleh guru untuk mengerjakan tugasnya, namun faktanya masih terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan dengan tepat waktu. Selain itu berdasarkan observasi tersebut dapat diketahui pula, bahwa penetapan sistem ini tidak berjalan dengan baik karena masih terdapat banyak kendala. Adapun kendala yang dialami antara lain, minimnya alat *gawai*, susah sinyal, kuota untuk belajar belum merata, serta pemadaman listrik yang menyebabkan jaringan internet buruk dan minimnya penerangan. Selain kendala-kendala tersebut kendala yang paling berpengaruh adalah hubungan orang tua dan anak, hal ini sejalan dengan Nirmala, dkk., (2020) yang menyatakan bahwa faktor yang paling berpengaruh dalam pembelajaran *daring* ini adalah faktor orang tua.

Peran orang tua sangat diperlukan dalam pembelajaran *daring*. Menurut Prameswari (1999: 67) menyatakan bahwa indikator peran orang tua adalah perhatian terhadap kegiatan pelajaran anak disekolah dan menekankan pentingnya pencapaian prestasi belajar. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa memberi perhatian kepada aktivitas belajar juga merupakan peran orang tua, dan tanggung jawab orang tua dalam pendidikan anak.

Wardhani dan Krisnani (2020: 56) menyatakan bahwa terdapat beberapa alternatif yang dapat dilakukan sebagai wujud perhatian orang tua kepada anak dalam pelaksanaan sekolah *daring* untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab belajar kepada anak serta agar hasil pembelajaran diperoleh dengan *maksimal* dan *optimal*, beberapa alternatif tersebut yaitu: (1) disiplin, meskipun anak berada di rumah, orang tua tetap harus memperlakukan kebiasaan saat anaknya berada disekolah. (2) tepat waktu, ingatkan anak meski mereka berada di rumah, bukan berarti mereka bisa bersantai dan bermain sepanjang hari. (3) mendampingi anak belajar, pendampingan orang tua dalam rangka tetap mengawasi sekolah *online* yang dilakukan anak harus diperhatikan baik-baik. (4) apabila mengalami kesulitan orang tua harus segera konfirmasi kepada guru, yang artinya orang tua harus selalu menjaga hubungan dengan guru pada proses pembelajaran jarak jauh. (5) evaluasi, untuk mengetahui apakah kegiatan belajar di rumah sudah sesuai dengan jadwal.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat korelasi yaitu mencari hubungan antara dua variabel. Jumlah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 160 siswa kelas VI SD se- Kecamatan Pakisaji. Responden ditentukan dengan menggunakan metode *simple random sampling*. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yakni variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitasnya, dan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji linieritas, dan uji regresi untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel. Identitas kecenderungan tinggi rendahnya skor variabel ditetapkan berdasarkan pada kriteria ideal yaitu : $> M + 1 SD_i$ adalah tinggi $M_i \pm 1 SD_i$ adalah cukup ($M_i - 1 SD_i$) s/d M_i adalah kurang $< M_i - 1 SD_i$ adalah rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Pakisaji dimana berdasarkan Data Pokok Pendidikan (Kemendikbud, 2020) di Kecamatan Pakisaji terdapat 32 Sekolah yang tersebar di 12 desa, namun pada penelitian ini hanya diambil 7 sekolah dari 7 desa sebagai populasi. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VI dengan jumlah populasi 287 siswa yang kemudian diambil sampel sebanyak

160 siswa. Adapun sekolah yang dipilih sebagai tempat penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Daftar Tempat Penelitian

SEKOLAH	JUMLAH GURU DAN SISWA	ALAMAT
SD Negeri 01 Pakisaji (20517112)	Guru : 12 Siswa : 403	Jl. Raya Pakisaji, No 41 RT.13/ RW. 03 Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang
SD Negeri 01 Genengan (20518425)	Guru : 12 Siswa : 327	Jl. Raya Genengan, No 4E RT. 02/ RW. 09 Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang
SD Islam Sutojayan (20518711)	Guru : 15 Siswa : 377	Jl. Raya Sutojayan, No 299 RT. 08/ RW.01 Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang
SD Negeri 01 Jatisari (20518380)	Guru : 8 Siswa : 113	Dusun Tambaksari RT.06/ RW.03 Desa Jatisari Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang
SD Negeri 5 Kebonagung (20518553)	Guru : 7 Siswa : 163	Jl. Raya Kebonagung, No, 122 Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang
SD Negeri 2 Glanggang (20518431)	Guru : 6 Siswa : 228	Jl. Merdeka Selatan No. 733 RT. 25/ RW. 06 Dusun Karang Tengah Desa Glanggang Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang
SD Islam Lukman Hakim (20518708)	Guru : 14 Siswa : 170	Jl. Raya Kendalpayak Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang

Pengujian Hipotesis

1. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linieritas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada kedua variabel yaitu perhatian orang tua (X) dan tanggung jawab belajar (Y). Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah setiap variabel yang akan di analisis dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan software komputer yaitu SPSS Statitics 24 dengan teknik analisis Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas kedua variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Perhatian Orang Tua	0.063	160	.200*
Tanggung Jawab Belajar	0.060	160	.200*
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan hasil pengujian kedua variabel penelitian dapat disimpulkan bahwa variabel perhatian orang tua dan tanggung jawab berdistribusi normal. Hal ini karena nilai sig. memiliki nilai 0,200 yang artinya lebih besar dari 0,05.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linier atau tidak. Hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Tanggung Jawab Belajar * Perhatian Orang Tua	Between Groups	(Combined)	13678.886	41	333.631	9.106	0.000
		Linearity	12410.154	1	12410.154	338.718	0.000
		Deviation from Linearity	1268.732	40	31.718	0.866	0.694
	Within Groups		4323.358	118	36.639		
	Total		18002.244	159			

Berdasarkan hasil pengujian linieritas yang disajikan pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel bebas yakni perhatian orang tua (X) dan variabel terikat tanggung jawab belajar (Y) dikatakan linier karena memiliki nilai signifikansi pada baris linearity sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

2. Uji Regresi

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana adalah sebuah koefisien untuk mengetahui ketergantungan suatu variabel terhadap variabel yang lain. Analisis regresi bertujuan untuk mengetahui besarnya hubungan antara 2 variabel dan besarnya variabel dependen jika variabel independen diketahui. Berikut adalah hasil dari uji regresi linier sederhana perhatian orang tua dan tanggung jawab belajar dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Perhatian Orang Tua dan Tanggung Jawab Belajar

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	12410,154	1	12410,154	350,639	.000 ^b
	Residual	5592,090	158	35,393		
	Total	18002,244	159			

Berdasarkan Tabel 5 di tersebut, dapat diketahui nilai signifikasni (Sig.) dari uji regresi linier sederhana antara perhatian orang tua (X) dan tanggung jawab belajar (Y) adalah 0,000. Nilai Sig. tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0,05, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada hubungan yang signifikan antara perhatian orang tua (X) dan tanggung jawab belajar (Y).

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Perhatian Orang Tua dan Tanggung Jawab Belajar

		R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
Model	R			
1	.830 ^a	0.689	0.687	5.949

a. Predictors: (Constant), Perhatian Orang Tua

b. Dependent Variable: Tanggung Jawab Belajar

Berdasarkan Tabel 6 tersebut, diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,689 yang berarti bahwa hubungan perhatian orang tua (X) dan tanggung jawab belajar (Y) adalah sebesar 68,9 %, sedangkan 31,1 % tanggung jawab belajar siswa dipengaruhi oleh variabel independen yang lainnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara perhatian orang tua terhadap tanggung jawab belajar siswa kelas VI SD di Kecamatan Pakisaji. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa perhatian orang tua memiliki kontribusi dalam meningkatkan tanggung jawab belajar siswa, sehingga siswa yang mendapatkan perhatian orang tua yang baik akan memiliki tanggung jawab belajar yang baik dan sebaliknya jika siswa kurang mendapatkan perhatian orang tua maka akan memiliki tanggung jawab belajar yang kurang baik pula.

Menurut Dalyono (2012: 59) Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa cukup atau kurangnya perhatian orang tua, baik atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak, nyaman atau tidaknya situasi dan kondisi dalam rumah, serta lengkap atau tidaknya fasilitas belajar di rumah, sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab belajar agar dapat mencapai tujuan belajar.

Sedangkan Hendriyani dan Muchtar (2015) menyatakan bahwa keterlibatan orang tua dalam proses akademik anak ternyata sangat sangat membantu proses perkembangannya di sekolah. Pernyataan tersebut berarti bahwa dengan memberikan perhatian seperti memberikan motivasi belajar, bertanya sudah belajar apa belum, sudah mengerjakan PR apa belum, membantu kesulitan anak dalam belajar, mengingatkan tugas-tugas anak, memberi makanan bergizi, mengontrol belajar anak, serta memberikan fasilitas belajar yang memadai merupakan suatu dukungan untuk menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran anak akan tanggung jawab belajarnya.

Clemes dan Bean (2001: 9-10) berpendapat bahwa anak akan mengerti pentingnya sikap tanggung jawab melalui interaksi sehari-hari dengan orang tua, guru, dan teman-teman. Hal ini terbukti dari hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya hubungan yang positif antara perhatian orang terhadap tanggung jawab belajar siswa kelas VI SD se- Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang Tahun Ajaran 2020/2021. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis regresi yang memperoleh nilai F hitung 350,639 dengan signifikansi 0,000 (nilai signifikansi $0,000 < 0,05$) sehingga hipotesis diterima. Dengan demikian menunjukkan bahwa semakin tinggi perhatian orang tua maka akan semakin tinggi tanggung jawab belajar pada diri siswa.

Hasil penelitian mengenai hubungan perhatian orangtua terhadap tanggung jawab belajar siswa kelas VI SD se- Kecamatan Pakisaji tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah sampel 160 siswa, berdasarkan penelitian dengan menggunakan skala, diperoleh data perhatian orangtua dan tanggung jawab belajar siswa berbeda-beda. Masing-masing variabel dibagi menjadi 3 kategori berdasarkan tingkat penggolongan yang diungkapkan oleh Azwar (2014: 135), yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi.

Hasil skala perhatian orangtua menyatakan bahwa siswa yang masuk kategori tinggi berjumlah 57 siswa atau 36%, siswa dalam kategori sedang berjumlah 65 siswa atau 41%, dan yang berada di kategori rendah sebanyak 38 siswa atau 24%. Hal ini menunjukkan bahwa perhatian orang tua yang dimiliki siswa rata-rata tergolong dalam kategori sedang. Sedangkan hasil tanggung jawab belajar menyatakan bahwa siswa yang masuk kategori tinggi berjumlah 48 siswa atau 30%, dalam kategori sedang berjumlah 73 siswa atau 46%, dan yang masuk dalam kategori rendah berjumlah 39 siswa atau 24%. Hal ini menunjukkan bahwa tanggung jawab belajar yang dimiliki siswa tergolong sedang.

Hasil analisis pada uji regresi linier sederhana menunjukkan adanya hubungan perhatian orangtua dengan tanggung jawab belajar siswa, perhatian orangtua memberikan kontribusi sebesar 68,9% terhadap tanggung jawab belajar siswa kelas VI SD se-Kecamatan Pakisaji. Hasil tersebut

memberikan gambaran bahwa perhatian orangtua berhubungan dan dapat mempengaruhi tanggung jawab belajar siswa. Pada bagian pembahasan terlihat adanya kaitan antara hasil yang diperoleh dan konsep dasar dan/atau hipotesis, dan ada kesesuaian atau pertentangan dengan hasil penelitian orang lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan perhatian orangtua dengan prestasi belajar siswa kelas IV SD se-Kecamatan Pakisaji. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perhitungan analisis regresi yang memperoleh Nilai Sig 0,000 lebih kecil dari pada probabilitas 0,05, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat hubungan yang signifikan perhatian orangtua dengan tanggung jawab belajar siswa kelas VI SD se-Kecamatan Pakisaji. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu mengukur hubungan perhatian orang tua dengan variabel terikat yang lain di kecamatan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah, A., Nusantara, E., & Kurniawan, K. 2014. Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten. 3 (3): 44-50.
- Akdon, R. 2011. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung : Alfabeta
- Anggraeni, R. 2015. Hubungan Persepsi Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri. (Online). Diakses pada 8 Januari 2021 dari: <https://media.neliti.com/media/publications/13739-ID-hubungan-persepsi-perhatian-orang-tua-dan-kedisiplinan-belajar-terhadap-prestasi.pdf>
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiyono. 2012. Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus Kelas IV MI Miftahul Falah Dusun Gayam Desa Kadirejo Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012). [Skripsi]. Salatiga (ID). STAIN.
- Bungin & Burhan. 2008. *Analisa Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group
- Cahyanti, N., & Kusumah, R. 2020 Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran di Rumah Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*. Universitas Hamzanwadi. Halaman 152-159.
- Clemes, H., & Bean, R. 2001. *Melatih Anak Bertanggung Jawab*. Adiwiyoto A, Penerjemah. Jakarta: Mitra Utama.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dalyono, M. 2012. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rineka Cipta
- Darojati, I.S.P.S.M. 2020. Peran Orang Tua Sebagai Guru di Rumah Pada Pembelajaran Daring di SD Negeri Kebonromo 3 Sragen Selama Pandemi Covid-19. (Online). Diakses pada 8 Januari 2021 pada: <http://eprints.ums.ac.id/87038/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Dewi, F.P. 2016. Tingkat Tanggung Jawab Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 dan Implikasinya Terhadap Usulan Topik-topik Bimbingan Belajar. (Online). Diakses 11 Juni 20121 dari: http://respository.Usd.ac.id/6902/2/11111114002_full.pdf

- Gililand, S. E., C. R. Nelson dan C. Maxwell. 1985. *Assimilation of cholesterol by L. Acidophilus*. Appl. Environ. Microbiol. 49: 377-381.
- Hendriyani, Y. & Muchtar, B. 2015. Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Konsep Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Produktif Akuntansi Pada SMK di Kota Payakumbuh. 2 (1).
- Marlina, L. 2018. Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray Pada Mata Pelajaran PKN. (Online). Diakses pada 11 Juni 2021 dari: <https://repository.unja.ac.id/4440/1/Leni%20ARTIKEL%20ILMIAH.pdf>
- Mini R. 2010. Perilaku Anak Usia Dini. Kanisius (Anggota IKAPI). Yogyakarta.
- Nirmala, O., Medida, V. A., & Widiyanti, V. A. 2020. *Peran Orang Tua dalam Pendampingan Pembelajaran Daring*. (Online). Diakses pada 8 Januari 2021 dari: <file:///C:/Users/SDIKMT~1/AppData/Local/Temp/478-872-1-SM.pdf>.
- Novrinda, K.N., & Yulidensi. 2017. Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari latar belakang Pendidikan. 2 (1): Jurna Potensia.
- Prasetyo, F. A. 2018. Pendampingan Orang Tua Dalam Proses Belajar Anak (Study Deskriptif Tentang Optimalisasi Pendampingan Orang Tua Dalam Proses Belajar Anak Menurut Presepsi Siswa Kelas X SMK N 1 Nanggulangun Tahun Ajaran 2017/2018). [Skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Sanata Darma.
- Priyatno, D. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Riduwan. 2012. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung. Alfabeta
- Rofiah, N.H. 2018. Peran Orang Tua Dalam Penanaman Tanggung Jawab Pada Siswa SD Muhammadiyah Ambarketawang 2 Gamping. 1(1): 74-84.
- Ruli, E. 2020. Tugas dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak. Jurnal Edukasi. Halaman 143-146.
- Sadikin, A., & Hamidah.A. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in The Middle of The Cofid-19 Pandemic). BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi.
- Setiawan, M. 2015. Hubungan Orang Tua dan Partisi Aktif Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMKN 2 Depok Saleman Tahun Ajaran 2014/2015. [kripsi]. Depok (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RD*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alpa Beta
- Sukmadinata, S.N . 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sulastri, D.A. 2012. Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi. 1(2) : Jurnal UM.
- Susanto, A. 2018. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Syafei S. 2006. *Bagaimana Anda Mendidik Anak*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Syafitri. R. 2017. Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Strategi Giving and Getting Answer Pada Siswa. 1(2): 57-63.

- Tirtarahardja, U. & S. L. La Sulo. 2015. *Pengantar pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ulfa, D. 2014. Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar dengan Layanan Konseling Individual Berbasis *Self- Management* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Pemalang Tahun Ajaran 2013/2014. (Online) diakses pada 8 Januari 2021 dari <http://lib.unnes.ac.id/20089/1/1301409050.pdf>.
- Umar, H. 2013. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers
- Utami, R. D. 2015. Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Tanggung Jawab Belajar Siswa Kelas V Sd Se-Gugus V Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/201. [Skripsi]. Galur (ID). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wardhani, T. Z., & Krisnani, H. 2020. Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua Dalam Pelaksanaan Sekolah Online di Masa Pandemi Covid-19. 7(1): 48-51.

PROGRAM HAFALAN TAKHASUS DI SDIT AL RAHBINI GONDANGLEGI DALAM MEMBANGUN KARAKTER ISLAMI DI LINGKUNGAN SEKOLAH

Ilun Lailatul Habibah¹, Muh Assyahrurnizam², Muhammad Nur Salim³

Program Studi Pendidikan Agama Islam^{1,2,3}

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2,3}

Email: ilunlaila@uniramalang.ac.id¹, assyahrurnizam@gmail.com², nursalim.mlg@gmail.com³

Corresponding author:

Ilun Lailatul Habibah, M.Pd

PGSD Universitas Negeri Malang

Email: ilunlaila@uniramalang.ac.id

Abstrak: Artikel ini mengkaji terkait penanaman karakter Islami yang dilakukan melalui program hafalan takhasus di SDIT AL Rahbini Gondanglegi. Penelitian dilakukan dilatarbelakangi oleh kemunduran karakter yang cenderung ke arah negatif, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Melihat kondisi yang demikian, sangat diperlukan upaya untuk menanamkan karakter Islami kepada anak sejak dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan upaya penanaman karakter Islami melalui pelaksanaan program hafalan takhasus di SDIT AL Rahbini Gondanglegi. Untuk memperoleh data yang valid, dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan tiga metode yaitu, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data dengan verifikasi terhadap data yang telah terkumpul. Verifikasi tersebut dilakukan dengan metode triangulasi. Dalam penanaman karakter Islami, beberapa metode yang digunakan, yakni metode penyampaian, pembiasaan, keteladanan, teguran, dan pemberian *reward* dan *punishment*. Nilai-nilai karakter Islami yang dapat ditanamkan meliputi karakter religius atau Islami, jujur, rajin, kerja keras, tanggung jawab, gemar membaca, disiplin, mandiri, dan peduli sosial. Program hafalan takhasus meliputi hafalan al-Qur'an (juz 'amma atau juz 30), hafalan al-Hadīṣ yang sahih dan masyhur, dan doa-doa harian. Program ini dilaksanakan setiap hari, mulai hari Senin hingga Sabtu, pada setiap 45 menit jam pertama. Hafalan tiga komponen di atas dilaksanakan dengan cara membaca dan menirukan secara berulang-ulang. Sekian banyak hafalan yang menjadi tanggung jawab peserta didik, disusun secara berjenjang, dibagi-bagi dalam tujuh kelas. Jadi masing-masing kelas memiliki materi hafalan yang berbeda-beda, namun bersifat kontinuitas.

Kata kunci: Penanaman Karakter Islami, Hafalan Takhasus dan Metode.

Abstract: Takhas Memory Program In SDIT AL Rahbini Gondanglegi In Building Islamic Character In The School Environment. This article examines the planting of Islamic characters through the takhasus memorization program at SDIT AL Rahbini Gondanglegi. The research was conducted against the background of character setbacks that tended to be negative, along with the times and technology. Seeing such conditions, it is very necessary to instill Islamic character in children from an early age. This study uses a qualitative research approach. The type of qualitative research used is descriptive qualitative research, which aims to describe efforts to instill Islamic character through the implementation of the takhasus memorization program at SDIT AL Rahbini Gondanglegi. To obtain valid data, in this study data was collected using three methods, namely, interviews, observation, and documentation. This study uses data analysis with verification of the data that has been collected. The verification is done by triangulation method. In instilling Islamic character, several methods are used, namely the method of delivery, habituation, example, reprimand, and giving rewards and punishments. The values of Islamic character that can be instilled include religious or Islamic characters, honesty, diligence, hard work, responsibility, love of reading, discipline, independence, and social care. The takhasus memorization program includes memorizing the Qur'an (juz 'amma or chapter 30), memorizing valid and well-known al-Had, and daily prayers. This program is held every day, from Monday to Saturday, every 45 minutes of the first hour. The memorization of the three components above is carried out by reading and imitating repeatedly. So much memorization that is the responsibility of students, arranged in stages, divided into seven classes. So each class has different memorization material, but it is continuity.

Keywords: Cultivating Islamic Character, Memorization Takhasus and Methods.

PENDAHULUAN

Karakter menjadi hal fundamental dalam kehidupan manusia. Karakter itulah yang memberikan manusia sebagai pembenda dengan makhluk lain sehingga ia mendapat gelar *khalifah fil arldh*. Manusia bisa disebut sebagai orang yang memiliki karakter kuat dan baik secara individual maupun sosial ketika mereka memiliki akhlak, moral, dan budi pekerti yang baik dan unggul. Karakter dapat terbentuk dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membentuk karakter ialah melalui pendidikan. Melalui pendidikan, para pendidik memiliki tanggung jawab menanamkannya kepada peserta didik, baik melalui proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran (Zubaedi, 2011: 7).

Pendidikan karakter saat ini dianggap sebagai salah satu modal utama dalam menghadapi beragam kriminalisasi yang kerap terjadi di negeri ini. Perilaku-perilaku kriminal yang merajalela merupakan bentuk rendahnya karakter yang dimiliki oleh bangsa ini. Diantaranya perilaku tidak jujur yang dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, kebiasaan menyontek yang sering dilakukan peserta didik saat ulangan ataupun ujian. Hal itu seakan akan menjadi kebiasaan yang dimaklumi. Perilaku mengejek teman sejawatnya (*bullying*) juga merupakan hal yang lazim, baik di dunia pendidikan, lingkungan, maupun pekerjaan. Serta masih banyak contoh perilaku lainnya yang menunjukkan kemunduran karakter bangsa.

Kebiasaan buruk yang telah dianggap biasa tersebut tentunya bukan sesuatu yang patut dibanggakan. Karena hal itu dapat merugikan orang lain dan diri sendiri. Baik kerugian dalam waktu dekat maupun untuk masa depan anak. Maka dari itu, pendidikan karakter perlu digalakkan untuk mengurangi atau bahkan menghapus kebiasaan yang seharusnya tidak dilakukan.

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional di jelaskan bahwa pendidikan tidak hanya berperan untuk mendidik para peserta didiknya agar menjadi manusia yang cerdas, tetapi juga memiliki keharusan untuk membangun kepribadiannya agar berkarakter akhlak mulia. Saat ini, banyak kalangan yang menilai bahwa pendidikan di Indonesia tidak bermasalah dengan perannya dalam mencerdaskan para peserta didiknya, namun dinilai kurang berhasil dalam membangun kepribadian peserta didiknya agar berkarakter akhlak mulia. Oleh karena itu, pendidikan karakter dipandang sebagai kebutuhan yang paling urgen.

Penanaman karakter sudah tentu penting dilakukan untuk semua tingkat/kalangan pendidikan, mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Penanaman karakter tidak hanya dilakukan melalui lembaga pendidikan formal, tetapi juga perlu ditanamkan semenjak anak berusia dini melalui pendidikan informal dalam keluarga dan lingkungan masyarakat. Apabila karakter akhlak mulia seseorang sudah terbentuk sejak usia dini, ketika dewasa tidak akan mudah berubah meski godaan atau rayuan datang begitu menggairkan. Dengan adanya pendidikan karakter semenjak dini,

diharapkan persoalan mendasar dalam pendidikan yang akhir-akhir ini sering menjadi keprihatinan bersama dapat diatasi. Pendidikan di Indonesia sangat diharapkan dapat manusia yang unggul, yakni para anak bangsa yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, mempunyai keahlian di bidangnya, dan berkarakter (Azzet, 2011: 17).

Sebelum membahas persoalan ini lebih jauh, perlu kiranya untuk memahami tentang istilah karakter tersebut. Definisi karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Karakter juga bisa dipahami sebagai tabiat atau watak. Dengan demikian, orang yang berkarakter adalah orang yang memiliki karakter, mempunyai kepribadian, atau berwatak. Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat persamaan kata karakter. Karakter bisa disebut sebagai akhlak, budi pekerti, tabiat ataupun watak. Istilah-istilah tersebut memiliki makna yang sama, yakni sikap atau perilaku yang muncul dari diri seseorang, yang membedakan seseorang dari orang lain. Sikap itu muncul secara cepat dan tanpa pemikiran panjang sebagai bentuk tanggapan terhadap situasi yang ada. Sikap tersebut meliputi perilaku jujur, adil, tanggung jawab, disiplin, ramah, dan lain sebagainya. Sikap merupakan penilaian yang mengintegrasikan dan meringkas reaksi kognitif dan afektif. Abstraksi penilaian ini bervariasi dalam kekuatan, yang pada akhirnya memiliki implikasi untuk ketekunan, ketahanan, dan konsistensi sikap-perilaku.

Melihat betapa pentingnya penanaman karakter pada anak, setiap sekolah memiliki cara sendiri untuk membentuk karakter anak. Seperti yang diterapkan di SDIT Al Rahbini Gondanglegi melalui program hafalan takhasus (hafalan al-Qur'an, al-Hadis, dan Doa harian) merupakan salah satu strategi untuk membentuk karakter peserta didik.

Program tersebut mampu membentuk karakter peserta didik, khususnya karakter yang Islami. Peneliti menyebut karakter Islami lantaran program itu mampu membentuk jiwa yang religius. Selain itu, melalui program itu anak terbiasa untuk mendekatkan diri kepada Allah. Karena program tersebut berisi hafalan tentang dua hukum atau pedoman hidup umat Islam yakni hafalan al-Qur'an, al-Hadis, disertai pula hafalan doa sehari-hari yang dapat menjadikan anak untuk selalu memohon kepada Allah.

Dalam pelaksanaannya, se usai hafalan tersebut dilakukan, siswa juga dituntut memahami isi yang terkandung di dalamnya. Hal itu dilakukan dengan mengkaji makna atau arti dari setiap surat, hadis, dan doa. Melalui program tersebut, siswa akan terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Mencontoh perilaku, sifat, dan sikap Rasulullah Muhammad SAW yang diperoleh dari al-Hadis. Selain itu, peserta didik mengetahui bagaimana isi kandungan al-Qur'an, khususnya Juz Amma. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti mengenai *Implementasi Program Hafalan Takhasus di SDIT Al Rahbini Gondanglegi dalam membentuk Penanaman Karakter*

Islami. Adapun Tujuan dan manfaat penelitian ini, yaitu untuk Mengetahui penanaman karakter Islami serta mengetahui implementasi atau pelaksanaan program hafalan takhasus di SD IT Al Rahbini Gondanglegi.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti mengambil objek di SDIT Al Rahbini Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang, dengan sifat penelitian kualitatif. Yang mana merupakan metode penelitian dengan menggunakan data alamiah dari lapangan yang menjadi objek penelitian. Data hasil penelitian merupakan interpretasi dari keadaan atau data yang ditemukan di lapangan Sugiono, 2013: 15). Dengan kata lain, penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi pada subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya, secara menyeluruh dan dengan cara deskripsi (Moleong, 1989: 6).

Berdasarkan sumbernya, data hasil penelitian dapat diperoleh dari dua sumber, yakni data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh oleh peneliti langsung ketika melakukan wawancara, observasi dan diskusi. Data sekunder diperoleh peneliti, melalui buku, laporan, dan jurnal (Trianto, 2011: 279). Dalam penelitian ini, peneliti lebih menekankan pada penanaman karakter Islami, yang salah satunya dilakukan melalui program hafalan takhasus di SDIT Al Rahbini Gondanglegi. Program hafalan takhasus yang ingin diteliti meliputi hafalan al-Qur'ān (Juz 'Amma atau juz 30), hafalan al-Ḥadīṣ, dan hafalan Doa. Dengan melakukan penelitian lapangan (field research) melalui metode deskriptif analisis.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data hasil penelitian, yaitu sebagai berikut: (1) Pengumpulan data melalui wawancara; (2) Pengumpulan data melalui observasi; (3) Pengumpulan data melalui dokumentasi. Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji keabsahan data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh kepada berbagai sumber. Triangulasi teknik digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara mengecek pada sumber yang sama tetapi dengan cara atau teknik yang berbeda.

Analisis data dalam penelitian ini bersifat induktif. Analisis data kualitatif merupakan proses mencari serta menyusun data secara sistematis. Data yang diperoleh berupa hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya dianalisis secara mendalam. Aktivitas dalam melakukan analisis data penelitian kualitatif meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*). Reduksi data adalah proses untuk memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu upaya penanaman karakter Islami yang dilakukan di SDIT Al Rahbini Gondanglegi adalah melalui program hafalan takhasus, yang meliputi hafalan al-Qur'an (juz 'amma atau juz 30), hafalan al-Hadis yang sahih dan masyhur, dan hafalan doa harian. Hafalan yang dilaksanakan setiap pagi ini sangat bagus untuk dijadikan sebagai kebiasaan peserta didik hingga ia dewasa sehingga terbiasa memulai sesuatu dengan berdoa. Peserta didik diharapkan dapat menguasai materi hafalan yang telah ditentukan serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Karena ketiga aspek hafalan di atas merupakan dasar seorang muslim dalam menentukan sikap dan perilakunya.

Tidak hanya karakter Islami, tetapi juga banyak karakter lain yang dapat dihasilkan dari hafalan takhasus. Apabila peserta didik dapat menyerap semua kandungan dari materi yang dihafalkan, maka dalam setiap langkahnya akan diiringi hafalan-hafalan tersebut. Sehingga dalam bersikap dan berperilaku, peserta didik akan mengingat-ingat hafalannya. Secara otomatis, ketika peserta didik telah memahami pesan dari hafalan, karakter-karakter yang lain akan mengikuti. Dengan kata lain, karakter Islami yang diperoleh dari hafalan takhasus ini dapat memunculkan karakter-karakter lain. Seperti disiplin, kerja keras, gemar membaca, dan lain sebagainya.

Dengan sekian banyak materi yang dihafalkan, peserta didik telah mengetahuinya sejak awal. Karena peserta didik dibekali buku hafalan takhasus, yang berisi semua materi hafalan, mulai dari materi hafalan al-Qur'an (juz 'amma atau juz 30), al-Hadis yang sahih dan masyhur dengan artinya, dan doa. Materi tersebut juga dilengkapi jangka waktu yang harus dipenuhi. Sehingga, dalam hal ini peserta didik dilatih bekerja keras dan bertanggung jawab dengan hafalan yang harus dikuasai. Pada kenyataannya, peserta didik telah memenuhi target hafalan yang harus dicapai dan dikuasai dalam waktu yang ditentukan. Dengan demikian, peserta didik telah memiliki karakter tersebut.

Peserta didik tidak hanya membaca dan menghafalkan materi pada saat jam pertama saja, tetapi peserta didik juga mengulangi bacaan dan hafalannya di rumah. Dengan demikian, melalui program hafalan takhasus ini, peserta didik memiliki karakter gemar membaca. Lantaran sering membaca, peserta didik dapat dikategorikan sebagai anak yang memiliki karakter rajin.

Program hafalan takhasus merupakan salah satu program yang diterapkan di SDIT Al Rahbini Gondanglegi. Materi hafalan takhasus ini meliputi hafalan hafalan al-Qur'an (juz 'amma atau juz 30), hafalan al-Hadīṣ yang sahih dan masyhur, dan hafalan doa-doa harian. Program ini dilaksanakan setiap hari, mulai Selasa sampai Sabtu, karena Senin digunakan untuk upacara. Kegiatan keagamaan itu digelar selama sekitar 45 menit pada jam pertama. Jadi program ini termasuk bagian dari jam pelajaran. Serta menjadi kewajiban bagi peserta didik untuk menghafalkannya dan menguasainya.

Sebagai dasar seorang muslim dalam menentukan sikap dan perlakunya. Ketiga aspek hafalan takhasus ini diharapkan, tidak hanya dihafalkan tetapi peserta didik juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun klasifikasi jenis hafalan takhasus terdiri dari: (a) Hafalan Takhasus al-Qur'ān (juz 'amma atau juz 30); (b) Hafalan Takhasus Al-Ḥadīṣ; (c) Hafalan Doa

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya penanaman karakter Islami yang diterapkan di SDIT Al Rahbini Gondanglegi adalah melalui program hafalan takhasus. Metode yang digunakan dalam menanamkan karakter Islami kepada peserta didik yaitu penyampaian, pembiasaan, keteladanan, teguran, dan pemberian reward dan punishment. Program hafalan takhasus merupakan salah satu program sekolah yang dilaksanakan untuk menanamkan karakter Islami.

Program hafalan takhasus ini meliputi hafalan al-Qur'an (juz 'amma atau juz 30), hafalan al-Ḥadīṣ yang sahih dan masyhur, dan doa-doa harian. Program ini dilaksanakan setiap hari, mulai Selasa hingga Sabtu, pada setiap 45 menit jam pertama. Hafalan tiga komponen di atas dilaksanakan dengan cara membaca dan menirukan secara berulang-ulang. sekian banyak hafalan yang menjadi tanggung jawab peserta didik, dibagi-bagi dalam enam kelas. Jadi masing-masing kelas memiliki materi hafalan yang berbeda-beda, namun bersifat kontinuitas.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, ternyata banyak hal yang terjadi dalam program hafalan takhasus. Apa yang peneliti ketahui dalam teori belum tentu sama dengan keadaan sebenarnya di lapangan. Mengingat pentingnya pendekatan dalam pembelajaran, maka untuk meningkatkan keterlibatan siswa, peneliti mengharapkan beberapa hal yang berkaitan dengan masalah tersebut.

Hendaknya bapak/Ibu guru SD IT Al Rahbini Gondanglegi terus memotivasi siswa untuk melakukan hal-hal positif melalui kegiatan akademik dan non akademik yang dirancang sedemikian rupa. Selain itu, guru perlu melakukan pemantauan terhadap perkembangan baik pemikiran maupun pemahaman peserta didik, khususnya pemahaman tentang al-Qur'an, al-Ḥadīṣ, dan doa. Guru hendaknya memberikan penyampaian dan penegasan lebih terhadap materi hafalan, agar ketiga materi tersebut dapat dipahami dan menjadi pijakan bagi peserta didik. Peserta didik hendaknya bisa mengaplikasikan nilai yang terkandung dalam materi hafalan takhasus dalam kehidupan masyarakat, sehingga program ini tidak hanya berupa pengetahuan dan dihafalkan semata, tetapi dapat berguna dalam menentukan setiap langkah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulwaly, Cece. 2016. *Ramzuttikrar Kunci Nikmatnya Menjaga Hafalan Al-Qur'an*. Yogyakarta: Diandra Creative.
- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Untuk Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Personality, and Behavior*. New York: Open University Press.
- Al-Andalusi & Al-Thurthusyi, A.B. (2015). *Al-Ma'surat*. Jakarta: Zaman.
- Al Faruq, Umar. 2014. *10 Jurus Dahsyat Hafal Al-Qur'an*. Surakarta: Ziyad.
- Algontory, Rony. 2017. *Buku Panduan 2 Minggu Hafal 1 Juz: Sehat dan Cerdas Metode Menghafal Al-Qur'an*. Ponorogo: Daarul Hidayah.
- Al-Hafizh, Ahsin W. *Bimbingan Praktis Menghafal al-Qur'an*. Jakarta: PTBumi Aksara, 2005.
- Al-Maliki, M.A. (2012). *Ilmu Ushul Hadis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ash-Shiddieqy, H. (1980). *Sejarah dan Pengantar Ilmu AL-Quran/Tafsir*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Azzet, A. M. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Damayanti, D. (2014). *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Araska.
- Darmoko, E. (2009). *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Departemen Agama RI. (2010). *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Jakarta: Lentera Abadi.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamid, A., & Al-Ghozali, A. (1992). *Ihya Ulumuddin Juz 3*. Pakis: Darelhadith. <http://atullaina.blogspot.co.id/2012/02/pengertian-etika-moral-etiket-adab-dan.html>. (diakses 04-11-2015).
- Kesuma, D. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, A., & Andayani, D. (2011). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sjarkawi. (2006). *Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati diri*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiyani, N.A. (2013). *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wahid, Wiwi Alawiyah. 2014. *Cara Cepat Bisa Menghafal al-Qur'an*. Jogjakarta: Diva.
- Wicagsono, Arif. 2018. Efektifitas Metode Yanbu'a dalam Meningkatkan Kemampuan Tahfiz Al-Qur'andi Smp IT Al Anis Kartasura Tahun Pelajaran 2017/2018, Suhuf, Vol. 30(2).

- Yaumi, Muhammad. 2016. *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar dan Implementasi*. Jakarta: Kencana.
- _____. 2014. *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar dan Implementasi*. Jakarta: Kencana.

PENGEMBANGAN BAHAN BELAJAR MANDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III

Moh Rizki Hidayatullah¹, Nanik Ulfa²
Program Studi Pendidikan Guru MI^{1,2}

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}
Email: rizkihida050@gmail.com¹, nanikulfaunira@gmail.com²

Corresponding author:

Moh Rizki Hidayatullah
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Email: rizkihida050@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman tentang materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia yang disampaikan secara daring yang membuat siswa bingung saat menyelesaikan soal terkait materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Siswa juga belum dilibatkan secara maksimal dalam pembelajaran sehingga belajar yang didapat tidak maksimal. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Pengembangan atau penelitian Research and Development (R&D), dimana penelitian ini menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji kelayakan serta keefektifan produk yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket/lembar validasi. Hasil penelitian ini telah menghasilkan produk media pembelajaran berupa media bahan belajar mandiri. Dari hasil bahan belajar mandiri yang telah dikembangkan telah diuji kelayakan produk oleh ahli materi dan desain. Berdasarkan hasil validasi materi menunjukkan bahan belajar mandiri memiliki tingkat kelayakan 98,07% yang termasuk dalam kualifikasi “sangat layak”. Hasil validasi desain menunjukkan bahan belajar mandiri memiliki tingkat kelayakan 93,3% yang termasuk dalam kualifikasi “sangat layak”. Hasil uji coba skala sedang dilakukan kepada 15 siswa dengan memperoleh presentase siswa 98,33% Sehingga bahan belajar mandiri dinyatakan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan sangat berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran.

Kata kunci: Bahan Belajar Mandiri, Hasil Belajar

Abstract: *Development of Self-Study Materials to Increase Thematic Learning Outcomes In Class III.* This research is motivated by a lack of understanding about the benefits of plants for human life which is delivered online which makes students confused when solving problems related to the material benefits of plants for human life. Students also have not been maximally involved in learning so that the learning obtained is not optimal. The type of research used by the author is the Research and Development (R&D) research method, where this research produces a certain product and tests the feasibility and effectiveness of the product being developed. This research method uses a 4D development model. The results of this study have produced learning media products in the form of independent learning media. From the results of self- study materials that have been developed, the feasibility of the product has been tested by material and design experts. Based on the results of material validation, it shows that self-study materials have a feasibility level of 98.07% which is included in the "very feasible" qualification. The results of design validation show that self- study materials have a 93.3% feasibility level which is included in the "very feasible" qualification. The results of the scale trial are being carried out on 15 students by obtaining a student percentage of 98.33% So that independent study materials are stated to be very necessary to improve student learning outcomes, and greatly contribute to supporting learning

Keywords: Independent study materials, Learning outcomes.

PENDAHULUAN

Sekolah dasar/ MI merupakan pendidikan dasar yang sangat penting karena sangat mempengaruhi perkembangan siswa pada tahap selanjutnya. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, dengan syarat pembelajaran yang disampaikan telah mencapai tujuan dari telah ditetapkan. Secara formal kegiatan belajar dilaksanakan di sekolah, dimana sekolah harus mempersiapkan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran. Namun beberapa sekolah kadang masih belum memiliki daya dukung yang maksimal untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Menurut UU No.2 Tahun 1985 tujuan dari pembelajaran adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya yaitu bertakwa terhadap tuhan yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti yang mantap, dan bertanggung jawab terhadap bangsa. Demi mewujudkan tujuan pendidikan tersebut di atas serta dalam rangka menghadapi tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan maka dengan itu pemerintah secara berkala selalu mengevaluasi dan menerapkan kurikulum yang sesuai, saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013 dengan penerapan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Menurut Majid dalam (Aisyah, 2017) Mengembangkan Kebermaknaan Belajar Dengan Rancangan Pembelajaran Tematik Bercirikan Quwantum Thiching. *Journal Universitas Negeri Malang*) mengatakan bahwa pembelajaran bermakna jika mengangkat tema yang dekat dengan lingkungan siswa.

Seperti halnya belajar, dalam hal tingkah laku dan sikap juga akan mengalami perubahan yang mana hal itu didasari dari adanya dorongan diri yang berawal dari pengalaman yang dimiliki sebelumnya. Belajar merupakan usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan didalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya. Belajar adalah sebagian proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman (Wibowo, 2020). Sumber belajar (Jailani dan Hamid, 2016) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk seseorang belajar.

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa definisi belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh dengan sistematis, semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental, pancaindra, otak, anggota tubuh, aspek-aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, motivasi, minat yang bertujuan untuk mengadakan suatu perubahan kearah yang positif didalam diri seseorang agar mampu bersaing didalam kehidupan ini. Sedangkan Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi.

Pelaksanaan pembelajaran tematik di MI Diponegoro sampai saat ini masih belum maksimal, sehingga pembelajaran yang di laksanakan masih jauh dari level pembelajaran bermakna. Pada saat ini pembelajaran masih terfokus kepada buku, dan juga masih bersifat satu arah. Dalam proses pembelajaran siswa menjadi kurang aktif dan kurang menguasai materi yang di pelajari. Dengan Kondisi saat ini di mana pembelajaran tidak bisa di laksanakan dengan tatap muka, maka guru tidak dapat mengontrol proses pembelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil observasi

yang dilakukan di MI Diponegoro menunjukkan bahwa pembelajaran itu bersifat monoton, guru memberikan soal kepada siswa atau guru memberikan tugas membaca kepada siswa, akibatnya siswa kurang termotivasi dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut maka perlu ada sebuah inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada saat ini adalah pembelajaran jarak jauh. Dalam pembelajaran jarak jauh yang diutamakan adalah pembiasaan karakter untuk belajar secara mandiri. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menuntut siswa belajar secara aktif dan mandiri. Agar siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri maka guru perlu membuat inovasi yang mampu mendukung pembelajaran tersebut baik berupa metode, media maupun bahan ajar.

Tingkat keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, sebagai berikut : (1) Faktor stimulus belajar yaitu segala hal diluar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimulus dalam hal ini mencakup material, penugasan, serta suasana lingkungan eksternal yang harus diterimadipelajari oleh siswa; (2) Faktor metode belajar yakni penerapan metode yang tepat terhadap kebutuhan belajar siswa akan mempengaruhi keberhasilan prestasi peserta didik; (3) Faktor individu yaitu keinginan pribadi peserta didik dalam belajar agar mendapat nilai yang baik. Beberapa faktor yang telah disebutkan tersebut kiranya banyak menarik perhatian dari para ahli pendidikan, seberapa banyak kontribusi/sumbangan yang diberikan oleh faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa. Adanya pengaruh dalam diri siswa merupakan hal yang logis dan wajar, karena hakikat dari perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Ia harus berusaha mengerahkan segala daya dan upaya untuk dapat mencapainya (Lestari, 2018).

Proses pembelajaran khususnya pembelajaran jarak jauh seperti saat ini guru merupakan sosok yang sangat menentukan perkembangan siswa, jadi kualitas proses pembelajaran harus ditingkatkan semaksimal mungkin agar mendapatkan hasil yang maksimal (Aisyah, D. W., Dkk. 2017). Pada proses pembelajaran seperti saat ini, guru memerlukan bantuan untuk mencapai pembelajaran yang diinginkannya salah satunya dengan bahan ajar. Bahan ajar adalah suatu bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Ciri- ciri bahan ajar di antaranya, menimbulkan minat baca pada peserta didik, ditulis dan dirancang untuk peserta didik, menjelaskan tujuan secara intruksional, disusun berdasarkan pola pembelajaran yang fleksibel, struktur bahan ajar berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi akhir yang akan dicapai, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih, mengakomodasi kesulitan peserta didik (Uyun, F. 2010).

Ciri-ciri belajar sebagai berikut perubahan yang terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah, serta perubahan mencakup seluruh aspek.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran tematik, yaitu : (1) pembelajaran tematik dimaksudkan agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan utuh; (2) dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu mempertimbangkan alokasi waktu untuk setiap topik, banyak sedikitnya bahan yang tersedia di lingkungan; (3) pilihan tema yang terdekat bagi siswa; (4) lebih mengutamakan kompetensi dasar yang akan dicapai dari pada tema

Manfaat dari bahan ajar adalah sebagai berikut : (1) Dapat dijadikan sebagai bahayang tak terpisahkan dari buku utama; (2) Dapat digunakan untuk meningkatkan motifasibelajar siswa; (3)

Dapat dijadikan suplemen atau pelengkap; (4) Dapat dijadikan sebagai bahan yang mengandung penjelasan tentang bagaimana materi penerapan, hubungan, serta ketertarikan antara topik dengan topik lainnya; (5) Sebagai alat untuk mengawasi kegiatan pembelajaran siswa.

Model pembelajaran tematik sudah mulai diperbincangkan oleh pakar pendidikan di tahun 1999. Pembelajaran tematik yang merujuk pada KBK dan KTSP sudah diberlakukan sejak tahun 2005 yang lalu. Menurut Fogarty (2009) ada 10 macam model pendidikan tematik tetapi yang dipelajari oleh pakar pendidikan di Indonesia hanya 3 model yaitu model pembelajaran tematik jenis jaring laba-laba, model pembelajaran tematik jenis terpadu, dan model pembelajaran tematik jenis keterhubungan. Pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pengalaman berarti maksudnya memahami konsep-konsep yang telah mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka fahami. Untuk implementasi pembelajaran tematik di Sekolah Dasar ada beberapa komponen yang perlu dibahas terlebih dahulu seperti penilaian, media, langkah pembelajaran, dan peran guru

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukanlah penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Belajar Mandiri untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik di Kelas III MI Diponegoro Dampit”

METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan Pengembangan bersifat *longitudinal* (bertahap bisa *multi years*), karena untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan suatu penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, sedangkan untuk menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan suatu penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono: 2013).

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas III MI Diponegoro Dampit dengan metode penelitian R&D. Desain model pengembangan yang digunakan adalah model 4D dengan tahap penelitian yakni *define, design, develop, dan disseminate*. Produk yang dapat dihasilkan dari penggunaan metode R&D diantaranya adalah kebijakan pendidikan, kurikulum pendidikan, model pembelajaran, media pembelajaran, buku ajar/bahan ajar, sistem evaluasi, pengembangan tes, pengembangan model kepemimpinan kepala sekolah, dan pengembangan model pengawasan pendidikan berbasis teknologi informasi (Sugiyono: 2019). Adapun produk yang akan dikembangkan disini merupakan produk buku ajar/bahan ajar.

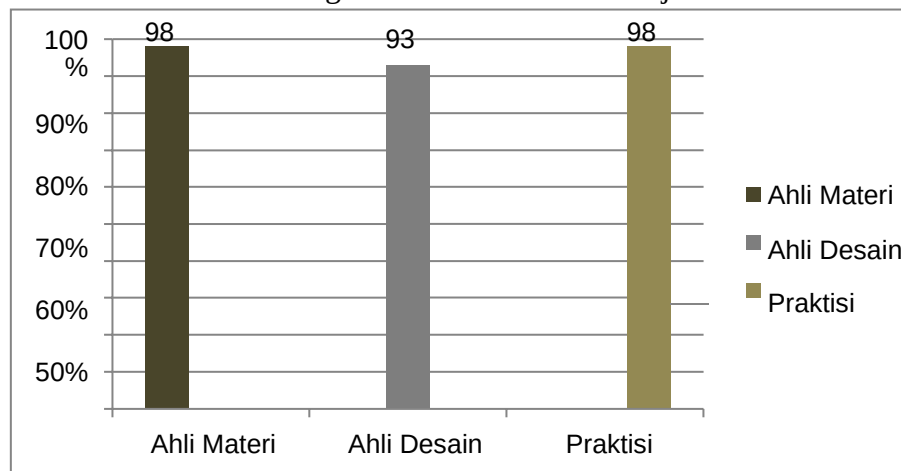
HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian disini merupakan bahan ajar berupa buku. Desain awal tampilan dari bahan ajar tersebut berupa sampul polos warna putih dengan terdapat nama bahan ajar dan materi yang ada di dalam bahan ajar. Kemudian bahan ajar diperbaiki dan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan dibuat lebih menarik. Materi yang ada dalam bahan ajar juga lebih luas dan soal-soal yang lebih mendukung untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Bahan ajar yang telah jadi tersebut selanjutnya diuji validasi kepada para ahli yang disini merupakan ahli materi dan ahli desain serta diujikan kepada praktisi. Uji validasi dilakukan dengan memberikan angket

kepada para ahli dan praktisi yang digunakan untuk menilai bahan yang ajar yang sedang dikembangkan. Adapun hasil dari uji validasi disajikan dalam gambar 1 adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Diagram Validasi Bahan Belajar Mandiri



Berdasarkan gambar diagram tersebut dapat kita ketahui bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh presentase 98% dari ahli materi dan didasarkan pada kualifikasi yang telah ditentukan bahan ajar memperoleh kualifikasi “sangat layak”. Selanjutnya bahan ajar mendapat presentase 93% dari ahli desain dan 98% dari praktisi sehingga memperoleh kualifikasi sama-sama “sangat layak”. Hasil yang diperoleh bahan ajar “sangat layak” sehingga membuat bahan ajar telah lulus uji validasi dan dapat diuji cobakan ke dalam pembelajaran.

Bahan ajar mandiri telah memperoleh kualifikasi “sangat layak” dari seluruh penguji kevalidan bukan berarti bahan ajar yang dikembangkan tidak mendapat revisi. Bahan ajar mendapat revisi dari masing-masing penguji kevalidan dengan hasil dari ahli materi mendapat saran agar materi lebih diperluas dan soal yang ada agar diperbanyak jumlahnya. Selanjutnya saran dari ahli media berupa tampilan bahan ajar agar dibuat lebih menarik misal pada kombinasi warna dan gambar yang ada di dalam bahan ajar. Adapun dari praktisi sendiri tidak ada masukan atau saran lebih lanjut.

Efektifitas produk bahan ajar disini diukur dengan memberikan soal tes kepada subjek yang digunakan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan dengan sekali uji coba saja dan dengan skala sedang. Subjek uji cobanya merupakan 15 orang siswa kelas III MI Diponegoro Dampit. Soal yang diberikan kepada siswa terdiri dari 2 macam soal yakni *pretest* dan *posttest* yang mana merupakan soal pilihan ganda.

Pretest bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang akan dipelajari, sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa setelah mempelajari materi yang telah diberikan (Efendi, 2016). Dengan adanya *pretest* akan mempermudah guru dalam menganalisa sejauhmana siswa memiliki pengetahuan atau informasi awal tentang materi yang akan dipelajari, selain itu juga mempermudah guru untuk menentukan bagaimana dan apa saja yang harus dilakukan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil dari *pretest* menunjukkan bahwa pemahaman siswa sebelum menggunakan bahan ajar diperoleh dengan rata-rata 46,66. Selanjutnya siswa belajar menggunakan bahan ajar yang telah disusun sebelumnya. Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 90. Peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah *posttest* adalah sebesar 43,34.

Hasil posttest menunjukkan bahwa 98% telah mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu siswa telah menguasai 75% dari indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Dengan demikian menggunakan bahan ajar dapat dikatakan Efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebagaimana Hermawan (2012) Bahan ajar merupakan suatu komponen isi pesan dalam kurikulum yang harus disampaikan kepada siswa. Bahan belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Bahan belajar mandiri harus disusun dengan lengkap dan jelas, serta dapat memotivasi kepada siswa untuk melakukan pembelajaran.

Adapun hasil dari observasi pada proses pembelajaran yang dilakukan menunjukkan adanya motivasi belajar siswa yang cukup baik. Adapun variable yang dinilai dalam motivasi tersebut diantaranya adalah: (a) ketekunan; (b) keuletan dalam menghadapi kesulitan; (c) minat dan perhatian dalam belajar; (d) Mandiri dalam belajar.

Tabel 2. Prosentase Motivasi Belajar Siswa

No	Variabel	Prosentase
1	Ketekunan	90%
2	keuletan dalam menghadapi kesulitan	86%
3	minat dan perhatian dalam belajar	80%
4	Mandiri dalam belajar	95%

Berdasarkan hasil dari observasi pada proses pembelajaran, diperoleh bahwa 90% siswa pada tahap tekun belajar. Sikap tekun dapat dilihat dari sikap siswa pada saat mendengarkan penjelasan dari guru dan menerima instruksi dari guru. Selain itu keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan juga menjadi pengamatan dalam pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan sikap yang pantang menyerah pada saat proses belajar, ditunjukkan dengan kegigihan siswa dalam mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok. Prosentase untuk keuletan siswa dalam belajar mencapai 86%.

Selanjutnya untuk minat dan perhatian siswa dengan prosentase 80%, hal ini ditunjukkan dengan rasa suka dan semangat siswa dalam belajar, selain itu juga diiringi dengan focus dalam mengikuti. Hal tersebut dapat diartikan dengan semangat yang ditunjukkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Apaun kemandirian siswa dalam belajar ditunjukkan dengan prosentase sebesar 95%. Kemandirian dalam belajar menjadi sangat penting karena bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Kemandirian siswa dalam belajar dapat ditunjukkan dengan keberanian dan keaktifan siswa serta mempunyai inisiatif dalam belajar. Meskipun masih dalam tahap pengawasan namun kemandirian tersebut perlu ditanamkan agar siswa terbiasa belajar tanpa harus diperintah terlebih dahulu.

SIMPULAN DAN SARAN

Bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar mandiri untuk tema 2 kelas III dengan bentuk buku dan desain yang menarik bagi siswa. Bahan ajar divalidasikan kepada para ahli dan praktisi dengan hasil presentase 98% dari ahli materi, 93% dari ahli desain, dan 98% dari praktisi sehingga memperoleh hasil kualifikasi “sangat layak” dari masing-masing validator. Selanjutnya bahan ajar yang telah diuji validasi diuji cobakan kepada siswa dengan skala sedang dan memperoleh peningkatan rata-rata 43,34 dengan perolehan hasil *pretest* rata-rata 46,66 dan *posttest* 90. Berdasarkan pemaparan tersebut, bahan ajar mandiri yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran bagi peneliti yang akan datang agar penelitian ini dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi pada materi-materi yang lebih luas dengan mengadopsi metode maupun model pembelajaran yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, D. W., Dkk. 2017. Mengembangkan Kebermaknaan Belajar Dengan Rancangan Pembelajaran Tematik Bercirikan Quwantum Thiching. *Journal Universitas Negeri Malang*.
- Effendy, I., & Abi Hamid, M. (2016). Pengaruh pemberian pre-test dan post-test terhadap hasil belajar mata diklat hdw. dev. 100.2. a pada siswa smk negeri 2 lubuk basung. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 81-88.
- Fogarty, Robin. (2009). *How to Integrate the Curricula (Third Edition)*. United States of America: Library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan Bahan Ajar. *Direktorat UPI, Bandung*, 4(11).
- Lestari, D. A. B., Astuti, B., & Darsono, T. (2018). Implementasi LKS dengan pendekatan STEM (science, technology, engineering, and mathematics) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal pendidikan fisika dan teknologi*, 4(2), 202-207.
- Made Jaya, dkk. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Bermuatan Pendidikan Karakter dengan Setting Guide Inquiry untuk Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar Siswa SMP. *E-Journal Undiksha*, Vol. 4. Hal. 5.
- Jailani, M. S., & Hamid, A. (2016). Pengembangan sumber belajar berbasis karakter peserta didik (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama islam (PAI)). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2).
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran*. Puri Cipta Media.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Uyun, F. (2010). *Pengembangan bahan ajar pembelajaran Al Qur'an Hadis dengan pendekatan Hermeneutik Bagi kelas 5 MIN 1 Malang*. Mahasiswa Program Pasca Sarjana UIN Maliki Malang. Laporan tidak diterbitkan. Malang: PPS UIN Maliki.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIIA MTS AL ISLAM BANTUR

Lailatul Rofiah¹, Wafiyatu Maslahah², Khoirul Anwar³
 Program Studi Pendidikan IPS^{1,2,3}
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang¹²³
 Email: lailatulrofiah14@gmail.com¹, wafiya.maslahah@gmail.com²,
 khoirul.anwar1996@gmail.com³

Corresponding author:

Lailatul Rofiah, M.Pd
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang
 Email: lailatulrofiah14@gmail.com

Abstrak: Suatu pembelajaran dinyatakan berhasil apabila sudah tercapainya ketuntasan dalam belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran. Pada Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Kecamatan Bantur ketuntasan belajar masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan studi pendahuluan hasil rata-rata nilai ulangan akhir semester ganjil (UAS) Mata Pelajaran IPS pada kelas VII A Tahun Ajaran 2020-2021, dari 30 Siswa Kelas VII A hanya 15 siswa (50%) mendapat predikat tuntas dan 15 Siswa (50%) dinyatakan tidak tuntas dari standard KKM. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII A MTs-Al-Islam pada Tahun 2020/2021 semester genap melalui penerapan model pembelajaran picture and picture, dengan target siswa tuntas KKM minimal 70% pada siklus pertama dan minimal 85% pada siklus kedua. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), yang sangat menekankan pada proses pembelajaran. Subjek penelitian dalam PTK ini adalah seluruh peserta didik kelas VII A MTs-Al-Islam dengan jumlah 30 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIIA MTs Al-Islam dengan menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture*. dengan nilai rata-rata awalnya 76,68 dengan 15 siswa berpredikat tuntas serta presentase ketuntasan 50% mengalami peningkatan pada siklus I dengan nilai rata-rata 80,20 dengan 23 siswa berpredikat tuntas dengan presentase ketuntasan 77% dan pada siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan kembali menjadi 82,95 dengan 27 siswa berpredikat tuntas dengan presentase ketuntasan 90%.

Kata kunci: Model Picture and Picture, Hasil Belajar

Abstract: Improving Learning Outcomes Through the Application of Picture and Picture Learning Models in IPS Class VIIA Subjects MTS Al Islam Bantur. A learning is declared successful if it has achieved completeness in learning and the achievement of learning objectives. At Madrasah Tsanawiyah Al-Islam, Bantur Subdistrict, learning completeness is still below the minimum completeness criteria (KKM). Based on the preliminary study, the average result of the odd semester final test (UAS) for Social Studies subjects in class VII A for the 2020-2021 academic year, out of 30 students in Class VII A, only 15 students (50%) received a complete predicate and 15 students (50%) is declared incomplete from the KKM standard. The purpose of this study is to improve the learning outcomes of class VII A MTs-Al-Islam students in the even semester 2020/2021 through the application of the picture and picture learning model, with a target of students completing the KKM at least 70% in the first cycle and at least 85% in the first cycle. second. The approach used in this study is a classroom action research (CAR) approach, which places great emphasis on the learning process. The research subjects in this CAR are all students of class VII A MTs-Al-Islam with a total of 30 students. Based on the results of research and data analysis, the results showed that there was an increase in student learning outcomes in social studies subjects in class VIIA MTs Al-Islam by using the Picture And Picture learning model. with an initial average value of 76.68 with 15 students predicated as complete and 50% completeness percentage increased in the first cycle with an average value of 80.20 with 23 students predicated as complete with a completeness percentage of 77% and in the second cycle the average value students experienced an increase back to 82.95 with 27 tudents predicated complete with a 90% completeness percentage

Keywords: Model Picture and Picture, Learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam memajukan suatu generasi bangsa dan negara dari ketertinggalan baik dalam ilmu pengetahuan maupun teknologi. Pendidikan adalah sebagai usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia, baik menyangkut aspek ruhaniah dan jasmaniah (Muhammad Takdir Ilahi, 2012:2).

Permasalahan pembelajaran yang di alami pada masa pandemi di tahun 2020 pemerintah mencoba membuat kebijakan baru pada tahun 2021 di semester 2 pembelajaran dengan menerapkan kebijakan *new normal* sehingga pembelajaran boleh dilaksanakan secara tatap muka di daerah yang tergolong dalam zona hijau atau zona aman, tetapi dengan beberapa syarat tertentu. Dengan diperlakukan kegiatan *new normal* memudahkan bagi daerah yang tergolong dalam zona hijau untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka, akan tetapi permasalahan pembelajaran bukan hanya muncul selama pandemi saja melainkan juga datang dari beberapa faktor sebelum adanya pandemi COVID-19 yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Akan Tetapi Dengan Diadakannya Pembelajaran Online Banyak Guru Yang Merasa kesulitan melakukan kegiatan pembelajaran dikarenakan banyaknya guru dan siswa yang kurang mengenal teknologi serta pemerataan teknologi dan jaringan internet yang kurang meluas sehingga menyulitkan bagi siswa dan guru yang bertempat tinggal jauh dari jangkauan jaringan internet.

Susanto (2014:6) juga memaparkan bahwa Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Suwito Eko Pramono (2013 : 9) juga menjelaskan Salah satu permasalahan yang di hadapi dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS adalah (1) sebagian besar guru IPS tidak disiapkan sebagai guru IPS, tetapi disiapkan sebagai guru sejarah, geografi, atau ekonomi bahkan ada yang dari sumber belajar lainnya. (2) Sebagian besar guru IPS tidak memahami hakikat pendidikan IPS sehingga pembelajaran IPS cenderung dilaksanakan sebagai pembelajaran Sejarah, geografi, ataupun ekonomi. (3) pemerintah, dalam hal ini badan pengembangan sumberdaya manusia pendidikan dan penjaminan mutu pendidikan (BPSDMP dan PMP) belum memiliki perencanaan yang matang untuk meningkatkan kompetensi guru-guru IPS. (4) sebagian besar guru IPS belum terbiasa untuk meningkatkan kompetensinya dengan cara belajar secara mandiri. (5) buku IPS yang diperlukan sebagai penunjang pelaksanaan pendidikan IPS belum disiapkan secara baik.

MTs Al-Islam kecamatan Bantur kabupaten Malang merupakan objek penelitian, Kecamatan Bantur tergolong dalam daerah zona hijau atau zona aman sehingga pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka tetapi harus memenuhi persyaratan protokol kesehatan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti nemukan beberapa permasalahan tersebut antara lain : (1) waktu pembelajaran yang biasanya 3x40 menit berubah menjadi 2x40 menit sehingga materi yang di sampaikan tidak dapat maksimal dan terkesan buru-buru. (2) Kegiatan pembelajaran tidak leluasa karena harus memenuhi protokol kesehatan dan jaga jarak Sehingga siswa tidak leluasa dalam kegiatan kelompok (3) Guru mata pelajaran IPS kurang memahami prinsip pendidikan IPS dikarenakan guru tersebut bukan lulusan Pendidikan IPS melainkan Geografi. (4) usia guru yang relatif tua sehingga suara guru tersebut tidak dapat keras dalam menyampaikan materi yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang bersemangat dan kurang berjalan maksimal. (5) metode dan model pembelajaran yang di terapkan masih berpatokan pada kurikulum- kurikulum yang lama sehingga metode pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa

kurang begitu paham akan materi yang di sampaikan. (6) kurangnya penguasaan Teknologi dan komunikasi yang mengakibatkan model pembelajaran kurang bervariasi dan menarik sehingga siswa bosan dan kurang paham akan materi yang di sampaikan. (7) beberapa siswa nilainya masih dibawah KKM.

Sebagai guru sebaiknya harus menerapkan model pembelajaran inovatif agar proses pembelajaran didalam kelas dapat menyenangkan dan menumbuhkan motivasi siswa sehingga hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut Aris Shoimin (2017: 122) model pembelajaran *picture and picture* suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Kelebihan dari model pembelajaran *picture and picture* adalah siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat menjadikan siswa berpikir kreatif dan inovatif. Berdasarkan kelebihan dari model pembelajaran *picture and picture* diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran di kelas VII A SMP Al Islam Bantur khususnya permasalahan nilai siswa yang dibawah KKM. Menurut Dimiyati dan Mujiono (2006:20) “Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar”. Jadi, hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang telah dicapai peserta didik setelah proses pembelajaran. Hasil belajar itu diwujudkan dalam bentuk raport. Namun, Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil dari serangkaian proses kegiatan belajar yang kemudian dievaluasi dengan ujian dan berupa nilai. Menurut Susanto (2013:5) “perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari belajar”. Hasil belajar merupakan dampak dari pengajaran selama proses belajar. Namun, Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil dari serangkaian proses kegiatan belajar yang kemudian dievaluasi dengan ujian dan berupa nilai atau bisa diartikan sebagai hasil belajar dalam ranah kognitif saja. Adapun fungsi dari hasil belajar, Kunandar (2013:68) menyebutkan fungsi penilaian hasil belajar yang dilakukan guru adalah sebagai berikut: 1). Menggambarkan seberapa dalam seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi tertentu. 2), Mengevaluasi hasil belajar siswa dalam rangka membantu siswa memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan. 3), Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan siswa serta sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah siswa perlu mengikuti remedial atau pengayaan. 4), Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya. 5). Kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yaitu Bagaimana penerapan model pembelajaran *picture and picture* dan bagaimana peningkatan hasil belajarnya.

METODE

Desain penelitian tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara: merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaborasi dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Kusumah & Dwitagama, 2012:9). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di MTs Al-Islam yang telah Terakreditasi A di kelas VII A, tahun ajaran 2020-2021 Semester Genap pada Siklus I pada Sabtu 03-17 April 2021 dan Siklus II pada Sabtu 24 April 2021-

2 Mei 2021, dengan materi Kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara dan Hindu Budda.

Dalam prosedur penelitian PTK ini terdiri dari 2 siklus masing masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan 1 kali ulangan harian,dalam masing masing siklus ada beberapa tahapan yang harus di perhatikan antara lain:

- a). Tahap Perencanaan (*planning*) Dalam Siklus I dan II peneliti membuat rencana tindakan untuk mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam penelitian tindakan kelas, antara lain: 1). Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata pelajaran IPS semester Genap kelas VII Kurikulum 2013. materi Kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara.dan dan Hindu Buddha. 2). Menyiapkan Buku Cetak pembelajaran IPS Kelas VII Kurikulum 2013. 3).Menyiapkan Buku LKS (Lembar Kerja Siswa). 4). Menyiapkan Data Siswa kelas VIIA. 5). Menyiapkan Media pembelajaran berupa gambar-gambar yang ada hubungannya dengan materi Masa Praaksara masuknya Hindu Buddha. 6). Menyiapkan Tugas individu siswa beserta kuncinya. 7) Menyiapkan Tugas kelompok belajar siswa beserta kuncinya. 8). Menyiapkan Ulangan harian siswa beserta kuncinya.
- b).Tahap Tindakan (*action*) tahap tindakan dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah di susun antara lain : 1). Setiap pertemuan terdiri dari 2 X 40 Menit. 2). Pembelajaran terbagi atas : Pendahuluan (10 menit), Kegiatan inti (60 menit) kegiatan kelompok, tugas indifidu, ulangan harian, Penutup (10 menit)
- c).Tahap Observasi (*observation*) tahap ini peneliti mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan.
- d).Refleksi (*reflection*) refleksi berfungsi untuk menyamakan persepsi, koreksi data, dan perbaikan siklus berikutnya antara peneliti dan guru mata pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Pada awal pembelajaran guru menjelaskan konsep dan tujuan pembelajaran serta menjelaskan beberapa materi dengan menyelipkan beberapa contoh gambar di dalamnya. Setelah itu guru memberikan beberapa contoh gambar lain kepada siswa. Gambar tersebut kemudian di urutkan atau dipasangkan dengan gambar yang lain sehingga kegiatan tersebut dapat mengasah kreatifitas siswa dalam mengenali dan memahami arti dari gambar-gambar tersebut. Guru juga menyuruh siswa untuk menjelaskan makna atau arti dari masing-masing gambar yang mereka urutkan sehingga siswa dapat lebih mengingat dan memahami materi yang di jelaskan melalui gambar-gambar tersebut. Kegiatan seperti ini sangatlah cocok pada materi sejarah karena dengan gambar-gambar siswa lebih memahami materi dan menjadi aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Sehingga diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

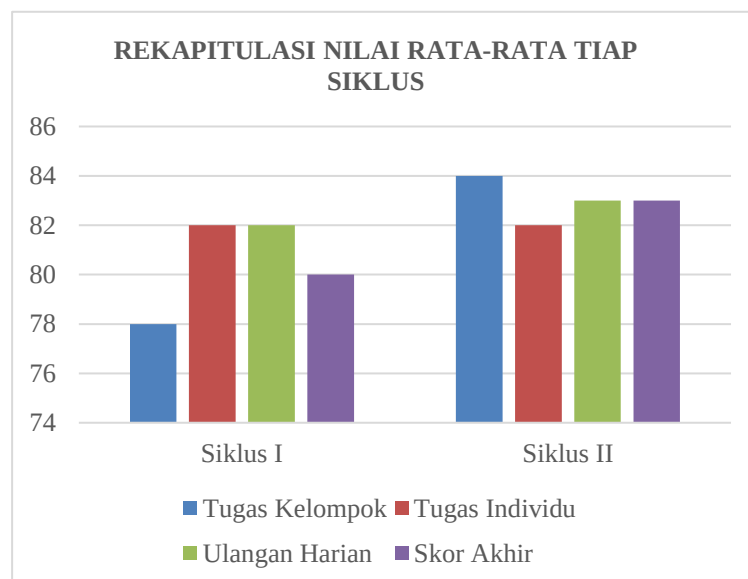
Aris Shoimin (2017:123) juga menjelaskan bahwa gambar sangat penting digunakan untuk memperjelas pengertian. Melalui gambar, siswa mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya. Gambar dapat membantu guru mencapai tujuan instruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.

Dalam proses pembelajaran di MTs Al-Islam selalu mengalami peningkatan hasil pembelajaran diantaranya bisa di lihat dari hasil nilai tugas individu mulai siklus 1 sampai Siklus II dan juga dapat di lihat dalam penilaian lain hasil belajar kognitif siswa peserta didik juga mengalami peningkatan seperti:

Siklus Pertama 1). Rata-rata tugas kelompok pada siklus pertama adalah 77,73 dengan ketuntasan belajar 70%. 2). Rata-rata tugas individu pada siklus pertama adalah 81,78 dengan ketuntasan belajar 90%, 3). Rata-rata ulangan harian pada siklus pertama adalah 81,90 dengan ketuntasan belajar 100% 4). Rata-rata skor hasil belajar kognitif siswa peserta didik pada siklus pertama adalah 82,20 dengan ketuntasan belajar 77%.

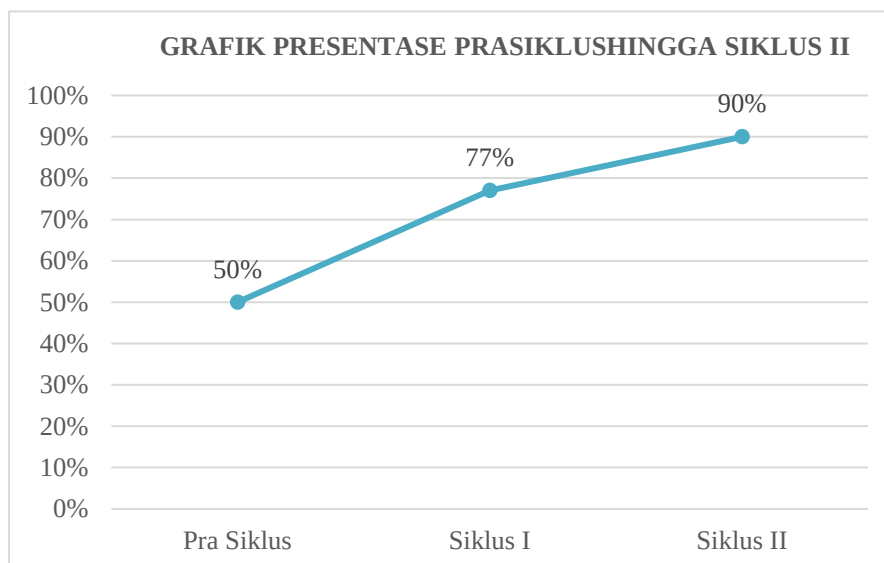
Siklus kedua 1). Rata-rata tugas kelompok pada siklus pertama adalah 83,70 dengan ketuntasan belajar 70%. 2). Rata-rata tugas individu pada siklus pertama adalah 82,18 dengan ketuntasan belajar 83%. 3). Rata-rata ulangan harian pada siklus pertama adalah 82,63 dengan ketuntasan belajar 100%. 4). Rata-rata skor hasil belajar kognitif siswa peserta didik pada siklus pertama adalah 82,95 dengan ketuntasan belajar 90%

Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Picture And Picture* sangat tergantung kepada kreatifitas guru untuk mengaitkan gambar gambar yang telah di persiapkan terhadap materi yang di sampaikan, serta kegiatan berkelompok pada medel pembelajaran *Picture And Picture* sangat membuat siswa kreatif dan aktif dalam pembelajaran, Berikut ini gambar perkembangan nilai peserta didik dalam tiap siklus:



Gambar 1. Diagram batang rekapitulasi nilai rata-rata Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1. dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelompok, individu, dan ulangan harian peserta didik dalam setiap siklus terjadi kenaikan yang signifikan serta nilai ketuntasan siswa dari siklus I hingga siklus II juga mengalami kenaikan yang pesat, di tunjukan melalui tabel perbandingan mulai dari prasiklus, siklus I hingga Siklus II:



Gambar 2. Grafik Rata-Rata Hasil belajar

Pada Gambar 2. tersebut dapat dijelaskan bawasannya pada siklus satu terjadi peningkatan hasil pembelajaran dengan di lihat dari persentase ketuntasan yang awalya 50% (15 Siswa berpredikat tuntas), pada prasiklus naik menjadi 77% (23 siswa berpredikat tuntas) dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 90% (27 siswa berpredikat tuntas) dengan nilai Rata-rata pada prasiklus 72,13 menjadi 80,20 setelah siklus satu dan 82,95 pada siklus dua, hal ini menandakan bawasannya selalu ada peningkatan hasil belajar siswa mulai dari prasiklus sampai siklus ke dua.

Tabel 1. Perbandingan hasil pembelajaran prasiklus dengan siklus I dan II

No.	Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	76.68	80.20	82.95
2	Jumlah Siswa Tuntas	15 Siswa	23 Siswa	27 Siswa
3	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	15 Siswa	7 Siswa	3 Siswa
4	Presentase Ketuntasan	50%	77%	90%

Berdasarkan Table 1 tersebut dapat dijelaskan bawasannya pada siklus satu terjadi peningkatan hasil pembelajaran dengan di lihat dari presentase ketuntasan yang awalya 50% (15 Siswa berpredikat tuntas) pada prasiklus naik menjadi 77% (23 siswa berpredikat tuntas) dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 90% (27 siswa berpredikat tuntas) dengan nilai Rata-rata pada prasiklus 72,13 menjadi 80,20 setelah siklus satu dan 82,95 pada siklus dua, hal ini menandakan bawasannya salalu ada peningkatan hasil belajar siswa mulai dari prasiklus sampai siklus ke dua.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut penerapan model pembelajaran *picture dan picture* dapat meningkatkan hasil belajar, maka hasil penelitian tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu dengan adanya model kooperatif tipe *picture and picture* pada materi peninggalan sejarah pada sekolah dasar banda aceh dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta dapat mencapai ketuntasan belajar siswa (Tati Fauzia dan Yoserizan Bermawi, 2014). Dan sesuai juga dengan penelitian terdahulu milik Nurhilal dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada SD negeri 010076 Pondok Bangur Kec. Rawang Panca Arga TP.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada materi Masa praaksara, Hindu Buddha, mata pelajaran IPS di Kelas VII A MTs Al-Islam. Hal ini dapat di lihat dari hasil rata-rata dan hasil presentase siswa yang mengalami peningkatan secara signifikan. Sedangkan untuk peningkatan terhadap Hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS pada siklus I. Hal ini dapat di lihat dari hasil persentase ketuntasan dan hasil rata-rata nilai peserta didik kelas VII A yang nilai rata-rata awalnya 76,68 dengan 15 siswa (50%) berpredikat menjadi, nilai rata-rata 80,20 dengan 23 siswa (77%) berpredikat tuntas pada siklus I, dan pada siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan kembali menjadi 82,95 dengan 27 siswa (90%) berpredikat tuntas.

Dengan melihat dari hasil penelitian ini dan pengalaman yang di dapat dalam penelitian ini, peneliti menyarankan: dalam pembelajaran sebaiknya memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk mempersiapkan media yang di perlukan untuk pembelajaran agar pembelajaran lebih aktif, kreatif dan menyenangkan, dalam pembelajaran guru harus senantiasa memberi motifasi siswa agar dapat mengikuti dan menguasai materi dalam pembelajaran dengan baik. Untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan model-medel pembelajaran yang lebih inovatif lagi agar bisa meyelesaikan permasalahan pembelajaran yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin dan Zainal Asikin, 2004, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Rajawali Press.
- Dimiyati. Dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta Siregar, evelin dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Eko Pramono, Suwito. 2013. *Hakikat Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya
- Fausiah Tati. Yoserizal Bermawi. 2014. *Penerapan model kooperatif tipe picture and picture pada materi peninggalan sejarah di Sekolah Dasar Negeri Banda Aceh*. Jurnal pesona dasar. Vol. 2 No. 3
- Handayani, Dwi. Siti Harmina Bintari. Lisdiara. 2013. *Penerapan Model pembelajaran picture and picture berbantuan spesimen pada materi invertebrata*. Unnes. Jurnal of Biology Education. Vol.2 No.3
- Ilahi Muhammad Takdir. 2012. *Revitalisasi pendidikan berbasis moral*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Istarani. 2011. 58 *Pembelajaran Inovatif (Refrensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan : Media Persada
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada
- Mansyur Muslich, 2012. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis Guru Profesional*, Jakarta: Bumi Aksara,.
- Nadzir, Moh., 2003. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Natali, Mariani, Yustini Yusuf, dan Desy rahnayani. 2009. *Penerapan model pembelajaran kooperatif picture and picture untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar kognitif siswa*

biologi siswa kelas XI IPA SMAN 1 UKI Tahun ajaran 2009-2010. Jurnal pendidikan sains dan biologi. Vol. 7 No. 2

Pramono, S. E. 2013. Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Semarang : Widya Karya.

Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. 2019. *Penelitian tindakan kelas : metode, kaidah penulisan, dan publikasi*. Depok: RajaGrafindo Persada

Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta :Ar-Ruzz Media.

Susanto, Ahmad. 2014. Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Rineka Cipta

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS VIII C MTs AL ISLAM BANTUR KABUPATEN MALANG

Nur Al Maida, M.Pd.¹, Widatul Khoiro²
 Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial^{1,2}
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang
 Email: nuralmaida22@gmail.com

Corresponding author:

Nur Al Maida, M.Pd
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang
 Email: nuralmaida22@gmail.com

Abstrak: Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kognitif siswa kelas VIII C pada mata pelajaran IPS. Hal ini diketahui dari 27 siswa kelas VIII C yang mengikuti ujian akhir semester ganjil hanya 3 siswa yang dinyatakan tuntas. Serta ketuntasan klasikal kelas VIII C hanya sebesar 11%. Hal ini menunjukkan rendahnya nilai hasil belajar kognitif siswa kelas VIII C. Penelitian dilaksanakan di sekolah MTs Al Islam pada kelas VIII C dengan jumlah 27 siswa, pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Model pembelajaran *Talking stick* diterapkan pada mata pelajaran IPS yaitu pada materi “Perubahan Masyarakat Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat (4) tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada siklus 1 yaitu dari ketuntasan klasikal yang hanya 11% menjadi 44,45% meningkat menjadi 81,48%. Dari data hasil penelitian yang telah disebutkan diatas, penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan dalam penelitian ini dikarenakan model pembelajaran *Talking Stick* dapat membuat siswa aktif dan giat dalam proses pembelajaran yang berdampak baik pada hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Talking Stick*

Abstract: *Application of The Talking Stick Learning Model to Increase Cognitive Learning Outcomes of Students of Class VIII C MTS Al Islam Bantur Malang District.* The background of this research is the low cognitive learning outcomes of class VIII C students in social studies subjects. It is known that from 27 students of class VIII C who took the odd semester final exam, only 3 students were declared complete. And the classical completeness of class VIII C is only 11%. This shows the low value of cognitive learning outcomes for grade VIII C students. The research was carried out at MTs Al Islam school in class VIII C with a total of 27 students, in the even semester of the 2020/2021 academic year. The Talking stick learning model is applied to social studies subjects, namely the material "Changes in Colonial Society and the Growth of National Spirit". The type of research used is classroom action research which is carried out in 2 cycles. Each cycle consists of four (4) stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. The results of the research that has been carried out indicate an increase in student cognitive learning outcomes in cycle 1, namely from classical completeness which is only 11% to 44.45% increasing to 81.48%. From the research data mentioned above, this research is declared successful because it has achieved optimal results. The success in this research is because the Talking Stick learning model can make students active and active in the learning process which has a good impact on students' cognitive learning outcomes.

Keywords: *Talking Stick Learning Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU No. 20 Tahun 1989 tentang tujuan pendidikan nasional yakni “mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani,

kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab dan kemasyarakatan dan kebangsaan”.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran yang baik sehingga membuat siswa mengerti dan memahami setiap materi atau sub materi yang dipelajari. Dalam Pasal 1 butir 20 pembelajaran diartikan sebagai “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sedangkan Ilmu pengetahuan sosial adalah telaah tentang manusia dalam hubungan sosialnya atau kemasyarakatannya. Terkait dengan pengertian tersebut, mata pelajaran IPS dapat dikatakan sebagai mata pelajaran di sekolah yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diorganisasikan dengan satu pendekatan interdisipliner, multidisipliner, atau transdisipliner dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora.

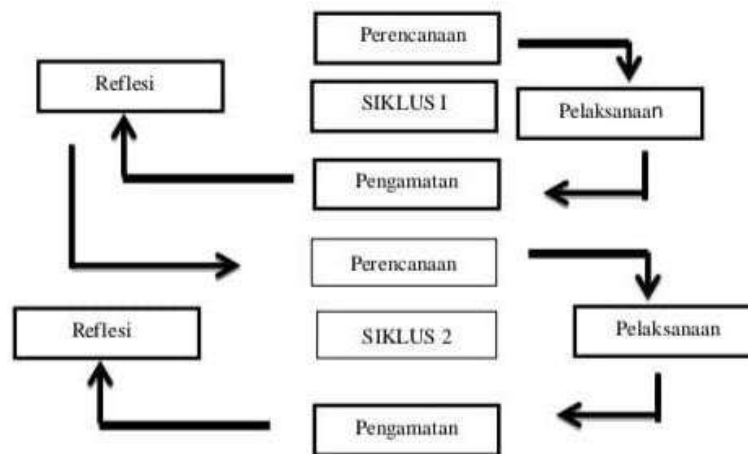
Berdasarkan studi dokumentasi yang diperoleh pada saat pengamatan prapelaksanaan pada kelas VIII, khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Diketahui nilai hasil belajar kelas VIII C pada UAS semester ganjil yang telah dilaksanakan MTs Al Islam. Dari nilai tersebut diketahui pula bahwa kelas VIII terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas VIII A, VIII B dan VIII C. Adapun persentase nilai ketuntasan mata pelajaran IPS dari kelas 8 A adalah sebesar 28 %, kelas VIII B sebesar 20% dan untuk kelas VIII C adalah sebesar 11 %. Dilihat dari nilai persentase ketuntasan hasil belajar mata pelajaran IPS tersebut, diketahui pula bahwa kelas yang mempunyai nilai ketuntasan terendah adalah kelas VIII C dengan persentase 11%.

Sejalan dengan nilai hasil belajar yang diperoleh dari UAS semester ganjil oleh kelas tersebut, guru mata pelajaran IPS menyampaikan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru merasa kesulitan dalam menerapkan beberapa model pembelajaran karena menurut guru mata pelajaran IPS kelas 8 suasana kelas pada siang hari sangat sulit dikondisikan, seperti siswa banyak yang belum membaca materi, berdiskusi dengan tidak kooperatif, serta menanggapi pendapat siswa lain dengan lelucon yang semuanya berdampak pada kurangnya pemahaman siswa, sehingga nilai hasil belajar tidak seperti yang diharapkan. Selama ini, guru hanya memakai metode ceramah untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran IPS.

Dari uraian permasalahan diatas, pada proses pembelajaran di kelas diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar yang masih rendah, maka salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *”Talking Stick”* dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII C Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial MTs Al Islam Bantur Kabupaten Malang.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), merupakan penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran *Talking Stick*. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII C MTs Al Islam Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Lokasi penelitian dilaksanakan di sekolah yaitu di MTs Al Islam yang terletak di Jl Diponegoro no 45 Bantur Kabupaten Malang. Prosedur penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas
Sumber : Arikunto (2009:16)

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran *Talking Stick*. Penelitian ini dibatasi hanya 2 siklus dengan harapan dapat terlihat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran *Talking Stick*. Adapun langkah atau prosedur penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan, pada tahap ini peneliti dan guru mata pelajaran IPS merencanakan apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan lembar observasi.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan, pada tahap ini peneliti menerapkan model pembelajaran *talking stick* di kelas VIII C MTs Al Islam tahun pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 sebagaimana yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
3. Tahap Pengamatan, Pada tahap ini peneliti mengadakan evaluasi pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal kuis disetiap akhir pembelajaran, memberikan tugas yang berupa soal uraian tentang materi "Perubahan Masyarakat Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan". dan mengadakan ulangan harian di akhir setiap siklus yakni pada pertemuan ketiga. Bobot skor kuis sebesar 15%, Bobot skor tugas sebesar 35%, dan Bobot skor ulangan harian sebesar 50%. Setelah dilaksanakan ulangan harian peneliti menganalisis skor siswa dan membandingkan dengan KKM yang ditetapkan di MTs Al Islam yaitu 75, serta menghitung persentase ketuntasan kelas secara klasikal.
4. Tahap Refleksi, pada tahap refleksi ini kegiatannya meliputi mengemukakan kembali apa yang diperoleh melalui tahap pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, guru dan peneliti merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian, peneliti dan guru akan mengetahui kelemahan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sehingga dapat digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi penting dan pengecekan informasi yang diperoleh dari sumber lain. Tes sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam penelitian ini diberikan kepada siswa setelah melakukan serangkaian program pembelajaran dengan ketentuan skor yaitu kuis 15%, tugas 35% dan ulangan harian 50%. Dokumentasi dilakukan sebagai alat untuk mendapatkan data untuk mendukung data penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pedoman Wawancara dan tes. Kisi-kisi wawancara dengan guru pada tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara dengan Guru

No	Indikator
1	Kesulitan guru dalam pembelajaran mata pelajaran IPS
2	Respon siswa saat berdiskusi dengan teman
3	Respon siswa saat menanggapi pendapat teman atau guru
4	Model atau metode apa saja yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran IPS

Sumber: Peneliti

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis untuk mengukur pemahaman siswa setelah proses pembelajaran yang berupa : Kuis, Tugas, dan Ulangan Harian.

Teknik Analisa Data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Maka dari itu teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$\text{Skor} = 15\%RK + 35\%RT + 50\%RUH$$

Tabel 2. Tabel Keterangan Nilai Akhir Siswa

No	Perihal	Keterangan
1	Skor	$RK + RT + RUH$ dengan bobot Kuis 15% + Tugas 35% + UH 50%
2	R	Rata-rata
3	K	Kuis
4	T	Tugas
5	UH	Ulangan Harian

Sumber: Guru Kelas VIII Mata Pelajaran IPS

Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Klasikal

No	Rentang Presentase	Kategori
1	85-100 %	Sangat Baik
2	70-84 %	Baik
3	55-69 %	Cukup
4	40-54 %	Kurang
5	0-39 %	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (2011:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengamatan pendahuluan yang dilakukan adalah nilai hasil belajar kelas VIII C pada UAS semester ganjil yang telah dilaksanakan MTs Al Islam. Dari nilai tersebut diketahui pula bahwa kelas VIII terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas VIII A, VIII B dan VIII C. Adapun persentase nilai ketuntasan mata pelajaran IPS dari kelas 8 A adalah sebesar 28 %, kelas VIII B sebesar 20% dan untuk kelas VIIIC adalah sebesar 11 %. Berdasarkan pada hasil yang diperoleh dari pengamatan pendahuluan tersebut adalah hasil ketuntasan kelas VIII C hanya sebesar 11% dengan rata-rata nilai siswa 58,36. diketahui bahwasanya hanya 3 orang siswa yang dinyatakan tuntas dalam UAS semester

ganjil tersebut. Dari paparan hasil pengamatan pendahuluan tersebut peneliti dan guru mata pelajaran IPS mendiskusikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai siswa kelas VIII C MTS Al Islam. Adapun model pembelajaran yang disepakati adalah model pembelajaran talking stick.

Hasil tahapan pengamatan pada siklus 1 yaitu terdapat beberapa siswa yang tergesa-gesa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, sehingga saat dipresentasikan terdapat beberapa kesalahan. Berikut merupakan perolehan skor hasil belajar setelah diterapkan pembelajaran siklus 1:

Tabel 4. Kriteria ketuntasan minimal kelas VIII C pada siklus 1

No	Nama Siswa	Skor	KKM	Keterangan
1	AMZ	62	75	Tidak Tuntas
2	AJ	59	75	Tidak Tuntas
3	AAR	65	75	Tidak Tuntas
4	AAP	78	75	Tuntas
5	ANW	75	75	Tuntas
6	DFH	59	75	Tidak Tuntas
7	DSD	67	75	Tidak Tuntas
8	DKN	69	75	Tidak Tuntas
9	DF	69	75	Tidak Tuntas
10	EP	70	75	Tidak Tuntas
11	HA	65	75	Tidak Tuntas
12	MU	79	75	Tuntas
13	MF	79	75	Tuntas
14	MSW	64	75	Tidak Tuntas
15	MTR	77	75	Tuntas
16	NM	79	75	Tuntas
17	NNM	84	75	Tuntas
18	NSA	65	75	Tidak Tuntas
19	N	75	75	Tuntas
20	NHF	67	75	Tidak Tuntas
21	PRR	69	75	Tidak Tuntas
22	S	65	75	Tidak Tuntas
23	SLU	82	75	Tuntas
24	SAB	80	75	Tuntas
25	SAHS	69	75	Tidak Tuntas
26	YS	75	75	Tuntas
27	Y	75	75	Tuntas
Rata-rata		70.93		
Ketuntasan		44.44%		

Berdasarkan hasil belajar tersebut Diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas pada siklus 1 adalah sebanyak 12 Siswa dari 27 siswa, dan siswa yang tidak tuntas adalah sebanyak 15 siswa. Adapun presentase ketuntasannya adalah sebesar 44 %.. Setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran talking stick pada siklus 1, dapat diambil kesimpulan dari tabel yang telah disebutkan di atas, terdapat peningkatan nilai hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran talking stick. Dalam penerapan model pembelajaran talking stick pada siklus 1, terdapat kelebihan dan kekurangan yaitu:

Kelebihan, adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII C setelah diterapkannya model pembelajaran talking stick. Kekurangan, terdapat beberapa siswa yang tergesa-gesa dalam mengerjakan soal dari guru sehingga ketika dipresentasikan ditemukan beberapa kesalahan. Untuk mengatasi masalah tersebut, pada siklus 2 guru akan memberikan arahan agar siswa lebih tenang dalam mengerjakan tugas dan tidak tergesa gesa agar soal yang dikerjakan dapat diselesaikan dengan

cepat dan benar.

Hasil pengamatan pada siklus 2, siswa lebih tenang dalam menjawab pertanyaan maupun mengerjakan soal, sehingga siswa mampu meningkatkan konsentrasinya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, berikut merupakan skor hasil belajar siklus 2 :

Tabel 5. Kriteria ketuntasan minimal kelas VIII C pada siklus 2

No	Nama Siswa	Skor	KKM	Keterangan
1	AMZ	71	75	Tidak Tuntas
2	AJ	77	75	Tuntas
3	AAR	75	75	Tuntas
4	AAP	75	75	Tuntas
5	ANW	84	75	Tuntas
6	DFH	76	75	Tuntas
7	DSD	77	75	Tuntas
8	DKN	77	75	Tuntas
9	DF	75	75	Tuntas
10	EP	73	75	Tidak Tuntas
11	HA	69	75	Tidak Tuntas
12	MU	78	75	Tuntas
13	MF	77	75	Tuntas
14	MSW	75	75	Tuntas
15	MTR	79	75	Tuntas
16	NM	77	75	Tuntas
17	NNM	77	75	Tuntas
18	NSA	75	75	Tuntas
19	N	75	75	Tuntas
20	NHF	77	75	Tuntas
21	PRR	67	75	Tidak Tuntas
22	S	77	75	Tuntas
23	SLU	80	75	Tuntas
24	SAB	80	75	Tuntas
25	SAHS	73	75	Tidak Tuntas
26	YS	77	75	Tuntas
27	Y	83	75	Tuntas
Rata-rata		75,95		

Dari tabel ketuntasan hasil belajar tersebut, Diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas pada siklus 2 adalah sebanyak 22 Siswa dari 27 siswa, dan siswa yang tidak tuntas adalah sebanyak 5 siswa. Adapun presentase ketuntasannya adalah sebesar 81,48 %. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Aris Shoimin (2017:199) yaitu: Kelebihan, a). Menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran, b). Melatih peserta didik memahami materi dengan cepat, c). Memacu agar peserta didik lebih giat belajar, d). Peserta didik berani mengemukakan pendapat. Kekurangan a).

Membuat siswa senam jantung, b). Siswa yang tidak siap tidak bisa menjawab, c). Ketakutan akan pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.

Pada siklus 1, peneliti menemukan kekurangan dalam penerapannya yaitu beberapa siswa tergesa-gesa atau tidak siap dalam menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan oleh guru, hal itu dikarenakan siswa merasa gugup dan tidak siap menerima pertanyaan secara tiba-tiba dari guru. Sehingga ketika menjawab pertanyaan atau soal tersebut terdapat kesalahan. Maka dari itu, pada siklus 2 peneliti mengingatkan kembali agar siswa lebih tenang dalam mengerjakan atau menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga pada siklus 2 target dari penelitian tindakan kelas ini tercapai yaitu meningkatnya hasil belajar kognitif siswa dari 11% menjadi minimal 80%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa: tujuan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII C di MTs Al Islam Bantur Malang telah selesai dilaksanakan dalam 2 siklus dengan hasil bahwa metode pembelajaran *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, metode pembelajaran *Talking Stick* dapat membuat siswa lebih memahami dan mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

(<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>), diakses 22 Januari 2021.

- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada
- Afandi, R. (2011). *Integrasi Penddika Karaktaer dalam Pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Pedagogia:Jurnal Pendidikan ,1 (1), 85-98.
- Anas Sudiyono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*: Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Persada Asrul. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu pendekatan Praktik*. CetakanXIV Jakata: PT Rineka Cipta
- Arikunto. 2011. *Prosedur Penelitian : Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kurniasih. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Rajawali Pers. Jakarta
- Novida, Irma. 2016. Penerapan Model Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Materi Jasa dan Peranan Tokoh Pejuang dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia

pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat''dalam *Jurnal Bina Gogik*
Vol 3. No 1:1-14

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCATION AND CREATIVE CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN KADEMANGAN 02

Fitria Yunita¹, Adzimatur Mushlihasari²
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang
 Email: fitriayunita901@gmail.com¹, adzi.atmidha@gmail.com²

Corresponding author:

Fitria Yunita, S.Pd
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang
 Email: fitriayunita901@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk kelas IV, mengetahui kelayakan media *Education and Creative Crossword Puzzle*, serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan media *Education and Creative Crossword Puzzle*. Model *Research and Development* (R&D) menurut Borg and Gall meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal. Subjek validasi desain produk oleh validator ahli media dan validator ahli materi, sedangkan subjek uji coba adalah 5 siswa pada uji coba media yang dilakukan pada tanggal 30 maret 2021 dan 15 siswa dalam uji coba produk yang dilakukan pada tanggal 29 april 2021. Teknik dan instrument pengumpulan data yaitu wawancara, angket, observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dimanfaatkan berupa teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Education and Creative Crossword Puzzle* memiliki tingkat validitas dan daya tarik yang tinggi. Hasil presentase validasi oleh ahli media yaitu 100% dan ahli materi 97% dengan kriteria sangat valid, proporsi tanggapan angket respons siswa sebesar 91.2% dengan kriteria sangat layak. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebesar 19.33. Hasil uji N-gain media sebesar 0.48 berada pada taraf sedang. Hasil tersebut membuktikan bahwa media *Education and Creative Crossword Puzzle* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif kelas IV mata pelajaran IPA tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 materi daur hidup hewan.

Kata kunci: *Education and Creative Crossword Puzzle*

Abstract: *Development of Education and Creative Crossword Puzzle Learning Media to Increase Learning Outcome of Class IV Students at SDN Kademangan 02.* This study aims to develop *Education and Creative Crossword Puzzle* media for grade IV, determine the feasibility of *Education and Creative Crossword Puzzle* media, and determine the improvement of student learning outcomes through the development of *Education and Creative Crossword Puzzle* media. The *Research and Development* (R&D) model according to Borg and Gall includes potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, product trials, product revisions, usage trials, product revisions, mass production. The subject of product design validation by media expert validators and material expert validators, while the test subjects were 5 students in the media trial conducted on March 30, 2021 and 15 students in the product trial conducted on April 29, 2021. Collection techniques and instruments The data are interviews, questionnaires, observations, learning outcomes tests, and documentation. The data analysis technique used is in the form of qualitative and quantitative data analysis techniques. The results showed that the *Education and Creative Crossword Puzzle* media had a high level of validity and attractiveness. The results of the percentage of validation by media experts are 100% and material experts are 97% with very valid criteria, the proportion of student responses to questionnaires is 91.2% with very feasible criteria. The increase in students' cognitive learning outcomes is 19.33. The results of the N-gain media test of 0.48 are at the medium level. These results prove that the *Education and Creative Crossword Puzzle* media is valid and appropriate to be used as a learning media to improve student learning outcomes in the cognitive domain of grade IV science subjects, theme 6 sub-theme 2 learning 1 animal life cycle material.

Keywords: *Education and Creative Crossword Puzzle*

PENDAHULUAN

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di SD merupakan konsep pembelajaran yang digunakan untuk menambah pengetahuan siswa melalui alam sekitar dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman yang diperoleh melalui proses ilmiah yaitu penyelidikan, penyusunan, dan

pengujian suatu gagasan Samatowa (2006). Keterlibatan siswa secara langsung dengan alam memudahkan dalam pemahaman materi serta menyenangkan. Menurut Samatowa (2011) pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga menjadikan siswa dapat mengajukan pertanyaan serta menunjukkan ide tentang sesuatu pernah mereka peroleh dengan pengalaman sekitar.

Upaya yang dilakukan siswa pada proses pembelajaran melalui peran aktif dan kreatifitas guru merupakan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada pembelajaran IPA. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Sukardjo 2009) yaitu siswa harus berperan aktif pada saat proses belajar di kelas. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang pasif pada saat belajar sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah.

Ilmu kognitif adalah jaringan disiplin ilmu yang saling terkait yang terlibat dalam penelitian kognisi manusia dan mekanisme otaknya (Marina 2017). Penilaian tidak hanya perbuatan lisan maupun tulisan, akan tetapi keterampilan siswa ketika pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Rusman 2013), hasil belajar siswa berkaitan kuat dengan penilaian yang dilaksanakan oleh guru sebagai alat untuk mengukur tingkat perolehan kompetensi siswa, penyusunan laporan peningkatan hasil belajar siswa, dan memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas IV di SDN Kademangan 02 mengenai permasalahan yang muncul yaitu rendahnya hasil belajar terdapat pada muatan pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada penilaian tengah semester I dengan perolehan rata-rata hasil belajar siswa 63 sedangkan KKM nya adalah 70. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kurangnya pemanfaatan media pada proses pembelajaran di kelas (kurang maksimal), keterbatasan media yang dimiliki sekolah serta kelengkapan fasilitas yang kurang memadai. Salah satu materi yang mengalami penurunan hasil belajar siswa yaitu daur hidup hewan.

Berdasarkan paparan tersebut, salah satu solusi yang dapat digunakan adalah mengembangkan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pengembangan media *Education and Creative Crossword Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA. Pengembangan media digunakan untuk memudahkan pemahaman siswa pada saat proses pembelajaran di kelas tentang materi daur hidup hewan.

Menurut Musfiquon (2012), media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran maupun pelengkap. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan (Sanaky 2013) bahwa media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media *Crossword puzzle* merupakan permainan edukatif berupa teka-teki silang yang berupa kolom-kolom kosong sesuai dengan pertanyaan secara mendatar dan menurun, dengan adanya media *Crossword Puzzle* siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman, serta siswa dapat belajar sambil bermain Ghannoe (2010). Menurut Khalilullah (2012), teka-teki silang adalah sebuah permainan mengisi jawaban tiap kolom-kolom kosong pada kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.

Hasil kajian penelitian terdahulu yang menunjang penelitian ini dengan menunjukkan keberhasilan terhadap media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

yaitu yang dilakukan oleh Mu'arofah (2020) tentang pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis android pada materi organ pernafasan makhluk hidup mampu meningkatkan nilai rata-rata dari 63.33 menjadi 86.7, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan media *Crossword Puzzle* berbasis android efektif dan sangat layak digunakan serta dapat meningkatkan hasil ketuntasan belajar yang mencapai 100%. Untuk penelitian yang dilakukan Zahroh (2019) mengenai Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang materi energi dan perubahan untuk siswa kelas III, hasil dari validasi ahli media memperoleh presentase 98%, ahli materi 85%, dan praktisi 88% dengan kategori sangat valid. Tingkat kemenarikan media uji coba kelompok kecil 98% dan 96% untuk uji coba besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang materi energi dan perubahannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil yang memuaskan.

Berdasarkan paparan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Kademangan 02”. Media *Crossword Puzzle* yaitu media pembelajaran yang dibuat peneliti berupa teka-teki silang yang berisikan pertanyaan baik mendatar ataupun menurun mengenai materi daur hidup hewan. Peneliti melakukan pengembangan produk untuk memberikan motivasi siswa dan mengasah pengetahuan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu menurut Borg and Gall yang dikutip Sugiyono (2015) terdiri dari 10 tahapan, akan tetapi peneliti hanya membatasi sampai dengan tahap 9 karena terbatasnya waktu, biaya, dan tenaga. Menurut Sugiyono (2016), penelitian pengembangan yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan membuat sebuah produk yang kemudian dilakukan penilaian. Penilaian dilakukan pada produk yang dibuat oleh penelitian berupa media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* yang dihasilkan dengan melihat apakah media efektif digunakan atau tidak. Produk media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* ini akan diuji kelayakannya berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Untuk 9 langkah yang digunakan peneliti dipaparkan pada Tabel 1 berikut.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu menurut Borg and Gall yang dikutip Sugiyono (2015) terdiri dari 10 tahapan, akan tetapi peneliti hanya membatasi sampai dengan tahap 9 karena terbatasnya waktu, biaya, dan tenaga. Menurut Sugiyono (2016), penelitian pengembangan yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan membuat sebuah produk yang kemudian dilakukan penilaian. Penilaian dilakukan pada produk yang dibuat oleh penelitian berupa media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* yang dihasilkan dengan melihat apakah media efektif digunakan atau tidak. Produk media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* ini akan diuji kelayakannya berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Untuk 9 langkah yang digunakan peneliti dipaparkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Prosedur Pengembangan Media *Education and Creative Crossword Puzzle*

No	Prosedur Pengembangan	Keterangan
----	-----------------------	------------

1. Potensi dan masalah	Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai pembelajaran di kelas IV dan permasalahan yang muncul ketika pembelajaran. Observasi dan wawancara dilakukan pada tanggal 15 oktober 2020 kepada salah satu guru kelas IV di SDN Kademangan 02.
2. Pengumpulan data	Peneliti merancang produk pengembangan media <i>Education and Creative Crossword Puzzle</i> sesuai dengan permasalahan yang muncul di lapangan.
3. Desain produk	Peneliti mendesain media, menyiapkan dan mengumpulkan bahan beserta alat yang dibutuhkan.
4. Validasi desain	Peneliti membuat media <i>Education and Creative Crossword Puzzle</i> untuk melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk melihat kelayakan media
5. Revisi desain	Peneliti melakukan revisi desain sesuai dengan saran dan komentar yang dilakukan oleh pakar untuk bahan perbaikan media.
6. Uji coba produk terbatas	Peneliti melaksanakan uji coba produk kelompok kecil dengan subjek 5 siswa kelas IV SDN Kademangan 02.
7. Revisi produk terbatas	Peneliti melakukan perbaikan produk sesuai data yang diperoleh melalui uji coba terbatas (kelompok kecil).
8. Uji coba pemakaian	Peneliti melaksanakan uji coba pemakaian dengan subjek 15 siswa kelas IV SDN Kademangan 02. Siswa diajak untuk bermain sambil belajar secara berkelompok dengan menggunakan media <i>Education and Creative Crossword Puzzle</i> . Kegiatan pembelajaran selesai, maka siswa diberikan soal posttest serta angket respons siswa media <i>Education and Creative Crossword Puzzle</i> .
9. Revisi produk	Peneliti melakukan revisi produk akhir terhadap media <i>Education and Creative Crossword Puzzle</i> (apabila ada yang perlu direvisi)

Penilaian kualitas produk (media *Education and Creative Crossword Puzzle*) yang dikembangkan yaitu aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Aspek validitas dilakukan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi, sedangkan untuk kepraktisan diperoleh dari angket respons siswa, dan keefektifan diperoleh melalui model yang digunakan peneliti dengan bentuk desain *pre-experimental one group pretest-posttest* untuk mengujicobakan media.

Produk media *Education and Creative Crossword Puzzle* akan diuji cobakan melalui 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil (uji coba terbatas) yang berjumlah 5 siswa sedangkan pada uji coba kelompok besar (uji coba pemakaian) berjumlah 15 siswa kelas IV di SDN Kademangan 02.

Teknik dan Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini melalui wawancara kepada salah satu guru kelas IV di SDN Kademangan 02, angket (penilaian validasi media, ahli materi, dan angket respons siswa), observasi (kegiatan guru dan siswa), tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*).

Penelitian ini memanfaatkan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif didapatkan dari hasil observasi, wawancara, serta saran maupun komentar dari ahli media, ahli materi dan angket respons siswa, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian

angket yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, angket respons siswa serta tes soal *pretest* maupun *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* melalui beberapa tahapan yang sesuai dengan model pengembangan Borg and Gall yang dipaparkan di bab III yaitu tahap pertama peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada salah satu guru kelas IV di SDN Kademangan 02. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui beberapa kendala mengenai proses pembelajaran yang ada di kelas, serta keterbatasan media dan fasilitas yang mendukung pembelajaran sehingga mengakibatkan tidak maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu pengumpulan data yang diperoleh dari informasi berupa hasil observasi dan wawancara sebagai bahan untuk perencanaan produk media pembelajaran sesuai dengan masalah yang dihadapi. Peneliti melakukan kajian terhadap teori-teori dan hasil penelitian terdahulu terkait dengan rancangan pengembangan produk dan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar terkait.

Tahap ketiga yaitu desain produk yang berupa mendesain media pembelajaran sesuai dengan konsep media *Education and Creative Crossword Puzzle*, mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan, serta mengembangkan atau memproduksi media pembelajaran. Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat produk media *Education and Creative Crossword Puzzle* yaitu papan triplek (ukuran 45 cm x 50 cm), kertas stiker (materi daur hidup hewan dan *Crossword Puzzle*), stiker abjad (untuk ditempelkan di kertas karton ukuran 2,5 cm x 2,5 cm), stiker nama (kunci jawaban dan soal *Crossword Puzzle*), triplek (ketebalan 0,1 mm dibuat kotak meletakkan soal dan jawaban *Crossword Puzzle*), magnet (bulat kecil untuk melekatkan bongkahan jawaban *Crossword Puzzle*), seng (ukuran 1 cm x 1 cm), lem lilin, dan plastik bening untuk melapisi media agar tidak berdebu.

Untuk pengembangan produk media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle*, langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut.

- a) Membuat desain gambar materi dan *Crossword Puzzle* pada *Coreldraw X7* sesuai dengan rancangan media. Desain media akan dicetak pada kertas stiker sehingga memudahkan peneliti menempelkan atau menggabungkan kertas stiker dan papan triplek ukuran 45 cm x 50 cm yang sudah disiapkan.
- b) Membuat kotak soal dan jawaban *Crossword Puzzle* sesuai dengan ukuran masing-masing menggunakan triplek dengan ketebalan 0,1 mm.
- c) Membuat abjad jawaban yang didesain pada aplikasi *Coreldraw X7*
- d) Membuat soal *Crossword Puzzle* baik mendatar ataupun menurun menggunakan *Microsoft Word* dan dicetak pada kertas buffalo serta dilaminating tebal.
- e) Membuat buku petunjuk penggunaan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* yang berisikan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, materi daur hidup hewan, petunjuk penggunaan media, soal latihan, dan refleksi diri.

Media *Crossword Puzzle* merupakan media yang dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain. Media ini merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk menyalurkan kreatifitas siswa dalam menjawab setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom-kolom mendatar dan menurun

sesuai materi yang dibahas. Pengembangan media permainan edukatif terdapat banyak manfaat menurut Syamsuardi (2012), manfaat yang terdapat pada media permainan *Crossword Puzzle* yaitu melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, serta melatih bahasa maupun wawasan siswa.

2. Kelayakan Media *Education and Creative Crossword Puzzle*

Hasil pengembangan media selanjutnya akan dilakukan validasi kepada validator ahli media dan validator ahli materi. Validasi dilakukan untuk melihat dan memastikan bahwa media *Education and Creative Crossword Puzzle* sesuai dengan isi dan materi mengenai daur hidup hewan.

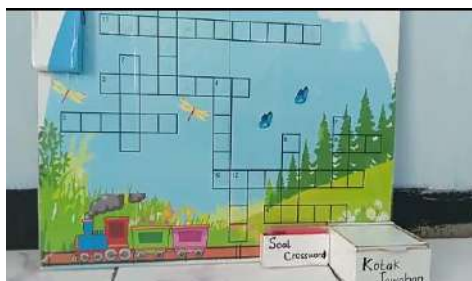
a) Validasi Ahli media

Validator ahli media terdiri dari satu dosen PGSD UNIRA dan guru kelas IV di SDN Kademangan 02. Presentase hasil validasi ahli media dari dosen menunjukkan rata-rata 100% dengan kriteria sangat layak, sedangkan presentase validasi oleh guru kelas diperoleh rata-rata 100% dengan kriteria sangat layak digunakan. Hal ini sesuai dengan Sudjana dan Rivai (2011: 4-5) mengenai ketetapan media pembelajaran sesuai dengan tujuan instruksional yang ditetapkan. Rekapitulasi hasil validasi ahli media ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Σx	Σx_1	P(%)	Ket
1.	Validator I	50	50	100	Sangat layak
2.	Validator II	50	50	100	Sangat layak
	Jumlah	100	100		
	Presentase rata-rata		100%		Sangat layak

Berdasarkan data kuantitatif ke kualitatif, maka produk media *Education and Creative Crossword Puzzle* yang dikembangkan masuk ke dalam kriteria sangat layak digunakan, akan tetapi untuk memberikan kesan yang baik dan indah ketika dilihat. Terdapat sedikit masukan dari validator ahli media mengenai pergantian tulisan pada kotak soal *Crossword Puzzle* dan kotak bongkahan jawaban *Crossword Puzzle*. Media pembelajaran sebelum revisi berupa tulisan menggunakan spidol permanen, sedangkan media pembelajaran setelah revisi menjadi stiker yang sudah ada keterangan tiap kotak sehingga dapat langsung ditempelkan pada setiap kotak yang direvisi. Media pembelajaran sebelum revisi dan sesudah revisi dipaparkan pada Gambar 1 dan Gambar 2 berikut.



Gambar 1. Media *Crossword Puzzle* sebelum Revisi



Gambar 2. Media Crossword Puzzle Sesudah Revisi

b) Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi terdiri dari satu dosen PGSD UNIRA dan satu guru kelas IV di SDN Kademangan 02. Presentase hasil validasi ahli materi oleh dosen rata-rata 94% dengan kriteria sangat layak, sedangkan presentase hasil validasi oleh guru kelas diperoleh rata-rata 100% dengan kriteria sangat layak digunakan. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Σx	Σx_1	P(%)	Ket
1.	Validator I	47	50	94	Sangat layak
2.	Validator II	50	50	100	Sangat layak
	Jumlah	97	100		Sangat layak
	Presentase rata-rata			97%	Sangat layak

Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk media *Education and Creative Crossword Puzzle* yang dikembangkan masuk ke dalam kriteria sangat baik. Meskipun demikian, masih ada beberapa yang perlu diperbaiki, melalui saran yang diberikan untuk peneliti yaitu penambahan kolom lembar jawaban setelah soal sebagai tempat untuk menjawab pada bagian soal uraian dan penambahan keterangan di setiap gambar daur hidup hewan metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna agar mempermudah siswa mengingat dan mempelajari materi.

c) Angket Respons Siswa

Angket respons siswa digunakan sebagai evaluasi atau penilaian terhadap media pembelajaran sesudah di implementasikan ketika pembelajaran berlangsung. Angket respon diberikan kepada siswa pada uji coba kelompok kecil dengan subjek 5 siswa dan uji coba kelompok besar dengan subjek 15 siswa, setelah mengerjakan soal *posttest* siswa diinstruksikan untuk mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang diajukan pada angket. Hasil rekapitulasi angket respons siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dipaparkan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil angket Respons Siswa Uji Coba kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar

Angket respons siswa	Uji coba kelompok kecil	Uji coba kelompok besar
Presentase rata-rata	85.2%	91.2%
Keterangan	Layak/tidak revisi	Sangat layak

3. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Peneliti melakukan uji coba produk pengembangan media *Education and Creative Crossword Puzzle* melalui dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 30 Maret 2021 pada kelas IV di SDN Kademangan 02

dengan jumlah subjeknya 5 siswa. Hasil uji coba kelompok kecil pada ranah kognitif pretest siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 62.4 dengan kategori tidak tuntas, sedangkan hasil belajar ranah kognitif *posttest* setelah penggunaan media *Education and Creative Crossword Puzzle* memperoleh rata-rata 78,4 dengan kategori tuntas.

Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 28-29 April 2021 dengan subjek 15 siswa/ satu kelas. Hasil uji coba kelompok besar sebelum menggunakan media *Education and Creative Crossword Puzzle* memperoleh rata-rata 60.8 dengan kategori tidak tuntas, sedangkan setelah penggunaan media *Education and Creative Crossword Puzzle* memperoleh rata-rata sebesar 80,13 dengan kategori tuntas. Rekapitulasi hasil belajar ranah kognitif uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar ditunjukkan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Uji Coba kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar

Hasil Belajar Ranah Kognitif	Uji Kelompok Kecil		Uji kelompok Besar	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	62.4	78.9	60.8	80.13
Keterangan	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas

Hasil belajar pada ranah kognitif siswa sudah terlihat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Peningkatan hasil belajar dapat dihitung menggunakan rumus *N-gain* yang sudah tercantum pada bab III. Nilai *N-gain* siswa kelas IV di SDN Kademangan 02 menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif dengan nilai 0,48 kategori sedang. Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Rata-rata Hasil Belajar Siswa

KELAS	<i>PRETEST</i>	<i>POST TEST</i>	<i>N-GAIN</i>	INTERPRETASI <i>N-GAIN</i>
Kelas IV	60.8	80.13	0.48	Sedang

PEMBAHASAN

Pengembangan Media *Education and Creative Crossword Puzzle*

Pengembangan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* didasari dengan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di lapangan mengenai media pembelajaran yang kurang memadai terutama materi daur hidup hewan sehingga mengakibatkan hasil belajar IPA siswa rendah, dari permasalahan tersebut maka peneliti terfokus dengan mengembangkan media pembelajaran IPA yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran tematik yang baik untuk digunakan siswa kelas IV SD.

Adanya alat permainan edukatif berupa media *Education and Creative Crossword Puzzle* yang dikembangkan, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa pada proses pembelajaran serta dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan Ghannoe (2010), bahwa manfaat media *Crossword Puzzle* yaitu mengembangkan kemampuan analisis yang dimiliki siswa serta media dapat merangsang kreatifitas siswa.

Langkah-langkah pengembangan media *Education and Creative Crossword Puzzle* didasarkan pada prosedur pengembangan Sugiyono yang terdiri dari 9 tahap, dimulai dari potensi dan masalah hingga revisi uji coba produk pemakaian.

Media *Education and Creative Crossword Puzzle* dikembangkan yang terdiri dari sisi bagian depan media terdapat materi mengenai daur hidup hewan, sisi bagian belakang terdapat *Crossword Puzzle* daur hidup hewan, 1 kotak soal, 1 kotak jawaban, abjad jawaban yang sesuai media, soal *Crossword Puzzle*. Media *Education and Creative Crossword Puzzle* juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media. Adanya buku petunjuk penggunaan media akan memudahkan siswa untuk memahami langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Kelayakan Media *Education and Creative Crossword Puzzle*

Hasil Validasi

Kelayakan media *Education and Creative Crossword Puzzle* diketahui dari proses validasi dan tanggapan penggunaan media oleh siswa melalui angket respons siswa. Proses validasi media *Crossword Puzzle* dilakukan oleh 2 validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validasi ahli media memperoleh tingkat sangat layak digunakan sehingga tidak perlu direvisi dalam penyajian. Validasi ahli materi memperoleh tingkat sangat layak, akan tetapi terdapat beberapa poin yang perlu direvisi dalam aspek materi, sedangkan penggunaannya sudah baik.

Tanggapan angket respons siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan media *Crossword Puzzle*. Terdapat lima indikator angket respon siswa, yaitu reaksi pemakaian, fasilitas pendukung media, peningkatan hasil belajar, tampilan media, serta kepraktisan persentase tiap indikator 100%. Sesuai hasil angket respon siswa, media *Education and Creative Crossword Puzzle* ini sangat layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di Kelas IV Sekolah Dasar. Siswa terlihat sangat aktif ketika pembelajaran di kelas menggunakan media *Education and Creative Crossword Puzzle* pada kegiatan berkelompok ketika uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar.

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD

Media *Education and Creative Crossword Puzzle* dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami materi daur hidup hewan. Hal ini diketahui dari media *Education and Creative Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV SD. Pada uji coba kelompok kecil rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebanyak 16% dan pada uji coba kelompok besar rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebanyak 19.3% dengan uji N-gain peningkatan hasil belajar sejumlah 0.48 dengan kategori sedang.

Implementasi penggunaan media *Education and Creative Crossword Puzzle*, di kelas membuat siswa akan lebih berantusias ketika mengikuti pembelajaran. karena pada dasarnya siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkrit yang lebih memahami pembelajaran secara nyata dan menyenangkan. Media *Education and Creative Crossword Puzzle* merupakan media yang dibuat peneliti untuk menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran serta memberikan kesempatan siswa untuk bersosialisasi dengan teman sebaya yang dapat menunjang kreatifitas siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar karena aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan di dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Rakhma (2016) yang menyatakan bahwa media *Crossword Puzzle* memiliki kevalidan yang tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media *Education and Creative Crossword Puzzle* mengacu pada model pengembangan Borg and Gall melalui 9 tahap yaitu potensi dan masalah; pengumpulan data; desain produk; validasi desain; revisi desain dan uji coba produk (kelompok kecil); revisi; serta uji coba pemakaian produk di kelas dan revisi produk akhir. Berdasarkan ahli media dan ahli materi serta respon siswa terhadap media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* materi daur hidup hewan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan yang diberikan oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 100% dan presentase ahli materi sebesar 97% serta dari hasil angket respons siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 85.2% dan 91.2% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat dikatakan bahwa media sangat layak dan valid digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan dengan nilai 0.48 dengan kategori sedang.

Adapun saran yang dipaparkan dari hasil penelitian adalah perlu adanya uji efektifitas untuk penelitian selanjutnya, perlu adanya penambahan produksi media, perlu pengembangan materi secara luas, serta peneliti perlu mengembangkan media *Education and Creative Crossword Puzzle* pada Kompetensi Dasar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghanoe, M. 2010. Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki. Yogyakarta: Buku Biru.
- Khalilullah. 2012. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Marina, B. 2017. Cognitive science: from multidisciplinary to interdisciplinarity. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 5(2). <https://doi.org/10.5937/ijcrsee1702145B>.
- Martínez Serna, I., José Francisco Parra Azor. 2011. "Active Learning: Creating Interactive Crossword Puzzles. *International jurnal congreso internacional de innovacion docente universidad politecnica de cartagena*. vol 37/38 6-8.
- Mu'arofah, Z. 2020. *Pengembangan Media Crossword Puzzle Berbasis Android pada Materi Pernafasan*. Laporan Penelitian, tidak diterbitkan. SALATIGA: IAIN Salatiga.
- Musfiquon, H. 2012. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rakhma, I. S., dkk. 2016. Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA*. 7 (1). p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, H. A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIBANTARA.
- Samatowa, U. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Samatowa. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.

- Sukardjo dan Ukim, K. 2009. *Landasan Pendidikan konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanan-kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 11(1): 20-61.