

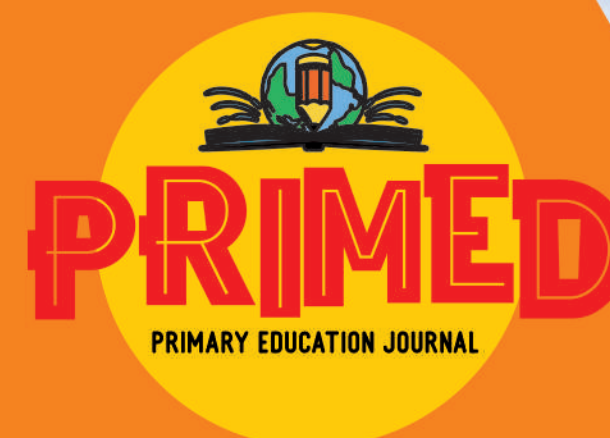
Jl. Raya Mojosari No.2, Dawuhan, Jatrejoyoso,Kec. Kepanjen,
Malang, Jawa Timur 65163
Telp : (0341) 399099
Email : jurnalprimed@uniramalang.ac.id
Website : <http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed>



UNIRA MALANG

Primed : Jurnal Ke-SD-An. Volume 3, No. 1, Maret 2023

PGSD



PENGEMBANGAN MEDIA E-FLIP POCKET BOOK AUDIOVISUAL (LIPOBO) MATERI SEJARAH PENJAJAHAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Andi Wibowo, Dewi Suryana

ANALISIS PERAN SEKOLAH DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PADA PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR KECAMATAN SUMBERMANJING WETAN

Yulia Eka Yanti, Imron Ali

ANALISIS KETERAMPILAN BAHASA PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Siti Napfiah, Anggi Widiarti K

PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL ANGGOTA TUBUH ANAK USIA 4-5 TAHUN

Nurul Lutfiyati Afifah, Mallevi Agustin Ningrum

ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH DASAR

Tety Nur Cholifah, M. Hasyim Asy'ari

PENGARUH MODEL BLENDED LEARNING BERBANTUAN GAME EDUKASI ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Andi Wibowo, Vera Fajariyatul Maulidah

PENGEMBANGAN MEDIA GAME LUDO DAN LINK (GAUL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR PADA ERA PANDEMI COVID-19

Dyah Ayu Pramoda Wardhani, I'in Cahya Mauliddiyah

PENGEMBANGAN MEDIA DASI (DIORAMA SIKLUS AIR) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS V SD

Yulia Eka Yanti, Miftahul Huda

VOL 3	NO 1	MARET 20223	HAL 1-74	p-ISSN 2776-1703	e-ISSN 2776-4796
-------	------	-------------	----------	------------------	------------------

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

SUSUNAN REDAKSI

Penanggung Jawab:

Hendra Rustantono, M.Pd (Sinta ID: 6724270, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)

Ketua Redaksi:

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

Wakil Ketua Redaksi:

Yulia Eka Yanti (Sinta ID: 6739492, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)

Editor:

1. Suryaman (Sinta ID: 6695654, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
2. Andi Wibowo (Sinta ID: 6662940, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
3. Wuli Oktiningrum (Sinta ID: 6662750, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
4. Adzimatnur Muslihasari (Sinta ID: 6655423, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
5. Dyah Ayu Pramoda Wardhani (Sinta ID: 6662793, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
6. Diana Kusumaningrum (Sinta ID: 6664621, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
7. Yuris Indria Persada (Sinta ID: xxxxxxxx, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)

Tim Reviewer:

1. Ahmad Wahyudi (Sinta ID: xxxxxxxx, STAI Al-Ma'arif Way Kanan)
2. Astuti Muh. Amin (Sinta ID: 6067254, IAIN Ternate)
3. Romi Adiansyah (Sinta ID: 6068098, Universitas Muhammadiyah Bone)
4. Fendy Hardian Permana (Sinta ID: 6003918, Universitas Muhammadiyah Malang)
5. Nanang Abdul Jamal (Sinta ID: xxxxxxxx, STAI Al-Ma'arif Way Kanan)
6. Siti Napfiah (Sinta ID: 6095492, IKIP Budi Utomo)
7. Yudha Adrian (Sinta ID: 6143996, STKIP PGRI Banjarmasin, Banjarmasin Indonesia)

PENGANTAR KAPRODI PGSD

KETUA PROGRAM STUDI PGSD

Assalamualaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah, ungkapan puji dan syukur kami sampaikan atas terbitnya *Jurnal Primary Education Journal* (PRIMED): Jurnal Ke-SD-An Vol. 3 No. 1 Maret 2023, 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,

Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Susunan Redaksi	ii
Pengantar Kaprodi PGSD	iv
Daftar Isi	v
PENGEMBANGAN MEDIA <i>E-FLIP POCKET BOOK AUDIOVISUAL</i> (LIPOBO)	
MATERI SEJARAH PENJAJAHAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN	
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR	
Andi Wibowo, Dewi Suryana	1-8
ANALISIS PERAN SEKOLAH DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PADA	
PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR KECAMATAN SUMBERMANJING	
WETAN	
Yulia Eka Yanti, Imron Ali	9-17
ANALISIS KETERAMPILAN BAHASA PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN	
MATEMATIKA	
Siti Napfiah, Anggi Widiarti K.	18-26
PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) UNTUK	
PEMBELAJARAN MENGENAL ANGGOTA TUBUH ANAK USIA 4-5 TAHUN	
Nurul Lutfiyati Afifah, Mallewi Agustin Ningrum	27-40
ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI	
SEKOLAH DASAR	
Tety Nur Cholifah, M. Hasyim Asy'ari	41-48
PENGARUH MODEL <i>BLENDED LEARNING</i> BERBANTUAN GAME EDUKASI <i>ONLINE</i>	
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR	
Andi Wibowo, Vera Fajariyatul Maulidah.....	49-57

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME LUDO DAN LINK (GAUL) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH
DASAR PADA ERA PANDEMI COVID-19**

Dyah Ayu Pramoda Wardhani, I'in Cahya Mauliddiyah..... 58-65

**PENGEMBANGAN MEDIA DASI (DIORAMA SIKLUS AIR) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS V SD**

Yulia Eka Yanti, Miftahul Huda 66-74

PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLIP POCKET BOOK AUDIOVISUAL* (LIPOBO) MATERI SEJARAH PENJAJAHAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Andi Wibowo¹ & Dewi Suryana²

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

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

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 pembelajaran yang dilaksanakan dominan online. Tujuan penelitian ini yakni (1) Untuk mengembangkan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar, (2) Untuk mengetahui kevalidan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* dalam pembelajaran kelas V, (3) Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri Ardirejo 4. Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Ardirejo 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penelitian menggunakan validasi ahli materi, ahli media dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* layak dijadikan media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran para ahlimateri dan ahli media. Kelayakan dapat dibuktikan melalui hasil dari validasi ahli media dengan mendapatkan skor 97% dan validasi ahli materi dengan mendapatkan skor 81.4%, maka dapat dikatakan bahwa media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* ini berkualifikasi valid tanpa adanya revisi. Hasil rata-rata yang diperoleh dari angket minat belajarsebelum menggunakan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* memperoleh skor 62% berkualifikasi “Cukup”, dan hitung rata-rata yang diperoleh angket minat belajar sesudah menggunakan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* memperoleh skor 81% berkualifikasi “Sangat Baik”, oleh karena itu media pembelajaran *E-Flip Pocket Book Audiovisual* adalah layak dan valid digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Media *E-Flip Pocket*, Minat Belajar

Abstract: *Development of Audiovisual E-Flip Pocket Book Media (Lipobo) Materials on The History of Indonesian Colonization to Increase the Interest in Learning in Class V Elementary School Students.* This research is motivated by learning that is carried out predominantly online. The purposes of this study were (1) to develop audiovisual *E-Flip Pocket Book* media on Indonesian Colonial History for Class V Elementary Schools, (2) to determine the validity of *E-Flip Pocket Book Audiovisual* media in fifth grade learning, (3) to increase interest in learning fifth grade students at SD Negeri Ardirejo 4. The type of research used by the author is the *Research and Development* (R&D) research method. The subjects of this study were fifth grade students at SD Negeri Ardirejo 4. The data collection technique used in the study used the validation of material experts, media experts and questionnaires. The results of the study show that the *Audiovisual E-Flip Pocket Book* media is appropriate as a learning medium by revising it based on the suggestions of material experts and media experts. Feasibility can be proven through the results of media expert validation by obtaining a score of 97% and material expert validation by obtaining a score of 81.4%, it can be said that the *E-Flip Pocket Book Audiovisual* media is qualified valid without any revisions. The average result obtained from the interest in learning questionnaire before using the *E-Flip Pocket Book Audiovisual* media obtained a score of 62% qualifying "Enough", and the average obtained by the interest in learning questionnaire after using the *E-Flip Pocket Book Audiovisual* media obtained a score of 81 % qualified "Very Good", therefore the learning media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* is feasible and valid to use in learning because it can increase students' interest in learning.

Keywords: *E-Flip Pocket Book Media*, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur penting dalam kemajuan setiap bangsa. Sudah seharusnya bila pendidikan menjadi fokus perhatian pemerintah saat ini demi meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sendiri adalah suatu aktivitas sosial penting yang berfungsi mentransformasikan keadaan suatu masyarakat menuju keadaan lebih baik (Saebani & Achdiyat,

2009). Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini dominan dengan pembelajaran *online*, sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid 19). Adanya kebijakan kemendikbud, maka kegiatan belajar mengajar guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini dilakukan melalui jejaring internet dan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran *online* yang meliputi proses pembelajaran, pemberian tugas dan lainnya (Handarini & Wulandari, 2020).

Guru dituntut dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis *e-learning* agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa maka. *E-learning* merupakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam media elektronik, khususnya komputer dan internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran tatap muka, baik itu bersifat suplemen, komplemen, ataupun substitusi (Muflihah, 2018). *E-Learning* merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang sangat berkontribusi tinggi dalam hal perubahan proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, materi bahan ajar dapat dikemas dalam berbagai format dan bentuk yang dinamis. Ciri dari penerapan *e-learning* dalam dunia pendidikan itu sendiri adalah kemampuan untuk mencapai tingkat kecermatan dan pencapaian belajar yang tinggi (Muflihah, 2018).

Bahan ajar berbasis *e-learning* saat ini sangat bervariasi dengan bentuk yang dinamis misalnya *e-flip book*. *E-Flip Pocket book* (Flip buku saku) merupakan media digital yang memuat materi dengan ukuran kecil, praktis, serta dapat diakses kapan dan dimana saja. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana. Menurut kamus *Encharta dictionary pocket book* adalah buku kecil yang mudah dibawa. Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan *e-flip pocket book* merupakan buku digital dengan ukuran yang kecil, bisa diakses kapan pun dan praktis untuk dibawaserta dibaca. *Pocket book* digunakan sebagai alat bantu yang menyampaikan informasi tentang materi pelajaran dan lainnya yang bersifat satu arah, sehingga dapat mengembangkan potensi siswa menjadi pembelajar mandiri.

Pengembangan *Pocket book* sebelumnya pernah dilakukan oleh Agnasari (2019), berdasarkan penelitian tersebut media *Pocket book* layak digunakan dan siswa menjadi lebih termotivasi saat pembelajaran. Penelitian lain sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Asyhari dan Silvia (2016), berdasarkan penelitian tersebut bentuk buku saku tersebut layak digunakan sehingga siswa dapat termotivasi saat pembelajaran. Penelitian pengembangan *Pocket book* sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Najma (2020), berdasarkan penelitian tersebut media *Pocket book* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

Pengembangan media *E-Flip pocket book audiovisual* yang akan diangkat saat ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. *E-Flip pocket book audiovisual* merupakan buku digital dengan desain seperti buku pada umumnya, siswa hanya perlu menggeser layar *Handphone* (HP) tanpa perlu *Scroll* sehingga siswa tidak bosan membaca Aprillia, dkk (2020). Media tersebut juga dapat diakses oleh siswa kapan dan dimana saja. Media *E-Flip pocket book audiovisual* ini dapat memfasilitasi gaya belajar siswa, sehingga siswa yang mempunyai gaya belajar *audio*, *visual* dan *audiovisual* dapat mengikuti pembelajaran dan siswa tidak merasa cepat bosan oleh Jamil (2020).

Media *audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya (Sanjaya 2010). Semenderiadis, (2009) menyatakan, *Audiovisual media play a significant role in the education process, particularly when used extensively by both teacher and children. Audiovisual media provide children with many stimuli, due to their nature (sounds, images). They enrich the learning environment, nurturing explorations,*

experiments and discoveries, and encourage children to develop their speech and express their thought, yang artinya Media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, serta mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 03 November 2021 yang dilakukan dengan guru wali kelas V sekaligus guru pengampu mata pelajaran IPS kelas V SDN Ardirejo 04, diketahui bahwa pada pembelajaran daring mata pelajaran IPS siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan adanya 70% siswa yang tidak merespon saat pembelajaran daring maupun luring. Terdapat 50% siswa juga sering tidak mengumpulkan tugas saat pembelajaran dilaksanakan. Siswa merasa bosan dan malas dalam mempelajari mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah penjajahan Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh saat pembelajaran daring hanya menggunakan aplikasi *Whatsapp group* dan *Youtube*. Hal itu menjadikan siswa kurang minat dan cepat bosan saat pembelajaran daring. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif, ringkas, mudah dipelajari yang bisa digunakan siswa untuk menambah referensi, wawasan dalam memahami materi IPS secara mandiri dan mudah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengembangkan suatu buku digital sebagai referensi pelengkap bagi siswa yang nantinya dapat digunakan untuk belajar siswa sehingga akan membantu siswa meningkatkan minat belajarnya. Penelitian ini berjudul *Pengembangan Media E-Flip Pocket Book Audiovisual* (Lipobo) Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan *Research and Development/ R&D*. Borg dan Gall menggunakan nama *Research and Development* yang memiliki arti penelitian dan pengembangan sedangkan Richey dan Kelin menggunakan nama *Design and Development Research* yang berarti perancangan dan penelitian pengembangan (Sugiyono, 2019). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Sembilan langkah yang Borg and Gall yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba awal; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; dan 9) revisi produk. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali yakni dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa kelas V dan uji coba kelompok besar yang dilakukan pada seluruh siswa kelas VSDN Ardirejo 04. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian di sini yaitu wawancara, observasi, dan angket (angket ditujukan untuk validasi media, materi, dan kepada siswa) serta dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dalam penelitian ini yakni dengan melakukan wawancara kepada guru kelas 5 SDN Ardirejo 4 Kepanjen pada tanggal 3 November 2021. Setelah kegiatan wawancara dilakukan observasi kelas dan siswa yang dilakukan pada tanggal 03-04 November 2021. Kegiatan wawancara dan observasi dilakukan bertujuan agar dapat mengetahui karakteristik belajar siswa, minat belajar siswa serta permasalahan yang sering muncul pada saat proses pembelajaran. Pada proses awal ini

ditemukan masalah dimana pembelajaran bersifat monoton dan minimnya antusias siswa terhadap pembelajaran, maka diambil solusi sebagai potensi awal agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Adapula hasil observasi, angket, wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Kegrafikan Media	34	35	97%
2.	Kebahasaan Media	24	25	96%
	Jumlah skor	58	60	
	Persentase	97%		
	Kualifikasi	Sangat Valid		

Berdasarkan Tabel 1. dapat diketahui hasil dari validasi ahli media dinyatakan sangat valid dengan presentase kegrafikan media 97% dan kebahasaan media 96% dengan skor keseluruhan 58 dan skor maksimal 60. Adapun persentase hasil akhir dari validasi kepada ahli media yaitu 97% dengan kualifikasi “Sangat valid” setelah melakukan beberapa perbaikan pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Kelayakan isi media pembelajaran	37	45	82%
2.	Penyajian media pembelajaran	20	25	80%
	Jumlah Skor	57	70	
	Persentase Akhir	81%		
	Kualifikasi	Sangat Valid		

Berdasarkan Tabel 2. maka media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kelayakan isi media pembelajaran 82% dan penyajian media pembelajaran 80%. Presentase akhir yang diperoleh yakni 81% dengan kualifikasi “Sangat Valid” dan tidak perlu revisi.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Sesudah)

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase
1.	Perasaan Senang	24	24	100%
2.	Pemusatan Perhatian	59	72	82%
3.	Penggunaan Waktu	48	48	100%
4.	Motivasi Belajar	122	144	85%
5.	Emosi dalam belajar	69	72	96%
6.	Usaha untuk belajar	55	72	76%
	Jumlah Skor	377	432	
	Persentase Akhir	87%		
	Kualifikasi	Sangat Valid		

Berdasarkan Tabel 3. diatas, terdapat hasil angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil dengan presentase perasaan senang 100%, pemusatan perhatian 82%, penggunaan waktu 100%, motivasi belajar 85%, emosi dalam belajar 96%, dan usaha untuk belajar 76%. Skor keseluruhan yang diperoleh yakni 377 dari 432 dengan persentase akhir 87% dan mendapat kualifikasi “Sangat Valid” dengan kriteria tersebut dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan minat siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Sebelum uji coba, terdapat hasil angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil dengan presentase perasaan senang 71%, pemusatan perhatian 57%, penggunaan waktu 54%, motivasi belajar 53%, emosi dalam belajar 57%, dan usaha untuk belajar 57%. Skor keseluruhan yang diperoleh yakni 242 dari 432 dengan persentase akhir 56% dan mendapat

kualifikasi “Cukup” dengan kriteria tersebut dapat diartikan bahwa siswa kurang minat dalam

Tabel 4. Hasil Uji Coba Angket Minat (Sesudah)

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Presentase
1.	Perasaan Senang	112	112	100%
2.	Pemusatan Perhatian	261	336	78%
3.	Penggunaan Waktu	202	224	90%
4.	Motivasi Belajar	581	672	86%
5.	Emosi dalam belajar	291	336	87%
6.	Usaha untuk belajar	235	336	70%
Jumlah Skor		1.682	2.016	
Presentase Akhir		83%		
Kualifikasi		Sangat Baik		

Berdasarkan tabel 3 dan tabel 4 diatas, terdapat hasil angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran pada uji coba kelompok besar dengan presentase perasaan senang 100%, pemusatan perhatian 78%, penggunaan waktu 90%, motivasi belajar 86%, emosi dalam belajar 87%, dan usaha untuk belajar 70%. Skor keseluruhan yang diperoleh yakni 1.682 dari 2.016 dengan persentase akhir 83% dan mendapat kualifikasi “Sangat Valid” dengan kriteria tersebut dapat diartikan bahwa minat belajar siswa terdapat peningkatan setelah menggunakan media *e-flip pocket book audiovisual* dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Analisis Observasi Minat Belajar

Tabel 3. Hasil Analisis Observasi Nilai Belajar							
Sebelum							
Indikator	A	B	C	D	E	F	G
Skor	0	18	22	22	20	16	13
Skor Max	28	28	28	28	28	28	28
Presentase	0	64	79	79	71	57	46
Rata-rata Persentase	57%						
Kategori	Cukup						
Sesudah							
Indikator	A	B	C	D	E	F	G
Skor	25	25	25	24	24	23	23
Skor Max	28	28	28	28	28	28	28
Presentase	89	89	89	86	86	82	82
Rata-rata persentase	86%						
Kategori	Sangat Baik						

Hasil analisis observasi minat belajar yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media *e-flip pocket book audiovisual* menunjukkan perbedaan yaitu, sebelum 57% dengan kategori cukup dan sesudah 86% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan dari data di atas yakni minat belajar siswa lebih baik atau mengalami peningkatan setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *e-flip pocket book audiovisual*.

Produk akhir yang dihasilkan penelitian dan pengembangan yakni media *eflip pocket book audiovisual* materi sejarah penjajahan indonesia untuk meningkatkan minat siswa kelas 5 SD. sebelum penggunaan media *e-flip pocket book audiovisual* siswa kelas 5 lebih pasif saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku paket yang disediakan di sekolah. Setelah penggunaan media *e-flip pocket book audiovisual*, siswa cenderung aktif dan senang dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan menarik perhatian dan minat siswa untuk fokus dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dan dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Kualitas produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setelah melakukan validasi dan uji coba di sekolah.

Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, angket minat awal (sebelum) menggunakan media, angket minat (sesudah) menggunakan media, angket minat siswa terhadap media, dan observasi minat belajar siswa. Berikut aspek pendukung yang menyatakan kelayakan media *e-flip pocket book audiovisual* dalam proses pembelajaran.

Validasi ahli media dilakukan sebanyak satu kali, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 12 butir pertanyaan. Validasi tersebut bertujuan agar produk media yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas. Berdasarkan hasil validasi diketahui jumlah skor yang diperoleh 58 dari 60, dengan rata-rata presentase akhir 97% termasuk kualifikasi “Sangat Baik” digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi saran para ahli.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak satu kali, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 14 butir pertanyaan. Validasi tersebut bertujuan agar produk yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui jumlah skor yang diperoleh sebanyak 57 dari 70 dengan rata-rata presentase 81% kualifikasi “Sangat Baik” digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi saran para ahli.

Hasil respon siswa dengan penyebaran minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *e-flip pocket book audiovisual*, angket minat terhadap media *e-flip pocket book audiovisual* kepada siswa kelas 5 berjumlah 28 siswa. Angket minat berjumlah 18 butir pertanyaan menggunakan skala likert. Hasil rata-rata hitung yang diperoleh dari angket minat belajar (sebelum) menggunakan media yaitu berjumlah 55% kualifikasi “Cukup” dan hasil rata-rata hitung angket minat belajar (sesudah) menggunakan media yaitu berjumlah 83% kualifikasi “Sangat Baik”. Dari hasil tersebut terlihat bahwa minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media terjadi peningkatan minat belajar siswa di kelas.

Pada lembar observasi minat terdapat 7 aspek yang diamati oleh observer. Observasi dilakukan sebanyak dua kali pada waktu penelitian. Tujuan dari observasi ini adalah untuk melihat bagaimana perkembangan minat belajar siswa terhadap media yang diberikan. Hasil observasi sebelum menggunakan media berjumlah 57% kualifikasi “cukup” dan hasil observasi sesudah menggunakan media berjumlah 86% kualifikasi “Sangat baik”. Dilihat dari penilaian observasi tersebut dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media *e-flip pocket book audiovisual*.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, angket minat belajar (sebelum), angket minat belajar (sesudah), angket minat siswa terhadap media, dan observasi minat belajar siswa menunjukkan bahwa media *e-flip pocket book audiovisual* materi sejarah penjajahan Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD yang dikembangkan dan setelah melalui revisi dapat dikatakan “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-flip pocket book audiovisual* pada materi sejarah penjajahan Indonesia kelas V dilaksanakan di SDN Ardirejo 4 Kepanjen tahun ajaran 2021/2022 yang dikembangkan menggunakan model *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah yang digunakan yakni Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Produk, Uji Coba Awal, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk.

Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli media dengan mendapatkan rata-rata presentase 97% berada pada interval $81\% \leq x \leq 100\%$, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut berkualifikasi valid atau tidak revisi. Validasi ahli materi mendapatkan skor 81% berada pada interval $81\% \leq x \leq 100\%$, maka dapat dikatakan bahwa media *e-flip pocket book audiovisual* berkualifikasi valid atau tidak revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penerapan media *e-flip pocket book audiovisual* untuk meningkatkan minat belajar di kelas V terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan hasil rata-rata persentase yang dihitung dari angket minat belajar sebelum dan sesudah, dengan rata-rata persentase hasil angket minat belajar sebelum berjumlah 55% termasuk kualifikasi “Cukup” dan hasil rata-rata persentase angket minat belajar sesudah berjumlah 83% termasuk kualifikasi “Sangat Baik”.

SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media *e-flip pocket book audiovisual* materi sejarah penjajahan Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V, maka berikut beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut. Bagi sekolah, diharapkan sebagai referensi dalam meningkatkan minat belajar siswa, dan meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat/menggunakan media pembelajaran, bagi siswa diharapkan menjadi sumber belajar agar mendapatkan pengetahuan dan pengalaman lebih dalam belajar. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian dapat membantu dan menjadi acuan dalam menggunakan pengembangan *e-flip pocket book audiovisual* untuk meningkatkan minat belajar dan diharapkan dapat membuat media lebih kreatif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnasari, R. 2019. *Pengembangan Pocket Book Digital Berbasis Scaffolding Materi Fungsi Pada Kelas X Sma Tunas Bangsa Lampung Selatan*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. 2020. *Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja*. *Journal of Nursing Care* (Vol. 3). <https://doi.org/10.24198/JNC.V3I1.26928>.
- Asyhari, A. & Silvia, H. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*. [Online]. [diunduh pada 17 Nov 2021]; 5(1): 1-13. DOI: 10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100. Tersedia pada: ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/article/view/100/91.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. 2020. *Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. 8(3): 496-503.
- Jamil, S. H., & Aprilisanda, I. D. 2020. *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Behavioral Accounting Journal*, 3(1): 37–46. DOI: 10.33005/baj.v3i1.57.
- Kemendikbud. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19).
- Muflihah, S. 2018. *Penerapan E-Learning Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (web publications)* [Online]. [diunduh pada 17 Nov 2021]; 7(1): 31-46. Tersedia pada : <http://ejournal.inismupacitan.ac.id/index.php/tajdid/article/view/126/39>.
- Najma, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Materi Teorema Pythagoras Terhadap Kemampuan Pemahaman*

Matematis Siswa Kelas Viii Smp Swasta Daerah Sei Bejangkar Tahun Ajaran 2019/2020.
Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Saebani, B.A. & Achdhiyat, H. 2009. *Ilmu pendidikan Islam Jilid 1*. Bandung: Pustaka Setia.

Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.

Semenderiadis, T. 2009. *Using audiovisual media in nursery school within the framework of the interdisciplinary approach*. [Online]. [diunduh pada 17 Nov 2021]. Tersedia pada: Using audiovisual media innursery school, within the ... - Gerflint <https://gerflint.fr> › Base ›SE_europeen2 › rachel.

ANALISIS PERAN SEKOLAH DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PADA PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR KECAMATAN SUMBERMANJING WETAN

Yulia Eka Yanti¹, Imron Ali²

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

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

Email: yulia.ekay@uniramalang.ac.id

Corresponding author:

Yulia Eka Yanti

PGSD Universitas Islam Raden Rahmat

Email: yulia.ekay@uniramalang.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran sekolah dalam implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran daring di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sampel penelitian sebanyak 3 Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Sumbermanjing Wetan, yang terdiri dari 33 guru dan 45 siswa kelas 3 sampai kelas 6. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data, menggunakan statistik deskriptif dengan tabel distribusi frekuensi relatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, sekolah berperan membuat sejumlah perencanaan dalam implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran daring selama pandemi covid-19. Pada aspek pelaksanaan pembelajaran, sekolah berperan menentukan bahan ajar dan bacaan. Bahan ajar disesuaikan dengan pembelajaran daring dan dapat diakses secara online. Pada aspek penilaian dan evaluasi, sekolah berperan dalam menentukan kriteria penilaian dan evaluasi pembelajaran daring menggunakan kurikulum 2013 serta berperan untuk mengatasi kendala yang ditemui selama pembelajaran. Penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran daring menemui banyak kendala, khususnya pada awal pelaksanaan.

Kata Kunci: Peran Sekolah; K13, Pembelajaran Daring

Abstract: *Analysis of the Role of Schools in Implementing the 2013 Curriculum in Online Learning in Elementary Schools of Sumbermanjing Wetan District.* Elementary schools generally face obstacles in implementing the 2013 curriculum in online learning. This study aimed to determine how the role of schools in implementing the 2013 curriculum in online learning in 3 Elementary Schools in Sumbermanjing Wetan District. This research used descriptive qualitative approach. Researchers used 3 elementary schools in Sumbermanjing Wetan District as samples, namely SDN 1 Sumberagung, MI Nurul Ulum Sumberagung, and Anak Sholeh Full Day Elementary School and used 33 teachers and 45 students in grades 3 to 6. The type of research used in this research is descriptive qualitative. Data collection techniques used were observation, questionnaires, interviews, and documentation. In the process of data analysis, researchers used descriptive statistics with relative frequency distribution tables. The results of this study indicate that, first, in terms of planning, schools play a role in making a number of plans in implementing the 2013 curriculum in online learning during the covid-19 pandemic. Second, in the aspect of learning implementation, the school plays a role in determining teaching and reading materials. Teaching materials are adapted to online learning and can be accessed online. Third, in terms of assessment and evaluation, schools play a role in determining the criteria for assessment and evaluation of online learning using the 2013 curriculum. Finally, schools play a role in overcoming existing obstacles. The implementation of the 2013 curriculum in online learning encountered many obstacles, especially at the beginning of its implementation.

Keywords: School Roles, K13, Online Learning

PENDAHULUAN

Kemampuan pendidikan Indonesia untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul masih mengalami beragam tantangan dan masih menuju ke arah perbaikan yang berkelanjutan. Menurut Badarudin (2019) tantangan pendidikan Indonesia saat ini tidak hanya terbatas pada pencapaian prestasi PISA yang masih rendah atau merosotnya moral dan etika anak bangsa, tetapi juga penyerapan sumber daya secara global yang masih rendah (Safitri et al., 2022). Oleh karena itu, pemerintah terus berupaya mengkaji dan mengkoreksi kembali proses pendidikan telah dilaksanakan sehingga mampu mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul (Santika, 2020).

Pemerintah telah mengeluarkan beragam kebijakan untuk mengatasi berbagai masalah tersebut seperti penerapan undang-undang sistem pendidikan nasional tahun 2003, penetapan standar nasional pendidikan, serta pengimplementasian kurikulum yang senantiasa diperbaiki. Dalam kurun waktu dua dekade, pemerintah telah menetapkan pemberlakuan tiga jenis kurikulum yakni kurikulum 2004 (kurikulum berbasis kompetensi), kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), dan kurikulum 2013 (Suluh & Ate, 2019). Namun, perubahan kurikulum pun sering mendapatkan respon prokontra dari berbagai kalangan dan menimbulkan sejumlah masalah di lingkungan pendidikan (Wahyudin, 2018).

Perubahan kurikulum dari KTSP menjadi kurikulum 2013 mengalami beragam masalah khususnya di periode awal implementasi. Perencanaan yang kurang maksimal mengakibatkan proses implementasi ditangguhkan di sejumlah satuan pendidikan yang belum siap oleh kementerian pada tahun 2015 (Suluh & Ate, 2019; Wahyudin, 2018). Penangguhan implementasi K-13 pada satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah diberikan batasan maksimal hingga tahun ajar 2019/2020 (Wahyuni & Berliani, 2019). Namun, sekolah dengan kualitas SDM yang bagus, fasilitas pembelajaran yang baik, dan telah berhasil menjalankan K-13 lebih dari tiga semester tetap melanjutkan implementasi K-13 (Artapati & Budiningsih, 2018).

Permasalahan lain yang dihadapi terkait implementasi K13 selama pandemi covid yaitu peralihan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring dianggap sebagai pembelajaran paling efektif saat pandemi covid karena dapat mengurangi penyebaran virus corona. Yasir et al. (2021) mengemukakan bahwa bahwa implementasi Kurikulum 2013 di masa pandemi Covid-19 tetap diterapkan, namun dilakukan dari jarak jauh berbasis internet jaringan. Kebijakan dilakukan dengan mengikuti peraturan pemerintah. Implementasi tersebut berdampak, yaitu 1) kompetensi lulusan tidak tercapai, 2) kompetensi sikap tidak tercapai, 3) kegiatan rutin siswa tidak dilakukan. Kendala yang dihadapi adalah 1) kesulitan pemahaman siswa pembelajaran, 2) ada orang tua siswa yang tidak dapat menyediakan fasilitas belajar, 3) tidak dapat melakukan pembelajaran secara simultan, 4) tidak dapat mereview siswa secara maksimal perkembangan.

Berdasarkan hasil sejumlah penelitian di atas, sekolah dasar pada umumnya mendapatkan kendala dalam implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran daring. Selain itu, kurangnya infrastruktur serta dukungan dari stakeholders sekolah juga turut memberikan tantangan. Hal ini juga berlaku di 3 Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Sumbermanjing Wetan, adanya pandemi Covid-19 dan perubahan moda pembelajaran dari tatap muka menjadi daring, mempengaruhi pencapaian hasil pembelajaran. Kompetensi yang disyaratkan dalam kurikulum 2013 meliputi; pengetahuan, sikap, dan keterampilan belum mampu dicapai secara maksimal. Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti fakta yang berkembang tentang peran sekolah dalam implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran daring dengan judul “Analisis Peran Sekolah dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Daring di 3 Sekolah Dasar kecamatan Sumbermanjing Wetan”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini berfokus pada kajian terkait peran sekolah dalam implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran daring di Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Sumbermanjing Wetan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode observasi dan wawancara. Instrumen pengumpulan data

menggunakan lembar angket, lembar kuesioner dan lembar wawancara. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui persentase pencapaian dari masing-masing indikator.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh Sekolah Dasar (SD) yang ada di Kecamatan Sumbermanjing Wetan. Berikut rincian jumlah populasi guru, kelas, dan jumlah siswa pada masing masing sekolah yang terdapat pada Tabel 1

Tabel 1. Rincian Siswa Jumlah Siswa

No	Nama Sekolah	Guru	Kelas	Siswa
1	SDN 1 Sumberangung	10	6	136
2	MI Nurul Ulum Sumbrangung	13	6	184
3	Sekolah Dasar Anak Sholeh <i>Full Day</i>	16	6	188

Penelitian ini menggunakan seluruh guru yang berjumlah 33 guru sebagai sampel. Sementara itu, peneliti mengambil 5 siswa dari kelas 3 sampai kelas 6 dengan pertimbangan bahwa siswa kelas 3 sampai kelas 6 dapat memberikan respon yang sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu, jumlah sampel tersebut sudah diyakini dapat megambarkan kondisi penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran daring di kelas. Oleh karena karena itu jumlah sampel siswa yaitu 45 siswa dari tiga sekolah. Untuk mengukur tanggapan responden maka dalam penelitian ini menggunakan skala likert (Sugiyono, 2014). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Skala yang digunakan yaitu dengan pemberian bobot nilai antara 1 sampai 5 jawaban responden. Dalam penelitian ini terdapat satu bobot penilaian untuk jawaban responden guru yakni sebesar 5(SS), 4(S), 3(R), 2(TS), 1(STS). Sementara itu, untuk mengukur tanggapan responden siswa maka dalam penelitian ini menggunakan pilihan jawaban Iya/Tidak dalam bentuk angket, lembar wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk kemudian dijawab. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti mendistribusikan angket kepada 30 guru, dan 45 siswa 3 SD Kecamatan Sumbermanjing Wetan. Teknik wawancara merupakan percakapan atau tanya jawab antara pewawancara (pemberi pertanyaan) dengan terwawancara (pemberi jawaban) karena maksud dan tujuan tertentu. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti melakukan wawancara kepada 6 guru dan 6 siswa 3 sekolah dasar di Kecamatan Sumbermanjing Wetan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini didukung dengan hasil angket yang diberikan kepada kepala sekolah dan guru seperti yang ada pada Tabel 2. Berikut adalah paparan hasil angket penelitian pada indikator perencanaan pembelajaran.

Tabel 2. Perencanaan Pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Sekolah menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran daring	5 (15%)	25 (76%)	0 (0%)	1 (3%)	2 (6%)
2	Sekolah tidak mengeluarkan kebijakan penerapan kurikulum 2013 selama pandemic	0 (0%)	9 (27%)	1 (3%)	21 (64%)	2 (6%)

3	Sibus dan RPP tidak disusun sesuai kondisi pembelajaran daring	0 (0%)	5 (16%)	4 (12%)	20 (63%)	3 (9%)
4	Sekolah menetapkan kriteria ketercapaian pembelajaran sesuai kondisi pembelajaran daring	7 (23%)	22 (71%)	0 (0%)	1 (3%)	1 (3%)
5	Guru memilih / menggunakan/memanfaatkan aplikasi pembelajaran sesuai kondisi pembelajaran daring	12 (36%)	20 (61%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (3%)
6	Guru tidak menetapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring	0 (0%)	0 (0%)	2 (6%)	24 (73%)	7 (21%)

Hasil pelaksanaan pembelajaran didukung dengan hasil angket yang diberikan kepada kepala sekolah dan guru seperti yang ada pada Tabel 3. Berikut adalah paparan hasil angket penelitian pada indikator pelaksanaan pembelajaran:

Tabel 3. Pelaksanaan Pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Bahan ajar dan bacaan berupa eBooks tidak diberikan kepada siswa dalam pembelajaran daring	0 (0%)	4 (12%)	3 (9%)	26 (79%)	0 (0%)
2	Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa	14 (42%)	19 (58%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
3	Dalam pembelajaran daring pemahaman tentang keterampilan tidak ditekankan.	1 (3%)	11 (33%)	0 (0%)	20 (61%)	1 (3%)
4	Guru menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai	11 (33%)	19 (58%)	0 (0%)	3 (9%)	0 (0%)
5	Metode 5M tidak digunakan dalam pembelajaran daring	1 (3%)	19 (58%)	1 (3%)	11 (33%)	1 (3%)
6	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya dan mengomunikasikan materi pembelajaran	10 (30%)	23 (70%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
7	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring tidak begitu diutamakan	0 (0%)	7 (21%)	3 (9%)	21 (64%)	2 (6%)

Hasil penelitian mengenai kendala dan implemenasi didukung dengan hasil angket yang diberikan kepada kepala sekolah dan guru seperti yang ada pada Tabel 4. Berikut adalah hasil angket penelitian pada indikator kendala implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran.

Berdasarkan frekuensi tanggapan responden pada indikator kendala implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran, item kurikulum 2013 tidak dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran daring, sebesar 2 responden atau 6% menyatakan sangat setuju, 7 responden atau 21% menyatakan setuju, 7 responden atau 21% menyatakan ragu-ragu, dan 17 responden atau 52% menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban tidak setuju mempunyai frekuensi yang paling tinggi mengenai item kurikulum 2013 tidak dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran daring. Artinya, kurikulum 2013 dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran daring.

Tabel 4. Kendala Implementasi Kurikulum 2013 Pembelajaran Daring

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Kurikulum 2013 tidak dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran daring	2 (6%)	7 (21%)	7 (21%)	17 (52%)	0 (0%)
2	Siswa dan guru mampu mengoperasikan aplikasi dan media pembelajaran daring	10 (30%)	20 (61%)	1 (3%)	2 (6%)	0 (0%)
3	Sekolah dan siswa memiliki fasilitas pendukung untuk melaksanakan pembelajaran daring	6 (18%)	25 (76%)	0 (0%)	2 (6%)	0 (0%)
4	Siswa dan guru mampu melaksanakan pembelajaran daring	6 (18%)	22 (67%)	4 (12%)	1 (3%)	0 (0%)
5	Sekolah tidak menyediakan pelatihan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran daring	1 (3%)	7 (21%)	0 (0%)	24 (73%)	1 (3%)
6	Siswa dan guru tidak memiliki hambatan dalam pembelajaran daring	1 (3%)	9 (28%)	7 (22%)	14 (44%)	1 (3%)

Pada item siswa dan guru mampu mengoperasikan aplikasi dan media pembelajaran daring, sebesar 10 responden atau 30% menyatakan sangat setuju, 20 responden atau 61% menyatakan setuju, 1 responden atau 3% menyatakan ragu-ragu, dan 2 responden atau 6% menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban tidak setuju mempunyai frekuensi yang paling tinggi mengenai item siswa dan guru mampu mengoperasikan aplikasi dan media pembelajaran daring. Artinya, pembelajaran daring merupakan metode yang relatif baru, siswa dan guru mampu mengoperasikan aplikasi dan media pembelajaran daring.

Pada item sekolah dan siswa memiliki fasilitas pendukung untuk melaksanakan pembelajaran daring, sebesar 6 responden atau 18% menyatakan sangat setuju, 25 responden atau 76% menyatakan setuju, dan 2 responden atau 6% menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban setuju mempunyai frekuensi yang paling tinggi mengenai item sekolah dan siswa memiliki fasilitas pendukung untuk melaksanakan pembelajaran daring. Artinya, sekolah berperan dalam memberikan fasilitas pendukung pembelajaran daring di sekolah.

Pada item siswa dan guru mampu melaksanakan pembelajaran daring, sebesar 6 responden atau 18% menyatakan sangat setuju, 22 responden atau 67% menyatakan setuju, 4 responden atau 12% menyatakan ragu-ragu, dan 1 responden atau 3% menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban setuju mempunyai frekuensi yang paling tinggi mengenai item siswa dan guru mampu melaksanakan pembelajaran daring. Artinya, baik guru maupun siswa dapat melaksanakan pembelajaran daring dengan baik.

Pada item sekolah tidak menyediakan pelatihan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran daring, sebesar 1 responden atau 3% menyatakan sangat setuju, 7 responden atau 21% menyatakan setuju, 24 responden atau 73% menyatakan tidak setuju, dan 1 responden atau 3% menyatakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban tidak setuju mempunyai frekuensi yang paling tinggi mengenai item sekolah tidak menyediakan pelatihan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran daring. Artinya, sekolah berperan menyediakan pelatihan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Pada item siswa dan guru tidak memiliki hambatan dalam pembelajaran daring, sebesar 1 responden atau 3% menyatakan sangat setuju, 9 responden atau 28% menyatakan setuju, 7 responden atau 22% menyatakan ragu-ragu, 14 responden atau 44% menyatakan tidak setuju, dan 1 responden atau 3% menyatakan setuju. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban tidak setuju mempunyai frekuensi yang paling tinggi mengenai item siswa dan guru tidak memiliki hambatan dalam pembelajaran daring. Artinya sekolah memiliki hambatan dalam pembelajaran daring. Namun, hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa sepertinya tidak begitu besar mengingat terdapat upaya sekolah untuk mengatasi hambatan tersebut.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pertama, dari segi perencanaan, sekolah berperan membuat sejumlah perencanaan dalam implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran daring selama pandemi *covid-19*. Perencanaan tersebut meliputi: penerapan kurikulum 2013, membuat kebijakan penerapan kurikulum 2013, menyusun sibus dan RPP, menetapkan kriteria ketercapaian pembelajaran, memilih / menggunakan / memanfaatkan aplikasi pembelajaran, dan menetapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring.

Kedua, pada aspek pelaksanaan pembelajaran, sekolah berperan penting dalam penerapan kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran daring. Peran tersebut direalisasikan dalam beberapa hal, seperti menentukan bahan ajar dan bacaan. Bahan ajar disesuaikan dengan pembelajaran daring dan dapat diakses secara *online*. Selain itu, sekolah juga menentukan metode

dan media pembelajaran yang akan digunakan. Dimana, pemilihan metode dan media pembelajaran disesuaikan dengan penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran daring. Sekolah juga berperena menyampaikan kompetensi dasar, memberikan pemahaman tentang keterampilan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Ketiga, dari segi penilaian dan evaluasi, sekolah berperan dalam menentukan kriteria penilaian dan evaluasi pembelajaran daring menggunakan kurikulum 2013. Salah satunya, sekolah berperan menentukan penilaian sesuai dengan kurikulum 2013. Selain itu, sekolah berperan melakukan penilaian dalam segi sikap, keterampilan, dan formatif dalam pembelajaran daring. Sekolah berperan melaksanakan kegiatan remedial atau pengayaan dalam pembelajaran daring jika nilai yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan kriteria ketercapaian. Terakhir, sekolah juga berperan membuat laporan hasil pembelajaran meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran daring.

Sejalan dengan penelitian ini, Fatmawati (2017) menyatakan bahwa keberhasilan implementasi kurikulum dipengaruhi oleh tiga faktor yakni SDM, program dan proses. Sekolah sebagai lembaga terdepan pelaksanaan kurikulum merupakan penentu keberhasilan implementasi K-13 karena berkaitan dengan penerimaan dan kesiapan sekolah dalam implementasi K-13 (Suluh & Ate, 2019). Sekolah selaku penyedia sarana dan prasaran, tenaga pendidik dan tenaga kependidikan menjadi faktor penting dalam keberhasilan interaksi belajar mengajar antara siswa dan guru (Badarudin, 2019). Guru juga merupakan faktor orang yang sangat strategis dalam pengembangan dan pelaksanaan kurikulum di sekolah termasuk K-13 (Artapati & Budiningsih, 2018).

Sementara itu, Ardianingsih et al. (2017) menyatakan bahwa keberhasilan kurikulum ditentukan oleh seluruh pemangku kepentingan di bidang pendidikan, terutama pada tingkat operasional dengan sikap terbuka dan mempersiapkan diri dengan model operasional yang baru. Siswa juga berperan dalam pencapaian implementasi K-13. Pembelajaran K-13 yang berpusat pada aktivitas siswa sebagai pelajar membutuhkan program pembelajaran yang sesuai sebagai contoh pembelajaran konstruktivisme, pembelajaran bermakna dan *discovery learning* (Wahyudin, 2018). Namun kenyataan yang terjadi di lapangan masih banyak guru yang belum mampu melaksanakan kurikulum 2013 sesuai yang diharapkan. Guru mengalami kesulitan dalam memahami sistematika kurikulum 2013 terutama berkaitan dengan pembuatan perangkat pembelajaran (Ardianingsih et al., 2017).

Penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran daring masih relative baru, sehingga banyak kendala ditemui sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran daring menemui banyak kendala, khususnya pada awal pelaksanaan. Kendala utama adalah sulitnya mengendalikan pelaksanaan KBM dan fasilitas pembelajaran. Sekolah kesulitan memonitor siswa. Sekolah juga mengalami kendala fasilitas, seperti internet, bahan ajar, kemampuan guru, dan media pembelajaran. Namun, seiring dengan berjalannya pembelajaran daring, kendala tersebut dapat teratasi dengan baik. Sekolah berkoordinasi dengan orang tua dan memberikan fasilitas yang dibutuhkan.

Sejalan dengan hasil tersebut, kurikulum 2013 dipakai sejak tahun ajaran 2013/2014 dalam Sistem Pendidikan Indonesia (Safitri et al., 2021). Artinya, kurikulum 2013 ini sudah berjalan hingga tahun 2013-2019, namun menjadi sebuah problem semenjak adanya *COVID-19* yang melanda seluruh dunia tanpa terkecuali di Indonesia (Zahrawati & Ramadani, 2021). Pemerintah menerapkan kebijakan baru untuk memutuskan mata rantai virus dan menerapkan kebijakan

berskala besar (*sosial distancing*). Hampir semuanya berdampak tidak terkecuali bidang pendidikan. Selain itu, menurut Yasir et al. (2021) pemerintah juga mengganti model pembelajaran di sekolah ataupun diperguruan tinggi sejak 16 mei 2020 sampai waktu yang akan diberitahukan lebih lanjut. Pandemi ini memaksa belajar mengajar di sekolah yang biasanya langsung berubah menjadi daring. Tentunya beberapa pihak tidak siap akan hal pembelajaran secara online, baik guru, siswa, maupun orang tua. Apalagi jika harus menerapkan sistem kurikulum 2013 yang kompleks dalam pembelajaran *online*.

Selain itu, setiap mata pelajaran dalam penerapan kurikulum 2013 yang meliputi tiga kompetensi, yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan juga tidak mudah dicapai jika tidak secara tatap muka (Fatmawati, 2017). Hambatan lainnya juga ialah kurangnya infrastruktur pendukung pembelajaran online itu sendiri. Maka ketidak tercapaiannya menjalankan kurikulum 2013 dalam pembelajaran online/daring (Nurhayati & Zahrawati, 2020). Belum lagi kendala yang di rasakan oleh orang tua siswa yang ekonominya tidak semua berada diatas, ada yang sebagian menengah kebawah sehingga tidak dapat menyediakan fasilitas pembelajaran online/ daring seperti kuota internet. Sehingga banyak kendala yang dirasakan dalam melakukan penerap kurikulum 2013 yang mengakibatkan pembelajaran kurang efektif dan efesien (Zahrawati & Ramadani, 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada perencanaan dan pelaksanaan kurikulum 2013 pada pembelajaran daring berjalan dengan baik dan sesuai. Penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran daring menemui banyak kendala, khususnya pada awal pelaksanaan. Kendala utama adalah sulitnya mengendalikan pelaksanaan KBM dan fasilitas pembelajaran. Sekolah kesulitan memonitor siswa. Sekolah juga mengalami kendala fasilitas, seperti internet, bahan ajar, kemampuan guru, dan media pembelajaran. Namun, seiring dengan berlajannya pembelajaran daring, kendala tersebut dapat teratasi dengan baik. Sekolah berkoordinasi dengan orang tua dan memberikan fasilitas yang dibutuhkan.

Perlu adanya kajian tentang pembelajaran daring itu sendiri, sehingga hasilnya akan lebih spesifik. Selain itu, dalam penelitian ini ada keterbatasan sumber, dimana peneliti hanya menggunakan kepala sekolah, guru, dan siswa dari tiga sekolah di Sumbermanjing Wetan. Oleh karena itu perlu ditambahkan jumlah responden yang lebih banyak sehingga akan mendapatkan generalisasi hasil yang akurat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardianingsih, F., Mahmudah, S., & Rianto, E. (2017). Peran Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Khusus pada SLB di Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 2(1), 21. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n1.p21-30>
- Artapati, L. W., & Budiningsih, C. A. (2018). Pelaksanaan pembelajaran Kurikulum 2013 di SD Negeri Serayu Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 185–200. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.13016>
- Badarudin, B. (2019). Peran Kepala Sekolah Dasar Dalam Mempersiapkan Sumber Daya Pendidik Menghadapi Implementasi Kurikulum 2013. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 74–84. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v10i2.3945>
- Fatmawati, K. (2017). Implementasi Kurikulum 2013: Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Primary Education Journal (Pej)*, 1(1), 11–16.

- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid 19*. Pusdiklat Kemendikbud.
- Miles, M.B., Huberman, A.M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moorhouse, B. L. (2020). Adaptations to A Face-to-face Initial Teacher Education Course ‘Forced’ Online Due to the COVID-19 Pandemic. *Journal of Education for Teaching*, 00(00), 609–611. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1755205>
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Manajemen Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Bumi Aksara.
- Nurhayati, & Zahrawati, F. (2020). Kendala Pembelajaran Daring dengan Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid-19: Studi Terhadap Peran Guru IPS di Man 2 Parepare. *SocioEdu: Sociological Education*, 1(1), 11–19. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/se>
- Nurlaili, Wahyuni, Y., Gistituati, N., & Bentri, A. (2021). Analisis Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Moda Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Reimers, F., Schleicher, A., Saavedra, J., & Tuominen, S. (2020). Supporting the Continuation of Teaching and Learning during the COVID-19 Pandemic. Annotated Resources for Online Learning. In *Oecd*. <https://www.oecd.org/education/Supporting-the-continuation-of-teaching-and-learning-during-the-COVID-19-pandemic.pdf>
- Rofiq, A. A., & Arifin, Z. (2021). Implementasi Kurikulum Darurat Madrasah di MAN I Kota Kediri Ahmad. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(2), 137–148.
- Rohiat. (2010). *Manajemen Sekolah: Teori Dasar dan Praktik*. PT Rafika Aditama.
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., Sakinah, R. N., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 116–128.
- Safitri, A., Putri, F. S., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2021). Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Penerapan Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5296–5204.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Soekanto, S. (2009). *Teori Peranan*. Bumi Aksara.
- Sudarsana, I. K., Lestari, N. G. A. M. Y., Wijaya, I. K. Y. A., & dk. (2020). *Covid-19: Perspektif Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suluh, M., & Ate, D. (2019). Efektifitas Pelaksanaan Kurikulum 2013 ditinjau dari Kesiapan Sekolah dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(2), 248. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i2.280>
- Wahyudin, W. (2018). Optimalisasi Peran Kepala Sekolah dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 249–265. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.1932>
- Wahyuni, R., & Berliani, T. (2019). Problematika Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar.

Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan, 3(2), 63–68.
<https://doi.org/10.17977/um025v3i22019p063>

Yasir, S., Hamidah, & Anggia, P. D. (2021). Penerapan Kurikulum 2013 pada Masa Pandemi Covid-19. *Ilmuna*, 3(1), 15–28.

Zahrawati, F., & Ramadani, A. N. (2021). Problematika Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 59–74.

ANALISIS KETERAMPILAN BAHASA PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Siti Napfiah¹, Anggi Widiarti K.²
 Program Studi Pendidikan Matematika^{1,2}
 IKIP Budi Utomo Malang^{1,2}
 Email: napfiahsiti@gmail.com

Corresponding author:

Siti Napfiah
 IKIP Budi Utomo
 Email: napfiahsiti@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menjawab hasil analisis keterampilan bahasa pada seseorang dalam proses pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data deskriptif. Tahapan penelitian dimulai dari observasi awal, analisis, dan reduksi data. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Data yang diambil bersumber dari siswa kelas III SD Negeri Pujon Kidul. Analisis data yang diperoleh di olah menjadi tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bagaimana keterampilan bahasa pada siswa kelas III SD Negeri Pujon Kidul dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitian tersebut keterampilan bahasa yang diperoleh yaitu mencakup kemampuan menyimak 58%, kemampuan berbicara 70%, kemampuan membaca 82%, dan kemampuan menulis 72%. Hubungan bahasa dan matematika sangat dibutuhkan untuk komunikasi matematis. Sehingga pembelajaran matematika dapat lebih mudah jika memiliki kemampuan keterampilan bahasa yang baik. Pada saat meningkatkan keterampilan bahasa perlu diterapkan metode gambar sebagai alat penunjang dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas keterampilan bahasa pada siswa.

Kata Kunci: Keterampilan Bahasa, Pembelajaran Matematika

Abstract: *Analysis of Language Skills in Students Mathematics Learning.* This study aims to answer the results of the analysis of language skills in someone in the process of learning mathematics. The research method used in this research is a qualitative method. In the process of this research, researchers used descriptive data analysis. Data collection is done by observation and interviews. The data taken came from class III students at SD Negeri Pujon Kidul. The analysis of the data obtained was processed into three stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions from the data obtained. The research results obtained showed that the language skills of class III students at Pujon Kidul Public Elementary School in learning mathematics. Based on this research language skills acquired include 58% listening ability, 70% speaking ability, 82% reading ability, and 72% writing ability. The relationship between language and mathematics is needed for mathematical communication. So learning mathematics can be easier if you have good language skills. When improving language skills, it is necessary to apply the image method as a supporting tool in teaching and learning activities to improve the quality of language skills in students.

Keywords: *Language Skills, Learning Mathematics*

PENDAHULUAN

Matematika sebagai sarana berpikir logis, analitis dan sistematis. Matematika memegang peranan penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, pembelajaran matematika harus beradaptasi dengan perkembangan kognitif, termasuk kemampuan bahasa siswa, dan proses pembelajaran harus mewujudkan objek matematika abstrak dengan cara yang dapat dipahami. Keterampilan berbahasa merupakan sesuatu yang harus dikuasai oleh setiap orang karena dapat mencerminkan bagaimana seseorang mengungkapkan isi pikirannya secara lisan atau tulisan.

Keterampilan bahasa sendiri merupakan kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut merupakan hal yang paling mendasar yang perlu dikuasai siswa sebelum memulai proses belajar dan pembelajaran (Hafidah, 2021). Keterampilan bahasa memudahkan seseorang untuk mengungkapkan perasaan, menyatakan kehendak, mengungkapkan

fakta dengan jelas dan dapat dipahami, serta mengartikulasikan pikiran. Dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sangat penting untuk meningkatkan keterampilan bahasa yang dimiliki.

Berdasarkan hasil observasi dengan beberapa siswa kelas III SD Negeri Pujon Kidul, 70,5% dari 10 siswa kelas III SD Negeri Pujon Kidul menunjukkan keterampilan bahasanya yang cukup baik tetapi masih relatif rendah, dapat dibuktikan dengan kurangnya perhatian mereka saat guru menjelaskan materi pelajaran atau pada saat salah satu temannya membaca bergantian yang lain menyimak, tetapi mereka yang menyimak tidak mampu menjelaskan kembali materi apa yang disampaikan oleh guru atau hal apa yang disampaikan temannya.

Saat giliran membaca ada beberapa siswa yang membaca dengan suara kecil, kurang jelas dan malu-malu. Serta keterampilan menulis yang dimiliki masih kurang baik, seperti menulis beberapa huruf dan angka secara terbalik, pemahaman antara dua huruf yang tertukar, serta menulis suatu kata dengan tidak lengkap. Semua keadaan ini dikarenakan kurangnya motivasi belajar siswa yang rendah, dan kebiasaan cara belajar siswa yang kurang baik. Siswa sendiri kurang aktif dalam melatih keterampilan bahasanya. Kurangnya keterampilan bahasa pada siswa menjadikan siswa sulit dalam menyelesaikan soal ataupun pada saat memahami materi matematika yang disampaikan. Sehingga tujuan pembelajaran matematika sendiri belum dapat tercapai. Matematika sebagai bahasa berkaitan dengan kecerdasan linguistik yaitu dalam menyelesaikan masalah matematika banyak dinyatakan dengan kata-kata, lambang matematis, bilangan, gambar, ataupun tabel (Marliana, 2019). Dikatakan mampu berkomunikasi matematis jika siswa tersebut mampu mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan suatu permasalahan soal matematika.

Berdasarkan uraian penjelasan tersebut kurang baiknya keterampilan bahasa siswa terjadi karena kurang optimalnya proses pembelajaran di sekolah, seharusnya guru lebih berusaha meningkatkan kemampuan mengajarnya, baik menggunakan metode pembelajaran yang kreatif, media yang inovatif dan strategi yang dikembangkan lagi untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa. Jika siswa sudah memiliki keterampilan bahasa yang baik, maka pembelajaran matematika yang akan dilakukan akan menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti karena pada siswa SD pembelajaran matematika lebih melibatkan kalimat baik dalam penjelasan maupun soal yang akan diberikan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya salah satu cara meningkatkan keterampilan bahasa perlu diterapkan metode gambar sebagai alat penunjang dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas keterampilan bahasa pada siswa (Magdalena, dkk., 2021). Pendidik perlu membuat strategi yang menarik dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran agar dalam menyampaikan materi dapat diterima peserta didik dengan baik (Delia, dkk., 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini berfokus pada pentingnya keterampilan bahasa pada sekolah dasar dalam proses pembelajaran matematika. Menurut (Anggito, dkk., 2018). Penelitian ini bersifat deskriptif dan analisis datanya dilakukan secara induktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, data yang diperoleh bersifat subjektif dan data ini diperoleh dari berbagai sumber dengan metode triangulasi data. Menekankan analisis keterampilan bahasa siswa dalam pembelajaran matematika dan instrumen penelitian kualitatif adalah penulis itu sendiri.

Penelitian kualitatif menghasilkan analisis deskriptif, karena untuk memahami subjek penelitian yang diteliti lebih mudah dipahami oleh pembaca. Instrumen penelitian ini bersifat subjektif secara internal tanpa menggunakan angket, tes, atau eksperimen. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pujon Kidul pada kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu triangulasi data, observasi, dan wawancara, sedangkan untuk pengujian hasil data yang diperoleh menggunakan uji kredibilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Berdasarkan observasi, dapat diidentifikasi beberapa masalah mengenai keterampilan bahasa dalam pembelajaran matematika, yaitu (1) Siswa memiliki minat rendah untuk menyimak dan mendengarkan sesuatu yang disampaikan; (2) Siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran rasa percaya diri yang relatif rendah, keterampilan bahasanya kurang terlatih; (3) Kreativitas dan inovasi guru dalam melatih keterampilan bahasa siswa yang masih kurang baik metode, media dan strategi yang digunakan; (4) Adanya hubungan yang penting antara keterampilan bahasa dengan pelajaran matematika; (5) Rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika siswa.

Analisis keterampilan bahasa pada pembelajaran matematika, berdasarkan informasi yang didapat oleh penulis dan hasil penelitian dari responden terkait keterampilan bahasa yang dimiliki siswa kelas III SD Negeri Pujon Kidul dalam pembelajaran matematika, data-data hasil penelitian akan dideskripsikan sebagai berikut :

Data Responden Berikut data dari 10 siswa yang dijadikan sampel dari kelas III SD Negeri Pujon Kidul.

Tabel 1. Data Nama Responden

No	Nama	Jenis kelamin	Kelas
1	Adiba Aulia Yasmin	P	III
2	Vallen Cahyani	P	III
3	Najwa Khanza	P	III
4	Novi Serliana	P	III
5	Fastabikul Khoir	L	III
6	Okta	L	III
7	Okan Wahyu	L	III
8	Halimatus Sa'adah	P	III
9	Mahfud Andrian	L	III
10	Muhammad Nuril	L	III

Kisi-Kisi Wawancara Berikut ini kisi-kisi wawancara yang ditujukan kepada 10 responden, dan dilaksanakan untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan, terkait dengan keterampilan bahasa pada siswa dalam pembelajaran matematika yang bersumber dari responden dalam Proses penelitian ini.

Tabel 2. Indikator Wawancara

No	Indikator
1	Definisi keterampilan bahasa siswa (berbicara, menyimak, membaca dan menulis)
2	Aspek penilaian keterampilan bahasa siswa kelas III
3	Aspek keterampilan bahasa siswa yang harus ditingkatkan
4	Faktor pendukung dan penghambat ketrampilan bahasa siswa dalam menyelesaikan soal matematika
5	Pemberian apresiasi dan motivasi keterampilan bahasa siswa dalam pembelajaran matematika

Tabel 3. Hasil persentase

Persentase	Kategori
76%-100%	BAIK
51%-75%	CUKUP BAIK
26%-50%	KURANG BAIK
1%-25%	TIDAK BAIK

Hasil Analisis Aspek Menyimak Dalam Keterampilan Bahasa dalam Pembelajaran Matematika

Tabel 4. Hasil Asepk Menyimak Dalam Keterampilan Bahasa dalam Pembelajaran Matematika

Aspek	Indikator	Jumlah siswa	Persentase	
Menyimak	Mendengar	10	100%	58%
	Memahami	7	70%	
	Menginterpretasi	3	30%	
	Mengevaluasi	4	40%	
	Menanggapi	5	50%	

Hasil wawancara yang peneliti peroleh saat proses pengambilan data penelitian mengenai aspek menyimak dalam keterampilan bahasa pada pembelajaran matematika, dapat dibuktikan melalui wawancara.

Berikut pemaparan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas III yang bernama Nazwa Khanza , mengenai aspek menyimak dalam keterampilan bahasa : “saya suka mendengarkan apa yang diceritakan ibu guru dan teman-teman, saya suka mendengar soal cerita matematika yang dibacakan ibu guru dan kita semua menyimak dibuku , tetapi pada saat diharuskan memahami soal dan mengerjakan soal kadang saya kesulitan, saya tidak terlalu suka membaca berkali-kali soal matematika. Jika ibu guru menyampaikan soal dengan bahasa yang mudah dimengerti serta familiar bagi saya, saya memiliki kemudahan dalam memahami suatu soal matematika tersebut”

Adapun pemaparan hasil wawancara siswa yang bernama akan wahyu, mengenai upaya yang dilakukan agar menyimak dalam keterampilan bahasa dapat dilakukan dengan benar dan tepat memudahkan pembelajaran matematika, sebagai berikut: “seharusnya bu guru kalau menjelaskan contoh soal cerita matematika memakai bahasa yang mudah kita mengerti, soalnya yang disampaikan juga harus dijelaskan dengan menarik , memberi kita tips untuk mudah memahami soal cerita itu seperti apa, dan soalnya harus ada gambarnya biar tidak bosan saat menyimak juga agar mudah dipahami.”

Semua mata pelajaran membutuhkan kemampuan menyimak khususnya pelajaran matematika ini, semakin baik kemampuan menyimak seorang siswa maka lebih mudah memahami apa yang didengar dan bisa menyerap lebih banyak informasi yang disimak dibanding siswa yang memiliki kemampuan menyimak kurang baik.

Berdasarkan hasil data wawancara dengan siswa kelas III, dapat disimpulkan bahwa aspek menyimak dalam keterampilan bahasa siswa kelas III SD dalam pembelajaran matematika termasuk ke dalam kategori cukup baik meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kemampuan menyimaknya kurang baik, kategori baik tersebut diperoleh berdasarkan kesesuaian yang telah peneliti tentukan.

Tabel 5. Aspek Berbicara Dalam Keterampilan Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah siswa	Persentase
Berbicara	Pelafalan	8	80%
	Tata bahasa	7	70%
	Isi pembicaraan	7	70%
	Pemahaman	6	60%

Hasil data wawancara yang peneliti peroleh dalam proses pengambilan data penelitian mengenai aspek berbicara dalam keterampilan berbicara siswa kelas III, dapat dibuktikan melalui wawancara dengan siswa kelas III. Berikut pemaparan hasil wawancara siswa yang bernama Adiba Aulia Yasmin, dari kelas III. “Kalau bu guru nyuruh (meminta) maju, untuk ngejelasin atau soal pelajaran matematika ke depan kelas sesuai yang aku pahami, suaraku aku kerasin (melantangkan), supaya teman-teman denger suaraku, terus pelan-pelan biar temen-temen cepet paham apa yang aku jelasin karena aku sudah lancar membaca dan aku mudah memahami soal cerita karena sudah terbiasa membaca dirumah.”

Kemudian, pemaparan hasil wawancara siswa berinisial HS mengenai pemahaman dan penggunaan tingkatan jeda serta kelancaran dalam berbicara, yakni sebagai berikut: “kadang disuruh menjelaskan ulang pelajaran matematika atau cara ngerjain soal cerita di depan kelas sama bu guru, saya udah paham tanda bacanya, kalo ada tanda titik (.) berarti harus berhenti, kalo ada tanda koma (,) berarti berentinya bentar aja. kadang suka takut salah bicara didepan kelas itu karena saya gugup. Tapi, saya tetap terus dan mampu menjelaskan inti soal cerita atau materi matematika di depan teman-teman. Kadang saya nggak PD (percaya diri) untuk maju kedepan”.

Hasil wawancara yang menerangkan bahwa aspek berbicara dalam keterampilan bahasa siswa dalam pembelajaran matematika memperoleh persentase atau hasil yang cukup baik disebabkan karena guru selalu mengajak siswa melakukan kegiatan berbicara yaitu dengan menjelaskan kembali soal matematika yang disampaikan bu guru dalam proses pembelajaran, dan lainnya seperti, tanya jawab tentang cara mengerjakan soal matematika yang disampaikan dan, menjelaskan ulang materi pembelajaran matematika yang telah dipelajari dengan singkat dan jelas.

Menurut penelitian (Anis Rosidatul H : 2020) jika siswa sudah mampu mengatur serta menentukan jeda dalam berbicara, menggunakan fungsi tanda baca ketika berbicara mengenai soal matematika untuk dijelaskan di depan kelas, untuk kelancaran berbicara siswa ditentukan dari tingkat percaya diri, dan jika siswa percaya diri atau tidak gugup dalam kegiatan berbicara maka kelancaran siswa saat berbicara tidak terganggu. Melihat kondisi bahwa keterampilan berbicara siswa kurang maka perlu ditingkatkan, misalnya digunakan metode pembelajaran yang tepat, sehingga dapat menghasilkan tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan (Budianti, dkk : 2018).

Tabel 6. Aspek Membaca Dalam Keterampilan Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah siswa	Persentase
Membaca	Pemahaman isi teks	9	90%
	Kelancaran	7	70%
	pengungkapan		
	Struktur kalimat	7	70%
	Kebermaknaan	8	80%
	penuturan		
	Memahami Tanda baca	10	100%

Hasil data wawancara yang peneliti peroleh dalam proses pengambilan data penelitian mengenai aspek membaca dalam keterampilan bahasa siswa kelas III, dapat dibuktikan melalui wawancara dengan siswa kelas III. Berikut pemaparan hasil wawancara siswa yang bernama Okta mengenai indikator pemahaman isi teks atau soal, dari kelas III. “saya sulit paham tentang isi bacaan, karena saya saja kurang lancar dalam membaca jadi saya sulit untuk paham apa isi bacaan yang saya baca. Apalagi kalau bacaannya soal matematika atau pelajaran matematika. Hufftt..... sulit sekali saya paham tapi saya sudah memahami kalau ketemu tanda koma harus berhenti sejenak saat membaca, dan kalau ketemu tanda titik itu artinya berhenti”.

Kemudian, pemaparan hasil wawancara siswa berinisial NS mengenai struktur kalimat serta memahami makna kalimat, yakni sebagai berikut: “saya suka sekali membaca, apalagi soal matematika tentang jumlah buah atau pensil yang ada gambarnya. Saya sudah lancar membacai kelas 1, saya tahu bahwa dalam bacaan yang akan kita baca pasti ada subjek, predikat, objek dan keterangan baik waktu ataupun tempat. Saya tahu struktur kalimat dari bu guru les privat saya”.

Membaca harus mendapat perhatian lebih khususnya pada tingkat sekolah dasar agar keterampilan membaca siswa dapat berkembang dengan baik dimasa depan (Aningsih, 2017 : 22). Hasil wawancara yang menerangkan bahwa aspek membaca dalam keterampilan bahasa siswa dalam pembelajaran matematika memperoleh persentase atau hasil yang baik.

Tabel 7. Aspek Menulis Dalam Keterampilan Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah siswa	Persentase	
Menulis	Isi gagasan	9	90%	72%
	Gramatikal	6	60%	
	Kosa kata	7	70%	
	Ejaan	8	80%	
	Tanda baca	6	60%	

Hasil data wawancara yang peneliti peroleh dalam proses pengambilan data penelitian mengenai aspek menulis dalam keterampilan bahasa siswa kelas III, dapat dibuktikan melalui wawancara dengan siswa kelas III. Berikut pemaparan hasil wawancara siswa yang bernama Valen Cahyani, dari kelas III. “Saat menulis apapun saya selalu mencari judul yang menarik, contohnya kegiatan apa yang saya lakukan saat liburan, hobi saya, dan kesukaan saya pada waktu saya harus menulis. Judul yang saya tulis selalu saya jelaskan. Biasanya oleh bu guru diberi tugas menulis contoh soal cerita matematika yang kita alami sehari-hari. Saya suka menulis soal tentang kegiatan saya ikut ibu berbelanja kepasar. Misal ibu beli sayur terong, tomat dan cabai. Ketika dirumah biasanya saya hitung jumlah sayur yang dibeli ibu. Jadi saya menulis soal matematika cerita tentang jumlah sayur dan terkadang jumlah buah yang dibeli ibu pada saat saya ikut pergi kepasar”.

Kemudian, pemaparan hasil wawancara siswa berinisial FK mengenai ejaan dan tanda baca, yakni sebagai berikut: “terkadang saya dirumah disuruh menulis oleh ibu, menulis cerita saat sekolah hari ini, kadang juga belajar menulis dengan tanda baca. Bersama ibu belajar jika soal pertanyaan harus pakai tanda apa, kalau soal perintah pakai tanda apa, dan kalau menulis diharuskan memakai tanda koma saat jeda dan tanda titik diakhir kalimat. Tapi saya belum paham kapan tanda koma ditulis saat saya menulis bacaan, saya masih ragu jadi saya hanya menggunakan tanda titik saja saat menulis”.

Hasil wawancara yang menerangkan bahwa aspek menulis dalam keterampilan bahasa siswa dalam pembelajaran matematika memperoleh persentase atau hasil yang cukup baik disebabkan karena biasanya siswa mengalami kesulitan untuk mengemukakan ide mereka dalam bentuk tulisan

sehingga siswa mudah bosan jika hanya menulis soal matematika yang ada dipapan tulis sehingga siswa kurang kondusif.

1. Aspek Yang Perlu Ditingkatkan Dalam Keterampilan Bahasa Pada Proses Pembelajaran Matematika.

Cara meningkatkan keterampilan bahasa sendiri dapat dilakukan dengan menerapkan beberapa hal, untuk menyimak dapat dilatih dengan mendengarkan percakapan sehari-hari tentang pembelajaran matematika di lingkungan rumah, dan mendengar diskusi tentang pelajaran matematika saat di kelas. Semakin fokus dalam menyimak maka semakin dalam pula latar belakang yang dimengerti atau pemahaman materi matematika serta hal lain apakah yang disampaikan pembicara (Evi Marlianti : 2018). Selanjutnya berbicara, karena bicara merupakan alat komunikasi maka akan berfungsi dengan baik jika mampu memahami bagaimana cara berbicara yang baik, benar, dan tertuju pada intinya. Berbicara dapat dilatih dengan mempelajari struktur kalimat sederhana, dan kalimat efektif agar si penerima informasi dapat menangkap apa yang disampaikan dengan baik, pada saat menyampaikan contoh soal matematika atau materi matematika sendiri harus tidak bertele-tele dan menggunakan bahasa yang jelas agar mudah dipahami inti dari soal tersebut oleh siswa.

Jika siswa sudah mampu meningkatkan percaya diri dalam kegiatan berbicara di kelas maupun di depan khalayak, kegiatan berbicara siswa akan terlihat dan terdengar baik. Walaupun nada dan pelafalan siswa sudah baik, jika saat siswa diminta menjelaskan atau mempresentasikan materi dan hasil diskusi siswa merasa gugup, takut dan tidak percaya diri, maka penjelasan-penjelasan yang disampaikan oleh siswa akan sukar dimengerti dan dipahami oleh pendengar atau khalayak.

Menurut (Lutfi Aulia Rahman dkk, 2018) pengembangan kemampuan menulis matematika dan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Menulis prosa atau karangan dapat melatih kemampuan menulis seseorang (Tiamar Situmorang, 2019 : 169), khususnya pada hal ini siswa dapat melatih keterampilan menulisnya yaitu dengan menulis hasil pemahaman dan apa saja yang dipahami terkait suatu materi matematika (membuat rangkuman materi.) karena hubungan keterampilan bahasa dan matematika sendiri sangat dibutuhkan untuk komunikasi matematis. Sehingga pembelajaran matematika dapat lebih mudah dimengerti.

2. Hal Pendukung dan Penghambat Keterampilan Bahasa Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika

Kebiasaan belajar siswa yang kurang baik akan mempengaruhi kemampuan berbahasa siswa, kebiasaan belajar ini timbul karena siswa kurang memperhatikan saat guru sedang menjelaskan pembelajaran, siswa asik bermain dan sibuk dengan kegiatannya sendiri. Saat siswa diminta menjelaskan ulang serta menyampaikan materi pembelajaran yang telah dikemukakan oleh guru, siswa tidak mampu menyampaikan dengan baik, karena siswa tidak memahami isi materi yang dijelaskan, maka siswa akan mengekspresikan sikap yang tidak siap, bingung dan gugup saat diminta menyampaikan ulang materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru.

Selain menjadi faktor pendukung, ternyata lingkungan tempat tinggal siswa atau lingkungan rumah menjadi faktor penghambat yang dapat mempengaruhi kemampuan serta keterampilan berbahasa siswa. Pada saat siswa belajar di sekolah, siswa telah diajarkan, dibimbing serta diarahkan. Tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran di dalam kelas akan terbantu dengan

kegiatan berbahasa yang baik, tepat dan efektif. Maka dari itu, keberhasilan pembelajaran ditentukan dari kegiatan berbahasa dan komunikasi yang aktif dan optimal.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Fety Fatiah R, dkk : 2022) hasil keterampilan bahasa siswa perempuan lebih verbal dan siswa laki-laki lebih baik dalam menjaga kontak mata dengan lawan bicara daripada siswa perempuan. Keterampilan bahasa sendiri memberikan pengaruh positif dan signifikan, didapat melalui kemampuan komunikasi bahasa dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar matematika (Fajarika Ramadania dkk, : 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Keterampilan bahasa pada setiap anak sesuai dengan karakternya, tentunya Lingkungan sosial memiliki pengaruh yang besar terhadap prioritas pemikiran anak dalam keterampilan bahasanya. Berdasarkan data dan pembahasan hasil analisis, keterampilan berbahasa siswa kelas III SD Negeri Pujon Kidul Keterampilan bahasa yang diperoleh yaitu mencakup kemampuan menyimak 58%, kemampuan berbicara 70%, kemampuan membaca 82%, dan kemampuan menulis 72%. Hubungan bahasa dan matematika sangat dibutuhkan untuk komunikasi matematis. Sehingga pembelajaran matematika dapat lebih mudah jika memiliki kemampuan keterampilan bahasa yang baik.

Guru dapat memberikan apresiasi dan motivasi terhadap kemampuan dan keterampilan bahasa yang dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika dapat melalui, kata-kata apresiasi, kalimat motivasi dan pujian yang ditujukan guna menumbuhkan dan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal kedua yaitu dengan mengadakan kuis dan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari oleh siswa dikelas kemudian memberikan reward atau hadiah jika siswa mampu menerapkan keterampilan bahasanya pada saat mengerjakan soal matematika.

Saran peneliti untuk guru SD yang akan memberikan pembelajaran matematika hendaknya mengetahui kemampuan bahasa siswanya, sebelum memberikan materi, sehingga dapat menyampaikan materi matematika sesuai dengan kemampuan bahasa siswanya. Guru hendaknya selalu berinovasi dan berkreasi dalam menarik minat siswa untuk meningkatkan keterampilan bahasanya, baik dengan media pembelajaran atau model pembelajaran yang menarik inovatif. Maka dari itu dapat diketahui bahwa keterampilan bahasa siswa sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dengan kemampuan bahasa yang baik maka siswa dapat lebih mudah memahami dan mempelajari apa yang diajarkan pada pembelajaran matematika oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi, Johan Setiawan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV Jejak.
- Budianti, Yudi, Tia Permata. 2017. Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. Jurnal Pedagogik. Vol. V, No. 2.
- Putri, Delia, Elvina. 2019. Keterampilan Berbahasa Di Sekolah Dasar Melalui Metode Game's. Surabaya: Qiara Media.
- Ina Magdalena, Nurul Ulfi, Sapitri Awaliah. 2021. Jurnal Edukasi Dan Sains : Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Lv SDN Gondrong 2 , Universitas Muhammadiyah Tanggerang.
- Anis Rosidatul Husna. 2020. Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Lv SDN Sripendowo Ketapang Lampung Selatan Dalam Pembelajaran Tematik . UIN Jakarta

- N Istiqoh, 2021. Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Dengan Model Think Pair Share dikelas VII A MTS Pesantren Pembangunan Majenang Kabupaten Cilacap Tahun Ajaran 2018/2019. Jurnal Diksatrasia.
- Fety Fatiah Rahmah, Anisa Mawadah, Dede Indra Setiabudi. 2022. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan : Analisis Keterampilan Berbahasa Dan Komunikasi Matematis Iswa Ditinjau Dari Perbedaan Gender . Vol . 2 No. 2 (2022)
- Nur Hafidah , 2021 . Pengembangan Keterampilan Bahasa Indonesia Sebagai Wadah Mengekspresikan Ide Kreatif Oleh Mahasiswa Introvert. Universitas Trunojoyo Madura
- Aningsih, icy putri jayanti, 2017. Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Sisiwa Melalui Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) di kelas III SD Bani Saleh 2 Bekasi Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Unisma Bekasi.
- Evi Marlianti, Suhardi Marli, Siti Halidjah. 2017. Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Menggunakan Media Audio Cerita Anak Kelas 5 SD. Universitas Tanjungpura.
- Tiamar Situmorang. 2019. Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Picture And Picture Siswa Kelas V SDN 163097 Kota Tebing Tinggi Tahun Pembelajaran 2017/2018.
- Fajarika Ramadania, Noor Indah Wulandari, Nahlini. 2017. Peranan Komunikasi Bahasa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V SDN Keraton 3 Martapura. Vol 3 No 1 2017.
- Lutfi Aulia Rahman, Supriyono, Wuryanto. 2018. Komparasi Kemampuan Menulis Matematika Dan Hasil Belajar Pada Model Pembelajaran TWT Dan CIRC. Prisma Unnes.
- Putri, Delia, Elvina. 2019. Keterampilan Berbahasa Di Sekolah Dasar Melalui Metode Game's. Surabaya: Qiara Media.
- Ina Magdalena, Nurul Ulfi, Sapitri Awaliah, 2021. Jurnal Edukasi Dan Sains : Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Lv SDN Gondrong 2, Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Emas Marliana, 2019. Metamorfosis: Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Pada Pembelajaran Matematika Melalui Cooperative Integrated Reading Andcomposition. *Unibba*, 12 (2), 12 - 16.

PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL ANGGOTA TUBUH ANAK USIA 4-5 TAHUN

Nurul Lutfiyati Afifah¹, Mallevi Agustin Ningrum²
 Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini^{1,2}
 Universitas Negeri Surabaya^{1,2}
 Email: nurulafifah1@mhs.unesa.ac.id

Corresponding author:

Nurul Lutfiyati Afifah
 Universitas Negeri Surabaya
 Email: nurulafifah1@mhs.unesa.ac.id

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media berbasis teknologi, yakni media *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang layak untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun yang dilatarbelakangi oleh keterbatasan media yang mampu menunjang pembelajaran mengenal anggota tubuh dalam pembelajaran sistem daring di PAUD, oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menunjang pembelajaran mengenal anggota tubuh secara efektif, interaktif, menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran sistem daring di PAUD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan guru PAUD di Surabaya berjumlah 15 orang. Penelitian ini menggunakan teknik angket dan wawancara melalui laman *google form* sebagai metode pengumpulan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran Guttman. Hasil validasi media CAI yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil dengan kriteria “baik sekali”. Sementara, hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh 15 guru PAUD mendapatkan hasil dengan kriteria “baik sekali”. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media CAI yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: Media (CAI), Mengenal Anggota Tubuh

Abstract: *Development Of Computer Assisted Instruction (CAI) Media For Learning To Know Body Parts Of Children Aged 4-5 Years.* This development research aims to produce a technology-based media product, namely *Computer Assisted Instruction* (CAI) media that is appropriate for learning to recognize the limbs of children aged 4-5 years against the background of limited media that can support learning to recognize body parts in online system learning in PAUD, therefore it is necessary to develop technology-based learning media that can support learning about body parts in an effective, , interactive, interesting and fun way in learning online systems in PAUD. The method used in this research is R&D (*Research and Development*) using the ADDIE development model (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). The test subjects in this study were material experts, media experts and PAUD teachers in Surabaya totaling 15 people. This study uses questionnaires and interviews via the *Google Form* page as a data collection method. The data analysis technique in this study uses the Guttman measurement scale. The results of the CAI media validation carried out by material experts and media experts obtained results with the "very good" criteria. Meanwhile, the results of the due diligence conducted by 15 PAUD teachers obtained results with the "very good" criteria. From these data it can be concluded that the developed CAI media is suitable for learning to recognize the body parts of children aged 4-5 years.

Keywords: Media (CAI), Knowing Body Parts

PENDAHULUAN

Tubuh manusia adalah anugerah Tuhan yang diberikan kepada setiap individu dengan porsi dan bentuk yang berbeda-beda. Setiap bagian tubuh memiliki tugas dan fungsinya masing-masing. Menurut Kurniasih (2018:2) anggota tubuh manusia berdasarkan tempatnya dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni anggota tubuh dalam dan anggota tubuh luar. Anggota tubuh dalam adalah anggota yang berada di dalam tubuh manusia, seperti hati, paru-paru, ginjal, jantung dan sebagainya. Sedangkan, anggota tubuh luar adalah anggota yang dapat terlihat dari luar, seperti tangan, kaki, telinga, mata dan sebagainya. Anggota tubuh selalu melekat pada diri anak sejak lahir

dan digunakan untuk melakukan setiap aktivitas disepanjang hidupnya. Oleh karena itu, mengenali anggota tubuh sejak dini merupakan hal yang penting.

Pentingnya pengenalan anggota tubuh telah tercantum dalam kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai indikator perkembangan yang harus dicapai. Pembelajaran mengenal anggota tubuh, khususnya untuk anak usia 4-5 tahun, terdapat dalam KD 3.3 yang berbunyi: mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. Serta KD 4.3 yang berbunyi: menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Selain itu, mengenalkan anggota tubuh pada anak merupakan salah satu upaya agar anak mengerti tentang konsep dirinya sehingga anak mampu menggunakan tubuhnya dengan maksimal untuk belajar dan bereksplorasi untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Grady (2016) yang mengatakan bahwa penting bagi anak untuk memahami anggota tubuh karena hal tersebut merupakan bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga anak dapat menjaga tubuhnya dengan baik. Oleh karena itu, anak perlu mengenali dan memahami fungsi anggota tubuh secara dasar sejak dini. Selain itu, pengenalan anggota tubuh merupakan langkah awal bagi seorang anak agar mampu menjaga dan merawat bagian tubuhnya dengan baik. Hal tersebut selaras dengan pendapat Koes H. dan Prabowo (dalam Kusumaningrum, 2015:2) yang menyatakan bahwa mempelajari tubuh manusia pada hakikatnya adalah mengenali diri sendiri. Pemahaman tentang tubuh sendiri merupakan hal yang perlu dilakukan karena memahami tubuh dengan baik dapat menjaga diri agar tetap sehat dan terhindar dari penyakit.

Pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)* secara masif membuat banyak terjadinya perubahan kondisi dalam kehidupan manusia. Pemerintah memberi kebijakan untuk melakukan isolasi mandiri, *social* dan *physical distancing*, menggunakan masker hingga memberlakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) untuk meminimalisir penyebaran *Covid-19*. Kondisi tersebut membuat masyarakat harus tetap tinggal di rumah, bekerja di rumah dan belajar di rumah, yang mengakibatkan dampak yang besar dalam berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Bidang pendidikan menghadapi tantangan yang besar karena pendidikan yang seharusnya dilaksanakan dengan tatap muka di lembaga pendidikan menjadi harus dilaksanakan di rumah masing-masing untuk mencegah dan menanggulangi pandemi *Covid-19* (Jamaludin dkk., 2020)

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*, menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara *online/daring* bagi semua jenjang pendidikan, termasuk PAUD. Pembelajaran *online/daring* dilaksanakan menggunakan gawai (*gadget*) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring. Sedangkan, pembelajaran jarak jauh *offline/luring* dilaksanakan menggunakan televisi, radio, modul belajar mandiri dan lembar kerja, bahan ajar cetak, alat peraga dan media belajar dari benda di lingkungan sekitar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Hal tersebut tentunya memberikan dampak yang luar biasa dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya pembelajaran pada anak usia dini. Tabi'in (2020) mengemukakan bahwa pemberlakuan *stay at home* yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara daring, menjadi permasalahan yang sangat serius untuk anak-anak. Anak-anak merasa tidak bisa eksploratif sebagaimana yang seharusnya mereka lakukan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan dan potensi yang dimiliki. *Stay at home* memunculkan problem tersendiri pada anak-anak, yaitu: (1)

munculnya *stress*; (2) sensitifitas; (3) anak menjadi manja; dan (4) perubahan tingkah laku yang dapat terjadi ketika mereka terlalu lama tinggal di rumah. Pemberlakuan *stay at home* dan pembelajaran daring juga menyebabkan menurunnya minat belajar anak dan memicu kebosanan pada anak (Agusriani dan Fauziddin, 2021).

Pembelajaran daring juga memberikan dampak pada orang tua sebagai pengganti guru di sekolah. Sulistyawati (dalam Agusriani dan Fauziddin, 2021) mengemukakan berbagai kendala yang dialami orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah, yakni: (1) ketidakmampuan orang tua dalam memahami materi pelajaran anak; (2) kesulitan orang tua dalam menumbuhkan minat belajar anak; (3) kurang tersedianya waktu untuk mendampingi anak karena kesibukan orang tua yang harus bekerja; (4) kurang sabar dalam mengajari anak; serta (5) kendala dalam penggunaan perangkat dan layanan internet yang masih terbatas.

Sementara, problematika yang dirasakan oleh pihak pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran daring berdasarkan survei yang dilakukan oleh Apriza (dalam Gusty dkk., 2020:70) terhadap 100 pendidik diantaranya adalah: (1) faktor ketidaksiapan pendidik menggunakan *platform* pembelajaran *online*; (2) fasilitas sinyal internet yang terbatas (terutama di daerah terpencil); (3) faktor biaya internet yang mahal; (4) honor guru yang terbatas untuk terus menyiapkan kuota internet; serta (5) sulitnya membentuk karakter kepribadian dan etiket peserta didik.

Selain itu, ada beberapa kendala yang dirasa kurang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran daring, seperti: (1) pemberian materi pembelajaran oleh guru; (2) melek teknologi dari guru maupun orang tua yang akan membimbing anak; serta (3) keadaan ekonomi anak juga menjadi hambatan dalam pembelajaran daring (Muhdi dan Nurkolis dalam Satrianingrum dan Prasetyo, 2020). Terbatasnya kepemilikan komputer atau laptop dan akses internet juga merupakan masalah utama yang berdampak pada tidak meratanya akses pembelajaran daring (Gusty dkk., 2020:106).

Problematika tersebut juga dialami oleh guru TK Alizah Surabaya. Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan peneliti di kelompok A2 TK Alizah Surabaya pada bulan Juli 2020, peneliti menemukan bahwa pada pembelajaran daring dengan tema diri sendiri, pengenalan anggota tubuh kepada anak hanya diberikan melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Tatap muka melalui aplikasi *google meet* juga hanya dilaksanakan satu kali dengan durasi waktu hanya sekitar 10 menit dalam memberikan materi pengenalan anggota tubuh yang hanya dilakukan dengan metode tanya jawab. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menunjang untuk mengenalkan anggota tubuh pada anak dikarenakan keterbatasan tenaga, waktu dan biaya. Akibatnya, selama proses pembelajaran tatap muka melalui aplikasi *google meet* berlangsung, anak menjadi kurang aktif berpartisipasi. Kehadiran anak juga hanya sekitar 50% dari jumlah keseluruhan anak A2 dikarenakan terbatasnya fasilitas, biaya dan koneksi jaringan internet, serta keterbatasan kondisi orang tua karena kesibukan bekerja. Pembelajaran pun menjadi kurang efektif sehingga membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik, dalam hal ini adalah pengenalan anggota tubuh manusia.

Banyaknya fenomena dan keterbatasan dalam pembelajaran yang disebabkan karena kondisi pandemi, membuat para pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi tersebut namun juga harus memerhatikan kondisi peserta didik. Metanfanuan (dalam Gusty dkk., 2020) mengatakan bahwa kunci efektivitas dari sistem pembelajaran daring adalah bagaimana seorang guru tetap kreatif untuk menyajikan pembelajaran daring secara menyenangkan dan mudah dimengerti sehingga para siswa tidak merasa bosan dan tetap produktif di rumah. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat juga dapat membantu

mengatasi probematika yang ada, yakni transformasi pembelajaran yang kini harus dilaksanakan secara daring. Di samping itu, peran guru dan orang tua sebagai penghubung menduduki hal yang utama demi mencapai tujuan pembelajaran pada anak usia dini (Suhendro, 2020). Mengingat bahwa anak usia dini berada dalam masa keemasan (*golden age*) yang membutuhkan pelayanan lebih dan stimulasi demi perkembangannya, di mana hal tersebut didapatkan melalui bertatap muka langsung, berinteraksi langsung, bermain, dan melakukan berbagai kegiatan.

Namun sayangnya, pada era pandemi pembelajaran konvensional yang biasanya dilakukan bertatap muka dengan media pembelajaran tradisional seperti buku dan disampaikan melalui ceramah, tidak lagi cukup dan cocok diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh/daring saat ini. Dibutuhkan pembelajaran yang inovatif dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti pembelajaran melalui *Learning Management System* (LMS) dan *Video Conference*. Pembelajaran mandiri berbasis teknologi tersebut, akan mampu diterapkan secara optimal karena budaya belajar yang telah berubah menjadi lebih modern (Gusty dkk., 2020:105). Hal tersebut selaras dengan pendapat Manuhutu (dalam Gusty dkk., 2020:38) yang menyatakan bahwa teknologi adalah fasilitas yang paling sesuai untuk digunakan pada era pandemi dalam rangka menghindari kelumpuhan dibidang pendidikan sehingga proses pendidikan dapat terus berjalan. Dikarenakan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara langsung di ruang kelas, teknologi menjadi sebuah solusi pada era pandemi yang efektif dan efisien digunakan dalam proses belajar-mengajar.

Pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam bidang pendidikan salah satunya sebagai media pembelajaran. Media merupakan sarana fisik yang berisi pesan atau sarana untuk menyampaikan pesan (Mustaji, 2013:1). Pendidik PAUD memerlukan sumber belajar berupa alat atau media untuk memfasilitasi perkembangan anak. Media juga berperan penting dalam pembelajaran anak usia dini dalam kegiatan pengembangan kognitif (Suryanto dalam Guslinda dan Kurnia, 2018:5). Melalui adanya alat atau media yang sesuai dengan karakteristik anak, diharapkan pendidik PAUD dapat lebih menarik minat dan perhatian anak sehingga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Pemilihan media yang tepat juga akan membuat informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak. Pembelajaran saat ini dilaksanakan secara daring maka penggunaan media berbasis teknologi adalah alternatif yang sesuai dan sangat dibutuhkan untuk membantu menunjang pelaksanaan pembelajaran agar tercipta lingkungan belajar yang efektif dan efisien.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah *Computer Assisted Instruction* (CAI) atau pembelajaran berbantuan komputer. Menurut Kristanto (2016:48) *Computer Assisted Instruction* (CAI) adalah model untuk keperluan asistensi pengajaran. Model ini memungkinkan peserta didik langsung berinteraksi dengan komputer sehingga peserta didik dapat melakukan eksplorasi pada program yang telah tersedia dan memanfaatkannya tanpa bantuan guru. Sementara, Arsyad (2016:37) berpendapat bahwa media CAI adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut. Model pembelajaran *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada dasarnya merupakan perangkat lunak (*software*) program pembelajaran dengan media komputer sebagai alat penyampaian pesan (Ismaniati dalam Suwignyo, 2016:12).

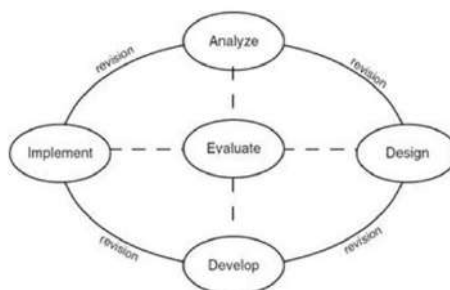
Media *Computer Assisted Instruction* (CAI) dalam penelitian ini merupakan multimedia interaktif yang memungkinkan adanya timbal balik antara komputer dan penggunanya. Menggunakan model media *Computer Assisted Instruction* (CAI) sebagai alternatif media

pembelajaran adalah hal tepat yang dapat dilakukan oleh guru dalam masa pandemi, di mana guru selalu dituntut untuk memberikan kegiatan yang kreatif dan inovatif demi menunjang kegiatan belajar mengajar di rumah. Selain itu, penggunaan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) dapat membawa banyak dampak positif bagi anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayvaci dan Devecioglu (2010) yang menyatakan bahwa salah satu keuntungan paling signifikan dari CAI adalah penyajian materi pelajaran dalam berbagai cara (teks, audio dan grafik) yang membuat pengajaran menjadi menarik dan efektif. Selain itu, penggunaan komputer sebagai alat pengajaran memungkinkan anak-anak untuk dapat belajar improvisasi diri mereka sendiri, seperti diketahui anak-anak perlu lebih banyak waktu untuk mengeksplorasi. Oleh karena itu, pendidik anak usia dini harus melihat CAI sebagai kegiatan yang berharga bagi anak-anak. Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur di atas, maka peneliti mengembangkan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Peneliti menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan produk media pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (Branch, 2009:2). Model pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan yang digunakan dalam mengembangkan produk, yang dalam penelitian ini adalah media *Computer Assisted Instruction* (CAI).

Tahapan pengembangan yang pertama dilaksanakan adalah *Analyze* (analisis). Analisis berkaitan dengan identifikasi permasalahan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, dan menganalisis kondisi lingkungan belajar serta peserta didik. Tahap kedua adalah *Design* (rancangan), yakni adalah kegiatan perancangan produk media sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahap ketiga adalah *Develop* (pengembangan), yakni merealisasikan desain yang telah dirancang untuk menjadi sebuah produk media pembelajaran yang sesuai. Tahap keempat adalah *Implement* (implementasi), yakni menerapkan atau menggunakan produk media hasil pengembangan yang telah dibuat, yakni melalui uji coba produk kepada subjek uji coba. Tahap kelima dan terakhir adalah *Evaluate* (evaluasi), yakni adalah kegiatan menilai kesesuaian pengembangan produk media yang telah dibuat terhadap tujuan dan spesifikasi.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009:2)

Subjek uji coba dalam pengembangan media *Computer Assisted Instruction* (CAI), antara lain adalah: (1) ahli materi, merupakan seseorang yang menguasai dan berpengalaman dalam bidang pendidikan anak usia dini, yakni dosen dengan pendidikan minimal S2 PAUD; (2) ahli media,

merupakan seseorang yang menguasai dan berpengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran anak usia dini, yakni dosen dengan pendidikan minimal S2 PAUD; dan (3) guru PAUD di Surabaya yang berjumlah 15 orang.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik angket dan wawancara dalam mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan angket tertutup yang diajukan kepada ahli materi, ahli media dan guru melalui laman *google form*. Dari data yang diperoleh akan diketahui kelayakan media CAI untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun. Kemudian, peneliti mengumpulkan data berupa tanggapan, kritik, dan saran melalui wawancara kepada ahli materi, ahli media dan guru melalui laman *google form*. Dari data yang diperoleh akan diketahui tanggapan, kritik, dan saran untuk perbaikan produk media sehingga media CAI dapat dikatakan layak untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun.

Jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan, kritik dan saran dari ahli materi, ahli media dan guru. Sementara, data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan guru untuk menentukan tingkat kelayakan media.

Teknik analisis data angket pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala pengukuran Guttman dengan uraian sebagai berikut:

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

Sumber: Sudijono (2011:43)

Keterangan:

P: Angka Persentase

f: Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N: Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

Data dari hasil perhitungan rumus tersebut memiliki keterkaitan dalam menentukan tingkat kelayakan media CAI. Berikut adalah kriteria penilaian untuk memberikan makna terhadap angka persentase:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Media

Persentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Layak tidak diperlukan revisi
61% - 80%	Baik	Layak tidak diperlukan revisi
41% - 60%	Cukup	Kurang layak diperlukan revisi
21% - 40%	Kurang	Tidak layak diperlukan revisi
<21%	Kurang sekali	Tidak layak diperlukan revisi

Sumber: Riduwan (2013:15)

Teknik analisis data wawancara dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala pengukuran Guttman. Untuk mengukur data hasil wawancara, maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

Sumber: Sudijono (2011:43)

Keterangan:

P: Angka Persentase

f: Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N: Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

Data dari hasil perhitungan rumus tersebut memiliki keterkaitan dalam menentukan tingkat kelayakan media CAI. Untuk memberikan makna terhadap angka persentase, digunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kelayakan Media

Persentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Layak tidak diperlukan revisi
61% - 80%	Baik	Layak tidak diperlukan revisi
41% - 60%	Cukup	Kurang layak diperlukan revisi
21% - 40%	Kurang	Tidak layak diperlukan revisi
<21%	Kurang sekali	Tidak layak diperlukan revisi

Sumber: Riduwan (2013:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan uji coba kepada ahli materi, ahli media dan 15 orang guru PAUD untuk mengetahui tingkat kelayakan media CAI untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun dengan indikator penilaian sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut Musfiquon (2016: 151-152) dan Kristanto (2016:110-115), antara lain: (1) kualitas isi dan materi; (2) kualitas instruksional; dan (3) kualitas teknik. Tahapan pengembangan yang dilaksanakan sesuai dengan model ADDIE dengan uraian sebagai berikut:

1. *Analyze* (analisis)

Tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan sebagai berikut: (1) menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun berdasarkan studi lapangan di kelompok A2 TK Alizah Surabaya; (2) menganalisis kondisi lingkungan anak, karakteristik anak, serta teori dan penelitian terdahulu yang relevan; (3) ditemukan permasalahan, yaitu terbatasnya media yang mampu menunjang pembelajaran mengenal anggota tubuh dan fungsinya secara efektif, interaktif, menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran sistem daring di PAUD; (4) perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menunjang pembelajaran mengenal anggota tubuh dan fungsinya secara efektif, interaktif, menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran sistem daring di PAUD; dan (5) mengidentifikasi media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran mengenal anggota tubuh dan fungsinya secara efektif, interaktif, menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran sistem daring di PAUD.

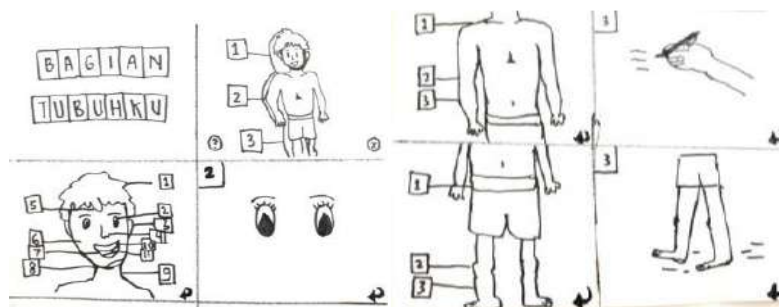
2. *Design* (rancangan)

Setelah melakukan tahap analisis, peneliti melakukan tahap rancangan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti, yakni: (1) merumuskan ide media; (2) menentukan konten pembelajaran; (3) membuat gambaran pra-produksi media CAI, yaitu *storyboard* kasar; dan (4) merumuskan buku panduan penggunaan. Berikut adalah rancangan spesifikasi produk pengembangan yang diharapkan:

Tabel 3. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

No	Komponen	Spesifikasi
1	Program Media <i>Computer Assisted Instruction</i> (CAI)	a. Nama media <i>Computer Assisted Instruction</i> (CAI)
		b. Jenis media Media komputer
		c. Model media Program CAI format tutorial

- | | | |
|---|----------------|---|
| | | d. Format media
<i>Adobe Flash Professional/.EXE</i> |
| | | e. Isi media |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Materi tentang macam-macam anggota tubuh (rambut, dahi, mata, hidung, bibir, gigi, lidah, pipi, dagu, telinga, leher, bahu, tangan, siku, pinggang, lutut, dan kaki) • Materi tentang fungsi anggota tubuh (mata, hidung, lidah, telinga, tangan dan kaki) • Kuis sederhana • Bantuan & profil pengembang |
| 2 | Bahan penyerta | a. Media yang dikemas dalam bentuk <i>DVD</i> disertai dengan <i>case</i> dan <i>cover</i> |
| | | b. Buku panduan penggunaan media dicetak dalam ukuran A6 yang berisi: |
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Garis besar program media CAI • Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) • Petunjuk media CAI • Langkah-langkah menggunakan media CAI • Langkah-langkah pembelajaran tatap muka (luring) menggunakan media CAI • Langkah-langkah pembelajaran jarak jauh (daring) menggunakan media CAI • Perawatan media CAI • Profil pengembang • Referensi |

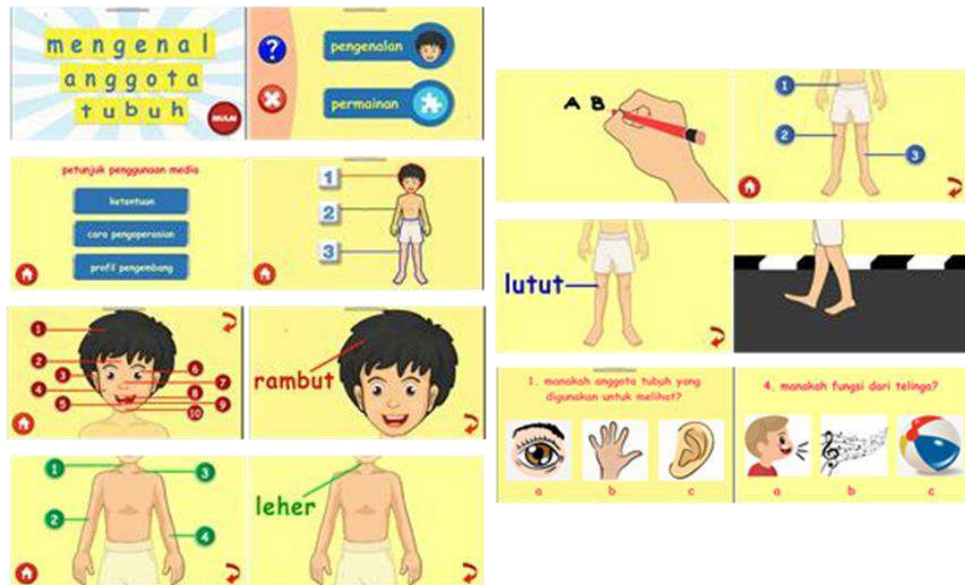


Gambar 2. Prototype Media CAI

3. *Develop* (pengembangan)

Setelah rancangan media selesai, tahap berikutnya adalah mengembangkan media sesuai dengan rancangan. Langkah-langkah pengembangan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) dapat diuraikan sebagai berikut: (1) menyiapkan semua perangkat yang diperlukan (komputer/laptop, perekam suara dan program/aplikasi); (2) mengunduh file yang diperlukan; (3) mendesain gambar dan animasi tubuh manusia maupun gambar-gambar pendukung lain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*; (4) merekam suara dan menyunting audio yang akan dimasukkan ke dalam media menggunakan aplikasi *Sound Recorder* dan *Audacity*; (5) membuat media CAI menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional* dan mem-publish media ke dalam format *.EXE*; (6) mendesain buku panduan penggunaan menggunakan program *Microsoft Power Point*; dan (7) mendesain label *DVD* dan cover *DVD* menggunakan aplikasi *DVD Label Maker*.

Setelah media CAI dan bahan penyerta selesai dibuat, selanjutnya peneliti membuat video garis besar gambaran media CAI yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* dan menyuntingnya menggunakan aplikasi *Windows Movie Maker*. Pembuatan video garis besar gambaran media ini bertujuan untuk digunakan dalam tahap uji validasi dan uji kelayakan media agar validator dan guru lebih mudah dalam menilai media CAI sesuai dengan indikator penilaian. Video garis besar gambaran media kemudian diunggah di *platform youtube*.



Gambar 3. Tampilan Media CAI



Gambar 4. Bahan Penyerta Media CAI

4. Implement (implementasi)

Setelah media selesai dikembangkan, tahapan berikutnya adalah tahap implementasi media. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah: (1) media yang telah diproduksi diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media; (2) setelah media yang telah diproduksi dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya media dilakukan uji kelayakan kepada guru PAUD berjumlah 15 orang untuk

mendapatkan penilaian dan masukan sebagai bahan perbaikan produk; dan (3) melakukan penghitungan persentase kelayakan media menggunakan instrumen kelayakan media yang telah diujicobakan.

Uji validasi dan uji kelayakan media dilakukan melalui lembar angket dan wawancara melalui laman *google form*. Pertama-tama validator dan guru dapat melihat video garis besar gambaran media CAI terlebih dahulu melalui *link youtube* yang diberikan, dengan tujuan untuk memberikan gambaran awal garis besar isi media agar validator dan guru lebih mudah dalam menilai kelayakan media CAI. Kemudian, validator dan guru dapat mengunduh *file* media CAI beserta buku panduan penggunaan melalui *link google drive* yang diberikan untuk diujicoba secara langsung. Selanjutnya validator dan guru dapat mengisi laman *google form* dengan memilih jawaban yang sesuai dan mengisi kolom saran untuk memberikan tanggapan, kritik dan saran kepada peneliti untuk perbaikan produk media.

Kriteria kelayakan media dari segi kualitas isi dan materi yang digunakan sebagai indikator penilaian untuk ahli materi antara lain: (1) ketepatan dengan tujuan; (2) kepentingan; (3) kelengkapan; (4) keseimbangan; (5) minat/perhatian; (6) kesesuaian dengan situasi dan kemampuan anak; dan (7) isi materi mudah dimengerti. Data yang diperoleh dari ahli materi adalah jawaban “ya” sebanyak 7 butir, jawaban “tidak” sebanyak 0 butir. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus sehingga diperoleh angka persentase sebesar 100%. Dari hasil perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa materi dalam media CAI termasuk ke dalam kriteria “baik sekali” dan dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun dengan beberapa masukan.

Sementara, indikator penilaian untuk ahli media dari segi kualitas instruksional antara lain: (1) memberikan kesempatan belajar; (2) memberikan bantuan belajar; (3) kualitas dalam memotivasi; (4) kualitas daya tarik; (5) fleksibilitas instruksional; (6) kualitas sosial dalam interaksi interaksional; (7) kualitas tes dan evaluasi; (8) memberi dampak pada siswa; (9) memberi dampak pada guru dan pembelajarannya; dan (10) format media. Indikator penilaian dari segi kualitas teknik antara lain: (1) kualitas keterbacaan; (2) mudah digunakan; (3) kualitas pada tampilan/tayangan/kemasan media; (4) kualitas pengelolaan program; dan (5) kualitas pendokumentasian. Data yang diperoleh dari ahli media adalah jawaban “ya” sebanyak 13 butir, jawaban “tidak” sebanyak 2 butir. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus sehingga diperoleh angka persentase sebesar 86,7%. Dari hasil perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa media CAI termasuk ke dalam kriteria “baik sekali” dan dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun dengan beberapa masukan.

Setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, media CAI dilakukan uji kelayakan kepada 15 orang guru PAUD. Indikator penilaian untuk guru dari segi kualitas isi dan materi antara lain: (1) minat/perhatian; dan (2) isi materi mudah dimengerti. Dari segi kualitas instruksional antara lain: (1) memberikan bantuan belajar; (2) kualitas dalam memotivasi; (3) kualitas daya tarik; dan (4) kualitas sosial dalam interaksi interaksional. Dari segi kualitas teknik antara lain: (1) kualitas keterbacaan; (2) mudah digunakan; dan (3) kualitas pada tampilan/tayangan/kemasan media. Data yang diperoleh dari angket yang telah diberikan kepada 15 guru PAUD dapat adalah jawaban “ya” sebanyak 127 butir, jawaban “tidak” sebanyak 8 butir. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus sehingga diperoleh angka persentase sebesar 94,1%. Dari hasil perolehan tersebut dapat disimpulkan

bahwa media CAI termasuk ke dalam kriteria “baik sekali” dan dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun dengan beberapa masukan.

5. *Evaluate* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan media CAI dalam pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan lembar uji kelayakan produk. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan oleh peneliti berupa perbaikan produk media berdasarkan tanggapan, kritik dan saran yang diberikan kepada peneliti dari ahli materi, ahli media dan guru PAUD berkaitan dengan audio dan variasi isi materi dalam mengenalkan pancaindera. Hasil dari keseluruhan tahap evaluasi ini adalah media CAI termasuk ke dalam kriteria “baik sekali” sehingga media layak digunakan untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun. Jika media telah dinyatakan layak, media CAI dapat di-*burning* ke dalam *DVD* dan media siap digunakan untuk guru maupun orang tua dalam pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media yang layak digunakan untuk menunjang pembelajaran sistem daring di PAUD sebagai sebuah solusi atas permasalahan yang ada. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media *Computer Assisted Instruction* (CAI) untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun. Peneliti memilih media CAI sebagai media penunjang pembelajaran daring untuk anak usia 4-5 tahun dikarenakan media CAI merupakan media yang praktis, mudah diperoleh, mudah digunakan, hemat biaya, tahan lama, fleksibel, tidak membutuhkan koneksi internet, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera serta sangat menarik dan menyenangkan untuk pembelajaran sistem daring di PAUD karena sifatnya yang interaktif. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Kristanto (2016:52) bahwa ada beberapa kelebihan komputer multimedia, antara lain: (1) interaktif; (2) individual/mandiri; (3) fleksibel; (4) *cost effectiveness*; (5) motivasi; (6) umpan balik; (7) *record keeping*; (8) dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena dapat memberikan iklim yang bersifat afektif dengan cara yang lebih individual; (9) dapat merangsang untuk mengerjakan latihan dan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik; (10) dapat berinteraksi kepada siswa secara perorangan dan kendali berada di tangan siswa; dan (11) dapat berhubungan dengan peralatan lain seperti *compact disk* dan *video tape* yang dikendalikan komputer.

Selain itu, menurut Heinich et al (dalam Rusman dkk, 2011:109) komputer sebagai alat pelajaran (CAI) memiliki beberapa keuntungan, antara lain: (1) komputer memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; (3) CAI dapat membantu peserta didik dan guru dalam pelajaran; (4) CAI memiliki banyak kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera seperti membuat hitungan atau memproduksi grafik, gambaran dan memberikan bermacam-macam informasi yang tak mungkin dikuasai oleh manusia manapun; (5) CAI dan guru dapat saling melengkapi dalam mengajar. Bila komputer tidak dapat menjawab pertanyaan peserta didik, maka guru yang akan menjawabnya; (6) komputer dapat pula menilai hasil setiap pelajaran dengan segera; dan (7) dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan.

Media *Computer Assisted Instruction* (CAI) merupakan media yang penting dan tepat untuk dikembangkan karena terbatasnya media untuk mengenalkan anggota tubuh manusia secara efektif, interaktif, menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran sistem daring di PAUD. Pengembangan media CAI ini diharapkan dapat menjadi sebuah solusi yang dapat membantu memudahkan guru dan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran sistem daring di PAUD secara efektif dan efisien. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Vernadakis dkk. (2005), yang menyimpulkan bahwa penggunaan program CAI dapat menjadi alat yang efektif bagi guru, alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, meningkatkan pemeliharaan keterampilan, dan memperkuat belajar melalui latihan tambahan pada motivasi medium. Serta diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayvaci dan Devecioglu (2010), yang menyimpulkan bahwa salah satu keuntungan paling signifikan dari CAI adalah penyajian materi pelajaran dalam berbagai cara (teks, audio dan grafik) yang membuat pengajaran menjadi menarik dan efektif.

Media *Computer Assisted Instruction* (CAI) dalam penelitian ini berisi materi pengenalan macam-macam anggota tubuh, yakni rambut, dahi, mata, hidung, bibir, gigi, lidah, pipi, dagu, telinga, leher, bahu, tangan, siku, pinggang, lutut, dan kaki. Selain itu, media ini juga berisi materi tentang fungsi anggota tubuh, yakni mata, hidung, lidah, telinga, tangan, dan kaki. Media ini juga terdapat pilihan bantuan/informasi untuk membantu memudahkan guru atau orang tua dalam mengoperasikan media serta mengetahui garis besar isi media. Media ini juga disertai dengan kuis sederhana tentang anggota tubuh berdasarkan materi yang telah disajikan. Materi-materi tersebut disajikan dalam bentuk gambar, teks, animasi dan audio sehingga dapat menarik minat belajar anak dan rasa ingin tahu yang tinggi. Gambar, teks, animasi dan audio dalam media ini menyajikan materi, antara lain: (1) nama/sebutan dari bagian anggota tubuh; (2) bentuk fisik/visual bagian anggota tubuh; (3) bentuk nyata anggota tubuh (melalui guru atau orang tua yang meminta anak menunjuk salah satu bagian anggota tubuh miliknya sesuai dengan instruksi/materi yang ditampilkan/disajikan); (4) fungsi bagian anggota tubuh dalam kehidupan sehari-hari (melalui guru atau orang tua yang meminta anak mempraktekkan gerakan fungsi anggota tubuh secara sederhana sesuai dengan instruksi/materi yang ditampilkan/disajikan), serta (5) kuis sederhana tentang anggota tubuh yang dapat dimainkan oleh anak berdasarkan materi yang telah disajikan. Melalui hal tersebut, diharapkan anak dapat mengetahui macam-macam anggota tubuh dan fungsinya sehingga anak akan mengerti tentang konsep dirinya dan anak mampu menggunakan tubuhnya dengan maksimal untuk belajar dan bereksplorasi untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya.

Produk media CAI ini juga akan dikemas dalam bentuk *DVD* yang disertai dengan *case* dan *cover*. Media ini juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan untuk guru dan orang tua agar guru dan orang tua lebih mudah dalam menggunakan media, mengoperasikan media, mengetahui garis besar maupun informasi tentang isi media serta langkah-langkah pembelajaran yang dapat diterapkan menggunakan media CAI. Adanya pengembangan media CAI ini diharapkan dapat menjadi sebuah solusi yang dapat membantu memudahkan guru dan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran sistem daring di PAUD dalam materi pengenalan anggota tubuh untuk anak usia 4-5 tahun secara efektif dan efisien.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, simpulan yang diperoleh dari hasil validasi media CAI yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan hasil 100% dengan kriteria “baik sekali”

dan ahli media mendapatkan hasil 86.7% dengan kriteria “baik sekali”. Sementara, hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh 15 guru PAUD mendapatkan hasil 94.1% dengan kriteria “baik sekali”. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media CAI yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan hasil dari penelitian, ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yakni saran pemanfaatan, saran pengembangan dan saran bagi peneliti selanjutnya. Saran untuk pemanfaatan, pengembangan media CAI ini diharapkan dapat digunakan dengan maksimal, sehingga dapat membantu mempermudah guru maupun orang tua dalam pembelajaran mengenal anggota tubuh anak usia 4-5 tahun agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, terutama dalam masa pandemi seperti saat ini di mana pembelajaran dilaksanakan dengan sistem daring. Bagi pengembang selanjutnya peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1) animasi perlu dibuat lebih beragam sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan mudah dipahami anak serta dapat membuat anak lebih tertarik; (2) audio yang digunakan perlu diperhatikan sehingga suara yang dihasilkan lebih jelas; (3) perlu tambahan variasi permainan sederhana lain agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan; (4) perlu pengembangan media dengan materi dan tema-tema yang lain. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan sebagai tambahan referensi dalam penelitian pengembangan dan dalam mengembangkan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) untuk pembelajaran mengenal anggota tubuh manusia, sehingga kajian yang dimiliki lebih banyak dan lebih luas agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik. Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat melakukan uji efektivitas media yang diujicobakan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, Ade dan Fauziddin, Mohammad. 2021. Strategi Orang tua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5 Issue 2 (2021) Pages 1729-1740.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ayvaci, Hakan Sevki dan Devocioglu, Yasemin. 2010. Computer-Assisted Instruction To Teach Concepts In Pre-School Education. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2, (2010) 2083–2087.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer Science Business Media.
- Grady, Laurensius. 2016. Perancangan Buku Interaktif Untuk Anak Usia 8-9 Tahun Tentang Pengenalan Anggota Tubuh Manusia. Skripsi. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.
- Guslinda dan Kurnia, Rita. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing Surabaya.
- Gusty, Sri, dkk. 2020. *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Jamaluddin, Dindin, dkk. 2020. *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi*. Karya Tulis Ilmiah. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurniasih, Tjitjih. 2018. *Sistem Anggota Manusia*. Yogyakarta: Deepublish.

- Kusumaningrum, Ferina. 2015. Efektivitas Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Manusia Pada Anak Autis Kelas 2 SD di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Rajawali Press.
- Satrianingrum, Arifah Prima dan Prasetyo, Iis. 2020. Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5 Issue 1 (2021) Pages 633-640.
- Sudijono, Anas. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suhendro, Eko. 2020. Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *GOLDEN AGE: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 5 (3).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah Selama Darurat Bencana Covid-19 Di Indonesia*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Suwignyo, Jati. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction Untuk Meningkatkan Kompetensi Teknik Membuat Aplikasi Laba Rugi SMK Kristen Salatiga. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Tabi'in. 2020. Problematika Stay At Home Pada Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, Vol. 04 No. 1, Juni 2020, Hal. 190-200.
- Vernadakis, Nicholas, dkk. 2005. The Use of Computer Assisted Instruction in Preschool Education: Making Teaching Meaningful. *Early Childhood Education Journal*, Vol. 33, No. 2.

ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH DASAR

Tety Nur Cholifah¹, M. Hasyim Asy'ari²

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

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

Email: tetynurcholifah@gmail.com

Corresponding author:

Tety Nur Cholifah

Universitas Islam Raden Rahmat

Email: tetynurcholifah@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pelaksanaan Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus di sekolah dasar SD Ulul Albab Malang. Subyek penelitian ini adalah guru kelas dan guru pendamping. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dengan menggunakan teori Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan perangkat pembelajaran dilakukan secara terstruktur dan terencana, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat dua jenis yaitu RPP bias dan perencanaan pembelajaran individu untuk anak tunalaras, pelaksanaan pembelajaran dengan aspek pembelajaran di kelas terdapat jam tambahan untuk anak tunalaras, aktifitas belajar siswa melibatkan kegiatan mental, visual, motorik dan emosional dan evaluasi pembelajaran dibuat berdasarkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran anak berkebutuhan khusus di sekolah dasar agar nantinya setiap anak berkebutuhan khusus mendapatkan Pendidikan yang baik.

Kata kunci: Pelaksanaan Pembelajaran, Anak Berkebutuhan Khusus

Abstract: *Analysis of the Learning Implementation of Children With Special Needs in Elementary Schools.* The purpose of this study was to analyze the implementation of education for children with special needs at SD Ulul Albab Malang elementary school. The subjects of this study were class teachers and accompanying teachers. This research method uses a qualitative approach with descriptive methods. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation. The Research instrument uses a questionnaire. Data analysis techniques used qualitative analysis using Miles and Huberman's theory including data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that learning planning includes the preparation of learning tools in a structured and planned manner. There are two types of learning implementation plans (RPP), namely biased lesson plans and individual learning plans for children with disabilities, implementation of learning with aspects of learning in class, there are additional hours for children with hearing impairments, student learning activities involve mental, visual, motor and emotional activities and learning evaluations are made based on cognitive, affective and psychomotor aspects. It is hoped that this research can be used as a guide in implementing the learning of children with special needs in elementary schools so that later every child with special needs gets a good education.

Keywords: Implementation of Learning, Children with Special Needs

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mempunyai dasar dalam pelaksanaan pendidikan untuk semua masyarakat Indonesia tanpa terkecuali. Berdasarkan (UUD, 2003) menyatakan “Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta diskriminatif dengan menjunjung tinggi nilai-nilai hak asasi manusia dan nilai-nilai agama. Serta nilai-nilai budaya, dan demokrasi nasional” dalam undang-undang tersebut dapat dilihat bahwasannya semua anak berhak memperoleh Pendidikan di Indonesia tanpa terkecuali guna mendapatkan pendidikan baik bagi anak normal maupun untuk anak berkebutuhan khusus (ABK).

Menurut (Ayuning et al., 2022) menyatakan bahwa anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus karena adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak. Berkaitan dengan istilah disability, maka anak berkebutuhan khusus

adalah anak yang memiliki keterbatasan di salah satu atau beberapa kemampuan baik itu bersifat fisik seperti tunanetra dan tunarungu, maupun bersifat psikologis seperti autism, ADHD, dan tunalaras. Deteksi khusus bagi anak sangat perlu di berikan sejak dini karena diharapkan orang tua dan guru bisa memberikan pelayanan yang sesuai dengan karakteristik ABK. Seperti halnya anak berkebutuhan khusus harus mendapatkan Pendidikan dari sejak dini karena diharapkan dapat memperoleh Pendidikan sesuai dengan jenis ABK pada anak.

Perlu perancangan pembelajaran dalam mengajar anak berkebutuhan khusus (Harrison et al., 2019). Hal ini dikarenakan lebih memudahkan bagi pendidik untuk mengajar ABK dan dapat dijadikan praktik refleksi dalam Pendidikan inklusi. Pembelajaran bagi ABK membutuhkan multidimensional dan fleksibel untuk menanggapi multivarian ABK sehingga pembelajaran dapat kondusif. Pelaksanaan pembelajaran harus memiliki perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), pelaksanaan pembelajaran dengan aspek pembelajaran di kelas, aktifitas belajar siswa dan evaluasi pembelajaran berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran anak berkebutuhan khusus perlu adanya perancangan yang bagus sehingga pembelajaran dapat terlaksanan dengan baik.

Terdapat beberapa permasalahan anak berkebutuhan khusus di sekolah diantaranya hambatan dalam memusatkan perhatiannya sehingga di dalam kelas mereka akan cepat mudah bosan, tidak aktif dalam pembelajaran dikarenakan pada saat guru menerangkan perhatian mudah teralihkan, enggan untuk bertanya karena rasa malas dan rasa kurang percaya diri, tidak tahan belajar dalam waktu yang relatif lama sehingga mendorong anak untuk keluar kelas saat pelajaran sedang berlangsung (Utami et al., 2018).

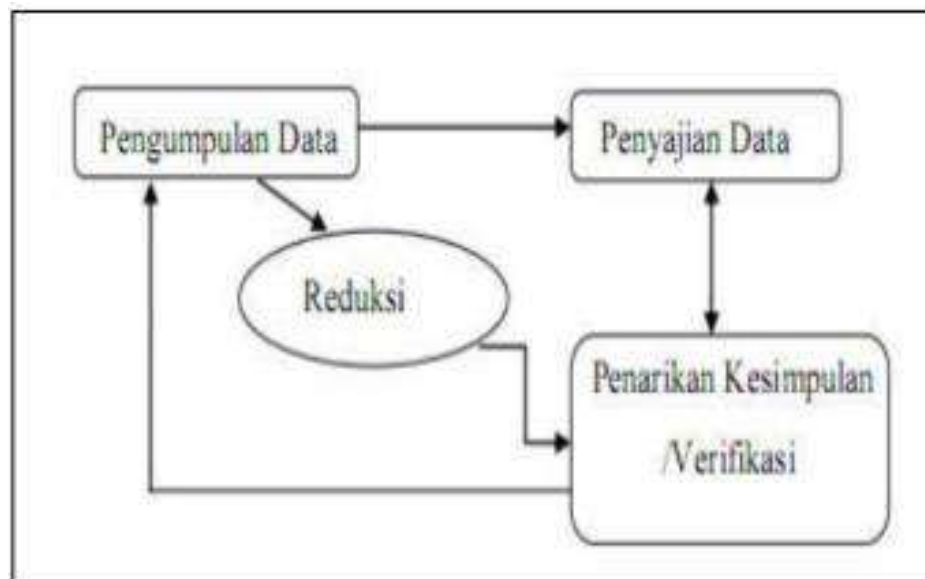
Berdasarkan observasi awal di SD Ulul Albab menunjukkan bahwa sekolah ini merupakan salah satu sekolah swasta yang menyelenggarakan Pendidikan inklusi yang didalamnya terdapat anak berkebutuhan khusus seperti tunalaras, tunarungu, dan tunadaksa. Melalui observasi awal dibutuhkan pendekatan perilaku, termasuk pujian, teguran, positif penguatan, dan rencana mengabaikan. Pendidik memiliki peranan yang sangat penting bagi anak berkebutuhan khusus untuk menentukan cara berfikir anak berkebutuhan khusus, hal ini perlu adanya penerapan strategi pemantauan diri dan dengan pemecahan masalah. Strategi-strategi pembelajaran perlu di lakukan karena untuk menentukan siswa ABK untuk dapat menerima pelajaran dengan baik. Perlu adanya penelitian pelaksanaan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus untuk dapat mengidentifikasi pembelajaran yang sesuai serta dapat menganalisis sejauh mana peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan indikator perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), pelaksanaan pembelajaran dengan aspek pembelajaran di kelas, aktifitas belajar siswa, serta evaluasi pembelajaran berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, metode deskriptif adalah metode yang menjelaskan atau mendeskripsikan suatu fakta, data, dan objek penelitian secara sistematis dan sesuai dengan situasi alamiah. Terkait hal yang diteliti, hasil penelitian lebih menekankan pada makna dari pada hasil, dan hasil penelitian tidak mengikat serta dapat berubah sesuai dengan kondisi yang dihadapi di lapangan penelitian dan diinterpretasikan

dan dituliskan dalam bentuk kata-kata atau deskriptif berdasarkan fakta di lapangan (Sugiyono, 2018).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Milles dan Huberman, yaitu analisis dalam penelitian dilakukan secara interaktif. Adapun analisis data tersebut sebagai berikut. Metode yang dipilih agar disesuaikan dengan jenis penelitiannya. Sebagai contoh, untuk penelitian tindakan kelas dapat dikemukakan objek, waktu dan lamanya tindakan, serta tempat penelitian. Prosedur hendaknya dirinci dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi refleksi, yang bersifat daur ulang atau siklus (Gambar 1). Instrumen penelitian menggunakan angket.



Gambar 1. Analisis Data Interatif Model Hubberman dan Miles

Tahapan penelitian ini dilakukan melalui 3 tahapan untuk menentukan data yang relevan, bermakna, dan hal-hal penting berdasarkan penelitian yang dilakukan serta mendapatkan data yang peneliti butuhkan. Penyajian data (*data display*) yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian singkat yang bersifat naratif (dengan teks). Penarikan kesimpulan (*verification*) peneliti akan menarik atau membuat kesimpulan dengan memberikan penjelasan dari kegiatan pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan didukung oleh dokumentasi. Data diperoleh dari berbagai sumber yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Terdapat proses triangulasi yaitu untuk memeriksa dan mengecek keabsahan data (Lestari, K.M. & Yudhanegara, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh 3 kategori utama yaitu perencanaan pembelajaran, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pembelajaran di kelas, aktifitas belajar siswa dan evaluasi pembelajaran yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Karakteristik Akademik

Kemajuan akademik seorang siswa salah satunya ditentukan oleh IQ. Anak dengan gangguan emosi dan perilaku tidak memiliki kriteria intelegensi secara khusus. Dalam distribusi kurve normal statistik, kebanyakan anak dengan gangguan ini berada dalam range anak lamban

belajar sampai anak dengan tunagrahita ringan (Hallahan, D.P. & Kauffman, 2006). Selebihnya beberapa mereka termasuk anak cerdas dan beberapa pula termasuk anak dengan tunagrahita sedang hingga berat. Tes IQ tidak sepenuhnya cocok untuk mereka, karena karakteristik emosi dan perilaku mereka akan mengganggu konsentrasi dalam pengerjaan tes IQ.

Masalah akademik lain adalah *underachiever*, mereka tidak mampu memenuhi prestasi sesuai dengan usia mental mereka. Anak dengan gangguan emosi dan perilaku yang berat biasanya kurang dalam kemampuan membaca dasar dan keterampilan matematika (Hallahan, D.P. & Kauffman, 2006). Hal itu utamanya disebabkan karena gangguan emosi dan perilaku yang merusak atensi mereka dalam menerima pelajaran, padahal atensi merupakan faktor penting dalam proses belajar. Selain itu disebutkan bahwa 20-60 % anak dengan ADHD juga mengalami kesulitan belajar.

Hubungan antara ADHD dengan kesulitan belajar sangat bisa dimengerti ketika anak dengan ADHD kehilangan perhatian dan konsentrasi pada pelajarannya, dan justru beralih perhatian pada situasi-situasi umum di lingkungan belajarnya, seperti gambar di dinding, suara kendaraan di luar kelas, dan sebagainya. Pada siswa hiperaktif-impulsif, kecenderungan yang selalu bergerak dan berpindah tempat, serta perilaku yang terburu-buru dan tidak bisa dikendalikan tentunya juga menghambat proses belajarnya. Secara umum gangguan belajar anak ADHD dalam membaca dan menulis adalah kehilangan konsentrasi dan tidak bisa fokus. Dalam matematika, anak ADHD ini seringkali kesulitan dalam membaca tanda operasi hitungan dan kesulitan dalam

Perencanaan pembelajaran

Pada tahap perencanaan guru kelas dan guru pendamping membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bentuk perencanaan pembelajaran individual (PPI) yang dibuat secara khusus untuk anak yang memiliki kebutuhan khusus di SD Ulul Albab Malang. Perencanaan ini dibuat berdasarkan hasil analisis guru kelas dan guru pendampinga terhadap siswa untuk mengidentifikasi penanganan dan indikator apa yang akan di capai (Gambar 2). Dalam tahap awal praktik refleksi, narasumber didorong untuk menggambarkan dan menganalisis aspek struktural dari suatu situasi termasuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dengan kebutuhan khusus (Yarfin & Suyadi, 2020). Telaah ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada anak berkebutuhan khusus. Serta melakukan refleksi untuk melihat ke-ABK-an pada anak sehingga bisa merumuskan RPP yang tepat untuk anak berkebutuhan khusus.

Rancangan pembelajaran dibuat menjadi 2 yaitu RPP dan PPI dikarenakan RPP digunakan untuk peserta didik secara keseluruhan dan PPI dibuat untuk individu sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus di SD Ulul Albab. RPP dan PPI dibuat untuk 1 semester sesuai dengan persetujuan kepala sekolah serta koordinator penanganan anak berkebutuhan khusus serta persetujuan orang tua wali murid.



Gambar 2. Perancangan Pembelajaran

Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan durasi waktu 6 jam di sekolah. Ketika guru melaksanakan pembelajaran selalu di damping oleh guru pendamping, untuk penanganan anak berkebutuhan khusus. Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan suasana yang sangat nyaman sehingga siswa semangat dalam belajar. Aktifitas pembejaraan siswa harus meliputi kegiatan mental, visual, motorik, dan emosional (Samuel et al., 2009).

Kegiatan pembelajaran guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan video dan juga Bersama-sama mmebuat prakarya dan pembuatan karya seni. Pada aspek emosional terlihat siswa sangat antusias jika guru memperlihatkan media yang sangat menarik untuk pembelajaran. Seperti menggunakan media video 4 dimensi materi petumbuhan tanaman dan juga memberikan games dengan berbagai macam media. Serta pemeberian metode diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Proses pembelajaran di SD Ulul Albab menekankan pada penggunaan berbagai macam media yang inovatif sehigga menarik siswa ABK dalam belajar di kelas sebagaimana tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran di SD Ulul Albab

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan secara fleksibel sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah (tersaji pada Gambar 4). Aspek kognitif bagi anak berkebutuhan khusus cenderung menurun sebagai contoh kompetensi berhitung ini membutuhkan waktu yang lama dan konsentrasi

siswa cenderung tidak stabil. Aspek afektif dalam pemantauan menggunakan angket yang telah disusun saat perencanaan pembelajaran sehingga progres anak berkebutuhan khusus dapat terpantau dengan baik. Aspek psikomor yaitu dapat dilihat dari siswa membuat prakarya apakah unik atau hanya sederhana tetapi melalui penelitian dapat dilihat bahwa prakarya yang di buat oleh anak berkebutuhan khusus sangat bagus dan kreatif sesuai dengan teori (Samuel et al., 2009) menyatakan bahwa Aktifitas pembejaran siswa harus meliputi kegiatan mental, visual, motorik, dan emosional dan sudah diterapkan di SD Ulul Albab.

Maka dapat disimpulkan hasil evaluasi pembelajaran dengan di SD Ulul Albab Malang pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat dan hal ini dituangkan dalam bentuk raport setiap akhir semester.

Peran Guru dan Strategi

Sekolah Luar Biasa bagian E sebagai lembaga pendidikan formal untuk anak tunalaras selama ini telah memiliki metode khusus dan metode kompensatoris dalam memberikan layanan pendidikan untuk anak tunalaras. Tatanan dan proses yang tersedia bagi setiap siswa, dan bukannya terpisah dari mereka (Florian, 2008).

Pendidikan inklusi yang berhasil untuk anak tunalaras membutuhkan perubahan mulai dari tataran paradigmatis seperti ungkapan (Nkhata et al., 2016) tersebut di atas, hingga pada tataran operasional. Paradigma inklusif yang dimiliki pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan inklusi akan menjadi pondasi yang kuat dan stabil pada tahap operasional pendidikan inklusi. Tanpa paradigma inklusif, pelaksanaan pendidikan inklusi mungkin saja akan berjalan artifisial dan timpang di sana-sini. Namun demikian, paradigma tanpa disertai dengan operasional yang matang dan tertata juga hanya akan menjadi angan-angan dan rencana semata.



Gambar 4. Evaluasi Pembelajaran di SD Ulul Albab

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan phisik, emosional, mental dan sosial”. Ketetapan tersebut untuk anak berkebutuhan khusus sangat berarti karena memberi landasan yang kuat bahwa mereka seharusnya memperoleh kesempatan yang sama seperti anak normal

lainnya dalam hal pendidikan dan juga pengajaran. Karena dengan memanfaatkan potensi yang dimiliki anak perlu didorong untuk mengembangkan dirinya sehingga di masa depan dapat hidup mandiri seperti layaknya orang normal.

Untuk itu guru dan orang tua perlu memahami mengenai kebutuhan dan potensi anak walaupun inteligensi mereka tidak berbeda dengan anak normal tetapi karena ketidak lengkapan kemampuan yang dimiliki tentu dalam pembelajaran membutuhkan fasilitas yang berbeda. Agar tidak memberatkan guru maka anak berkebutuhan khusus perlu dimasukkan ke sekolah khusus atau dalam kelas inklusi. Kelas inklusi akan lebih memberikan makna bagi anak jika hanya menampung anak yang mengalami kelainan yang sejenis saja.

Berdasarkan penelitian yang telah dibuat maka dapat disimpulkan bahwa kedua narasumber telah melaksanakan serta mencerminkan pelaksanaan pembelajaran dengan baik dan terstruktur. Pelaksanaan pembelajaran meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Melalui analisis peneliti guru kelas dan guru pendamping telah merencanakan secara matang pelaksanaan pembelajaran dengan melakukan beberapa kali rapat dengan koordinator anak berkebutuhan khusus, kepala sekolah, dan wali murid.

Guru kelas dan juga guru pendamping telah membuat perencanaan pembelajaran anak normal dan anak berkebutuhan khusus dengan baik. Kemudian dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran di kelas guru mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Aktifitas pembelajaran di kelas menunjukkan aktifitas pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif, dengan melibatkan aktivitas, mental, emosional, dan motorik. Kemudian evaluasi dilakukan secara terperinci melalui 3 aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Saran dari peneliti yaitu diharapkan guru melakukan perencanaan yang matang guna mendorong keterlaksanaan pembelajaran di sekolah inklusi. Secara terperinci diharapkan para guru lebih inovatif dalam melakukan pengajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuning, A., Pitaloka, P., Fakhiratunnisa, S. A., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 26–42. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/masaliq>
- Florian, L. (2008). Special or inclusive education: Future trends. *British Journal of Special Education*, 35(4), 202. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8578.2008.00402.x>
- Hallahan, D.P. & Kauffman, J. M. (2006). *Exceptional Learners: Introduction to Special Education 10th ed.* Pearson.
- Harrison, J. R., Soares, D. A., & Joyce, J. (2019). Inclusion of students with emotional and behavioural disorders in general education settings: a scoping review of research in the US. *International Journal of Inclusive Education*, 23(12), 1209–1231. <https://doi.org/10.1080/13603116.2018.1444107>
- Lestari, K.M. & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.
- Nkhata, L., Chituta, D., Banda, A., Choobe, B., & Jumbe, J. (2016). Mathematics and Science Student Teachers' Perceptions of Their Classroom Management Practices during Practicum: A Case of Copperbelt University Students. *American Journal of Educational Research*, 4(15), 1106–1115. <https://doi.org/10.12691/education-4-15-9>
- Samuel, A., Author, A. K., Author, J. J. G., Ruth, M., Author, C., & Nicholas, J. (2009). *Educating*

Exceptional Children (Twelfth Ed). Houghton Mifflin Harcourt Publising Company.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Utami, D. W., Anwar, M., & Hermawan, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran ASSURE Terhadap peningkatan Prestasi belajar IPA anak Tunalaras. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 2(1), 5. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/ji/article/view/2760>

UUD. (2003). Undang-Undang Republik Indonesianomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. In *Indonesia* (Vol. 18, Issue 1). Indonesia.

Yarfin, L. O., & Suyadi. (2020). Pendidikan Akhlak Pada Anak Tunalaras Di Sekolah Luar Biasa Prayuwana Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 68–85. <https://doi.org/10.22236/jpi.v11i1.5036>

PENGARUH MODEL *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN GAME EDUKASI ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Andi Wibowo¹, Vera Fajariyatul Maulidah²

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

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

Email: andi21harto@gmail.com¹, feramaulida610@gmail.com²

Corresponding author:

Andi Wibowo

Universitas Islam Raden Rahmat

Email: andi21harto@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kinerja siswa dalam pembelajaran tematik kelas 3 SDN 02 Bringin Wajak. Sat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti : 1) Penggunaan model yang masih belum bervariasi, 2) Pembelajaran kurang efektif dan tujuan tidak tercapai secara optimal. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh model *blended learning* berbantuan game edukasi *online* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 3 sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan *quasi experiment* teknik pengumpulan data melalui observasi, dengan pemberian angket, pengisian soal test dan pengumpulan dokumentasi. penelitian ini menilai aspek kognitif yang menggunakan instrumen berupa test (*pre-test* dan *pos-test*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas 3A dan 3 B SDN 02 Bringin Wajak tahun ajaran 2022 dengan jumlah 45 siswa. Data yang diperoleh dihitung dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T-test dengan bantuan IBM Stastistik v.23. Perhitungan yang diperoleh nilai t hitung sebesar 0,00 dan t tabel sebesar 0,206 sehingga t hitung tabel ini berarti H_0 ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa H_a terdapat pengaruh antara model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar kognitif. Hal ini menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci: Model *Blended Learning*, Hasil Belajar

Abstract: *The Effect of Blended Learning Model Assisted Online Educational Games on Cognitive Learning Outcomes of 3rd Grade Elementary School Students.* This research is motivated by the low learning outcomes of students in thematic learning for grade 3 SDN 02 Bringin Wajak. There are several factors that researchers encountered in the learning process that affect student learning outcomes such as: 1) The use of models that are still not varied, 2) Less effective learning so that the goals are not achieved optimally. Therefore, this study aims to determine whether the effect of blended learning model assisted by online educational games on cognitive learning outcomes of 3rd grade elementary school students. The research method uses a quasi-experimental data collection technique through observation, by giving questionnaires, filling out test questions and collecting documentation. This study assesses the cognitive aspect using an instrument in the form of a test (*pre-test* and *post-test*). The population in this study were students in grades 3A and 3 B at SDN 02 Bringin Wajak in the 2022 academic year with a total of 45 students. The data obtained were then calculated using the normality test, homogeneity test and T-test with the help of IBM Statistical v.23. The calculation obtained that the t-count value is 0.00 and the t-table is 0.206 so that the t-count table means that H_0 is rejected at a significant level of $\alpha = 0.05$. So it can be concluded that H_a states that there is an influence between blended learning learning models on cognitive learning outcomes. This shows a significant effect on students' cognitive learning outcomes.

Keywords: Models *Blended Learning*, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Belakangan ini pandemi *Covid 19* telah melanda diberbagai negara termasuk Indonesia. Sejak saat itu *Covid 19* telah mengubah cara beraktifitas sehari-hari. Berbagai upaya sudah dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penularan *Covid 19*. Penyebaran *Virus Corona* sangat dirasakan oleh sektor pendidikan sehingga menyebabkan penurunan hasil belajar siswa (Sahu, 2020). Keadaan ini berdampak langsung pada dunia pendidikan. Pandemi saat ini membuat pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Pembelajaran *online* mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini dapat memperlambat terbentuknya nilai dalam proses

belajar-mengajar. Pembelajaran online yang dilaksanakan saat ini menjadi hal baru yang dirasakan oleh guru maupun siswa Hadisi & Muna (2015).

Dunia pendidikan pada saat ini memanfaatkan salah satu model pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi saat ini yaitu dengan memakai model *blended learning*. Awalnya *blended learning* muncul karena menjadi jawaban atas kelemahan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online Sari, M. & Asmendri (2019). Saat ini, *blended learning* dijadikan sebagai salah satu cara model pembelajaran yang dapat digunakan pada masa transisi menuju keadaan normal, pembelajaran ini menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menuntut kita supaya tetap tanggap dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi canggih sebagai alat komunikasi.

Blended learning lebih efektif menggunakan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar daripada pembelajaran online dan tatap muka secara terpisah. Keunggulan pembelajaran dengan model *blended learning* adalah memberikan pengalaman baru selama proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Kelemahan penggunaan blended learning adalah distribusi fasilitas yang dimiliki siswa tidak merata (Idris, 2018). Tujuan blended learning adalah untuk mendorong pembelajaran yang lebih aktif, baik online maupun offline, untuk melengkapi pengalaman belajar dan membantu mencapai hasil belajar yang diinginkan (Khoiroh, 2017).

Menurut (Sari & Yarza, 2021), Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat penilaian yang menarik bagi siswa pembelajaran online. Beberapa keuntungan Wordwall adalah bahwa opsi dasar dengan banyak templat untuk dipilih adalah gratis. Selain itu, game yang Anda buat dapat dikirim langsung melalui WhatsApp, Google Classroom, dan lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan lainnya. Keuntungan lainnya adalah Anda dapat mencetak game Anda dalam format PDF. Hal ini memudahkan siswa dengan masalah jaringan. Putri (2020) menyatakan bahwa wordwall memudahkan siswa untuk memahami topik online dan memudahkan untuk melihat bagaimana siswa belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas 3 SDN 02 Bringin pada tanggal 21 oktober 2021, menyatakan bahwa siswa terlihat sulit memahami materi pembelajaran tematik selama masa pandemi covid-19. Hasil belajar kognitif siswa masih tergolong rendah hanya 43% siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sedangkan 57% siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Guru kelas 3 mengatakan bahwa hal ini disebabkan selama masa pandemi covid-19 siswa hanya diberikan tugas daring melalui WA sehingga tidak ada interaksi sosial antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang dialami siswa menjadi tidak terawasi dan tidak terarahkan dengan baik untuk menggali dan menguasai seluruh materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas di harapkan model blended learning berbantuan game edukasi online dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 3 SD maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Game Edukasi Online Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 3 SD “

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode quasi experiment (eksperimen semu) (2017: 114). Subjek penelitian ini adalah dosen validator, guru kelas 3 serta siswa kelas 3 SDN Brigin 2 ,yaitu 20 siswa dari kelas III A sebagai kelas

kontrol dan 20 dari kelas III B sebagai kelas eksperimen. Berikut desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu:

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, pengisian angket, pengisian soal tes, dan pengumpulan dokumen. (pre-test dan post-test) untuk menilai aspek kognitif. Penelitian ini menggunakan validasi isi dan kontruks. Angket validasi ahli menggunakan skala likert dengan kategori skor 1-5. Data yang dihasilkan kemudian dianalisis dengan rumus Sugiyono (2011). Sedangkan uji validitas dan reabilitas instrumen soal, peneliti menggunakan SPSS tipe 23. Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui kualitas butir soal yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sukar, sudah, dan mudah. Uji tingkat kesukaran peneliti menggunakan rumus Arikunto (2005) sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh hasil pembelajaran dengan model *blended learning* kelas 3B (kelas eksperimen) rata-rata 91,5 poin. Pada kelas 3A (kelas kontrol) nilai rata-ratanya adalah 72,5. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda sebesar 19%. Kegiatan pembelajaran di SDN 02 Bringin masih fokus pada buku tema dengan menggunakan metode konvensional. Siswa masih membayangkan apa yang sedang guru pelajari dan jelaskan. Namun setelah dilakukan pembelajaran model *blended learning* pada pembelajaran eksperimen, proses pembelajarannya jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran terkontrol dengan buku tema (metode konvensional).

Siswa belajar lebih antusias, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa yang diajarkan melalui pengalaman langsung mata pelajaran, siswa belajar lebih banyak Hal ini dibuktikan dengan beberapa faktor seperti mengurangi kebosanan belajar. proses. Pengaruh model *blended learning* terhadap hasil belajar siswa kelas tiga pembelajaran mata pelajaran didorong oleh sifat pembelajaran yang didukung oleh game edukasi online itu sendiri menggunakan model *blended learning*. Tahapan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena mempengaruhi motivasinya untuk menyerap materi. Keterlibatan siswa secara langsung, berdasarkan pengalaman belajar yang dialami siswa secara langsung, dapat mendorong siswa untuk memperhatikan, memahami, merespon dan terlibat dalam pembelajaran.

Aktivitas yang dilakukan dijelaskan dalam Pengujian Perangkat dan Pengujian Prasyarat. Pada penelitian kedua, kelas eksperimen dan kontrol diberikan pretest dan posttest dengan 10 soal pilihan ganda. Dalam analisis, ukuran ini disajikan dalam bentuk uji validitas dan reliabilitas. Analisis tersebut menjelaskan tentang uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan homogenitas yang dilanjutkan dengan uji hipotesis.

1. Hasil Uji Validitas

Dari hasil olah data validitas dan reliabilitas yang dilakukan menggunakan microsoft excel dan SPSS versi 23 dari hasil data yang didapat pada validitas soal dikemas dengan Tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Item Soal	$> r_{Hitung}$	$> r_{tabel} 5\%$
1.	0.518	
2.	0.591	
3.	0.684	
4.	0.347	
5.	0.684	0,444
6.	0.684	
7.	0.591	
8.	0.516	
9.	0.718	
10	0.414	

Uji validitas item soal dikatakan valid dengan nilai kebenaran 5%. bila $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} (0,05) dapat dikatakan bahwa soal dinyatakan valid sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,05) item soal dinyatakan tidak valid.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N Of Items	Keterangan
0,750	10	Reliabel

Hasil uji reliabilitas pada pengembangan soal menunjukkan bahwa seluruh item soal memiliki total reliability statistics Cronbach Alpha sebesar $0,6 < 0,750$ maka dinyatakan reliabel

3. Hasil Uji Daya Beda

Tabel 4. Hasil Daya Beda

Soal	Daya Pembeda
1.	0.50
2.	0.10
3.	0.40
4.	0.20
5.	0.20
6.	0.40
7.	0.30
8.	0.20
9.	0.80
10	0.30

Pada hasil uji tabel 3 dapat dilihat bahwa dari 10 butir soal pilihan ganda diperoleh daya beda dengan kriteria “Baik sekali, Baik, Cukup dan Jelek”. kriteria Baik sekali terdapat 1 butir soal, untuk kriteria Baik terdapat 3 soal, untuk kriteria Cukup terdapat pada 5 butir. dan yang terakhir untuk kriteria jelek terdapat 1 butir.

4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 5. Hasil Tinglat Kesukaran

Soal	Nilai Tingkat Kesukaran
1.	1
2.	1,13
3.	1,06
4.	1,2
5.	1,06
6.	1,06
7.	1,13
8.	1,06
9.	0,66
10	1

Hasil uji daya pembeda yang sudah dilakukan terhadap 10 soal pilihan ganda dengan kriteria “Sedang, Mudah dan Sukar”. Instrumen dengan kriteria sedang terdapat 1 butir soal, untuk kriteria Mudah terdapat 9 butir soal dan yang terakhir untuk kriteria Sukar terdapat 0 butir soal.

5. Uji Normalitas

Uji normalitas *Kolmogorov - Smirnov* dengan IBM SP Statistik v.23. Dengan Hasil perhitungan pre-test pada uji normalitas adalah $0,140 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan data dinyatakan normal. Sedangkan Hasil pos-test pada uji normalitas adalah $0,037 \geq 0,05$ Maka dapat disimpulkan bahwa data dinyatakan normal.

6. Uji Homogenitas

Perhitungan menggunakan uji Levena Test dengan program IBM SPSS Statistik v.23 . Hasil perhitungan dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Pos – test

Levene statistic	Df1	Df2	Sig.
2.435	1	18	.136

Data yang dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansinya. Jika sig 0,05 maka data berasal dari varian yang sama (homogen). Jika sig koefisien $< 0,05$ maka data berasal dari varian yang tidak sama (tidak homogen). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai sig sebesar $0,136 \geq 0,05$ maka kesimpulannya data tersebut dinyatakan homogen.

7. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis T-test

Tabel 7. Perbandingan pretest dan pos-test

No	Data	t hitung	t tabel	Keterangan
1	Pre-test (Kelas eks-kon)	0,725	0,206	Tidak ada perbedaan
2	Pos-test (kelas eks-kon)	0,000	0,206	Ada perbedaan

Berdasarkan perhitungan tabel pos-test diatas menunjukkan t hitung sebesar 0,000 dan t tabel pada tingkat signifikansi 5 % bernilai 0,206 maka $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan model *blended learning* berbantuan game edukasi *online* terhadap hasil belajar .

Dalam proses pembelajaran disekolah SDN 02 Bringin Kecamatan Wajak Kabupaten Malang, guru sudah menerapkan metode pembelajaran konvensional. Namun, peneliti ingin memberikan model baru dalam pembelajaran yaitu : model blended learning berbantuan game edukasi online.

Pada kelas eksperimen menggunakan model blended learning . Model blended learning merupakan perpaduan pembelajaran secara online dan offline, dimana siswa ketika menggunakan model blended learning dibantu dengan adanya game online/game **wordwall** yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. dalam proses pembelajaran guru mengajak siswa mengerjakan soal dengan menggunakan game wordwall dengan menggunakan game wordwall siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pada kelas kontrol menggunakan media buku tematik (metode konvensional) dimana siswa mengamati obyek yang dipelajari, dalam hal ini menggunakan buku tema. Guru mengajak siswa memahami materi dengan hanya melihat buku tema dalam proses pembelajaran dan mendiskusikan dengan teman serta menyimpulkannya. Pembelajaran yang dikatakan efektif apabila didalam pembelajaran siswa berinteraksi dan berkerja sama antara guru dengan siswa , siswa dengan siswa lainnya dengan menggunakan media . Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model **blended learning** berbantuan game edukasi online siswa diminta untuk mengamati dan memahami materi praja muda karena, kemudian didiskusikan bersama kelompok. Dalam hal ini, guru menjelaskan manfaat dan tujuan praja muda karena kemudian membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model blended learning berbantuan game edukasi online terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik kelas 3 SDN 02 Bringin. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperiment, yang mana mempunyai kelompok kontrol akan tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiono , 2017).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini **pre-test** dan **pos-test control group design**. Dalam rancangan ini dilibatkan dua kelompok yang dibandingkan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, yang mana semua anggota populasi dijadikan sampel. Pada desain ini menggunakan soal **pre-test** dan **po- test** pada kedua kelas. Setiap kelas diberi soal **pre-test** dan **pos-test**, akan tetapi terdapat perbedaan perlakuan diantara 2 kelas tersebut. Pada kelas eksperimen diterapkan pada pembelajaran dengan menggunakan model **blended learning** berbantuan game edukasi online (**Wordwall**) sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media buku tematik (metode **konvensional**) Kemudian hasil **pos-test** keduanya dibandingkan untuk melihat apakah ada pengaruh model **blended learning** dan sebesar apakah pengaruh tersebut terhadap hasil belajar siswa akibat adanya perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen (game online) dan kelas kontrol (buku tema) pada pembelajaran tematik kelas 3 SDN 02 Bringin.

Dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap terakhir. Tahap pertama, adalah tahap persiapan yang dilakukan beberapa hal, diantaranya: menganalisis topic materi, menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan instrumen penelitian dan membuat soal-soal test.

Tahap kedua, adalah pelaksanaan ini dilakukan beberapa hal, diantaranya: pemberian soal **pre-test** untuk mengetahui penguasaan konsep dan mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mengikuti mata pelajaran tematik. Menerapkan model **blended learning** (kelas eksperimen) dan buku tema dengan metode konvensional yang biasa digunakan guru SDN 02 Bringin pada kelas kontrol.

Selanjutnya, pemberian soal **pos-test** pada kedua kelas tersebut untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda.

Tahap ketiga, adalah tahap akhir berupa deskripsi data pada pembahasan sebelumnya, hasil belajar **pre-test** pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,4 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 54,4. Setelah diberi perlakuan pada kedua kelas maka hasil belajar **pos-test** kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,4 dan nilai rata-rata kelas kontrol 71,6.

Hasil uji normalitas pada soal pre-test menunjukkan nilai Sig (2-tailed) 0,100 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan pada soal **pos-test** menunjukkan nilai Sig (2-tailed) 0,064 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika $p < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Uji homogenitas pos-test hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai Sig 0,275 $> 0,05$ maka data berasal dari varian yang sama (homogen). Berdasarkan nilai signifikansinya:

1. Jika $sig > 0,05$ maka data berasal dari varian yang sama (homogen).
 2. Jika $sig < 0,05$ maka data berasal dari varian yang tidak sama (tidak homogen).
- Hasil analisis data dengan menggunakan uji hipotesis T test nilai posttest diperoleh t hitung sebesar 0,000 dan tabel 0,206. Dikarenakan $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,000 < 0,206$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model **blended learning** berbantuan game edukasi online terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model blended learning pada kelas 3B (kelas eksperimen) memiliki nilai rata-rata 91,5. Sedangkan pada kelas 3A (kelas kontrol) memiliki nilai rata-rata 72,5. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan sebesar 19 %. Kegiatan pembelajaran di SDN 02 Bringin pada pembelajaran tematik masih berfokus pada buku tema yang mana menggunakan metode konvensional. Siswa masih banyak membayangkan apa yang dipelajari dan diterangkan oleh guru. Akan tetapi, setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model blended learning pada kelas eksperimen proses pembelajaran jauh lebih efektif dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan buku tema (metode konvensional).

Hal ini terbukti dengan beberapa faktor, diantaranya adalah siswa lebih semangat dalam belajar, siswa lebih memahami materi yang diajarkan dikarenakan mengalami pengalaman secara langsung dengan materi yang dipelajari dan siswa lebih antusias sehingga menciptakan rasa ingin tahu yang sangat besar serta mengurangi rasa jenuh dalam proses pembelajaran. Terjadinya pengaruh model blended learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 3 disebabkan oleh karakteristik pembelajaran dengan model blended learning yang berbantuan game edukasi online itu sendiri, dimana dalam pembelajarannya dipadukan dengan adanya game yang berupa soal. Tahapan pembelajaran tersebut memberikan dampak pada kesiapan siswa dalam menerima materi, sehingga dapat memberi pengaruh pada hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa secara langsung berdasarkan pengalaman belajar yang dialami siswa secara langsung dapat mendorong siswa untuk memperhatikan, memahami, menanggapi atau ikut berpartisipasi dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian ini, kami menemukan bahwa hasil belajar dengan menerapkan model *blended learning* itu lebih baik daripada dengan model tradisional. Penerapan yang dilakukan

didukung oleh hasil dari perhitungan uji hipotesis setelah diuji dengan uji-t pada taraf signifikansi 0,05, dan diperoleh hasil t-tabel . Karena t_{hitung} atau 0,00 < 0,206 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Hasil komputasi ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran dengan model pembelajaran campuran. Oleh karena itu model pembelajaran campuran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Selain kemajuan teknologi saat ini, alangkah baiknya jika teknologi tertanam dalam proses belajar mengajar. Teknologi memungkinkan guru untuk memfasilitasi penyajian materi di kelas dan membuat kegiatan belajar mengajar lebih realistis.
2. Pembelajaran dengan model pembelajaran campuran dapat berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferazona, S., & Suryanti. 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Limnologi. *Journal of Research and Education Chemistry (JREC)*, 2(2): 2102-110. DOI: 10.25299/jrec.2020.
- Jalinus, N. 2020. *Buku Model Flipped Blended Learning*, Purwodadi Jawa tengah: Sarnu Untung.
- Jannati. 2018. Buku Model Blended Learning. (Online). http://repository.unp.ac.id/26576/1/0_Buku%20Model%20Blended%20Learning.pdf
- Nasution, N. 2019. *Buku model blended learning*, Pekanbaru Riau: Anugrah Jaya.
- Nissa, S.F., Renoningtyas, Novida. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5): 2854 – 2860. DOI: 10.31004/edukatif.v3i5.880.t
- Rahmadhani, A.P. 2019. BAB II LANDASAN TEORI. (Online). <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/10813/5/BAB%20II.pdf>. Di akses pada tanggal 18 oktober 2021.
- Ramadina, IA. 2021. ISI LAPORAN KKN_III.B.I_REGULER-84. (Online). http://eprints.uad.ac.id/25397/4/ISI%20LAPORAN%20KKN_III.B.I_REGULER-84.pdf. diakses pada tanggal 11 November 2021.
- Rigianti, 2020. Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Banjar negara. (Online). <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/768>.
- Riyan, 2019. Pemanfaatan dan Pengelolaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran dan Pengajaran. (Online). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPLP2KM/article/download/42387/pdf>
- Riyanto, N. 2018. *7 Karya 1 Buku*. Banjarnegara: Pelita Gemilang Sejahtera.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif , kualitatif , dan R & D*. Bandung : Alfabeta . CV
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung : Alfabeta .
- Tanjung, Yul,I. 2021. *Aplikasi manajemen pembelajaran berbasis blended learning*. Jawa barat: Media Sains Indonesia.
- Wardani, D. N., Toenlloe, A. J., dan Wedi, A. 2018. Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13-18.

Yusuf, K. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. <http://repository.radenintan.ac.id/11421/1/SKRIPSI%202.pdf>.

PENGEMBANGAN MEDIA GAME LUDO DAN LINK (GAUL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR PADA ERA PANDEMI COVID-19

Dyah Ayu Pramoda Wardhani¹, I'in Cahya Mauliddiyah²

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

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

Email dyah.ayu.pramoda@uniramalang.ac.id¹, iincahya09@gmail.com²

Corresponding author:

Dyah Ayu Pramoda Wardhani

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: dyah.ayu.pramoda@uniramalang.ac.id

Abstrak: Peralihan pembelajaran daring ke pembelajaran tatap muka terbatas mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa sebanyak 55%, serta menimbulkan berbagai dampak lainnya. Tujuan pembelajaran tatap muka terbatas untuk mempermudah siswa memahami pembelajaran secara tatap muka, dimana sebelumnya dilakukan secara daring yang dirasa kurang efektif dalam memahami pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu penggunaan media pembelajaran. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran GAUL telah di validasi dengan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Media GAUL telah di uji kelayakan dengan kualifikasi sangat layak. Presentase dapat meningkatkan hasil belajar sebanyak 88%, sehingga media GAUL layak serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 sekolah dasar.

Kata kunci: Media GAUL, Hasil belajar

Abstract: *Development of Ludo and Link Game Media to Improve Cognitive Learning Outcomes of Elementary School Students in The Covid-19 Pandemi Era.* The transition from online learning to face-to-face learning is limited, resulting in a decrease in student learning outcomes by 55%, as well as causing various other impacts. The purpose of face-to-face learning is limited to making it easier for students to understand face-to-face learning, which was previously done online which was deemed less effective in understanding learning. One solution that can be used is the use of learning media. The approach in this study uses a qualitative approach, with Research and Development (R&D) research methods with the ADDIE development model. GAUL learning media has been validated by getting very good qualifications. Media GAUL has been tested for eligibility with very decent qualifications. The percentage can increase learning outcomes as much as 88%, so that the GAUL media is feasible and can improve the learning outcomes of grade 2 elementary school students.

Keywords: GAUL Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pandemi covid yang melanda telah mempengaruhi kebijakan-kebijakan Pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan pembelajaran tatap muka terbatas. Pembelajaran tatap muka terbatas dilakukan melalui dua fase. Fase transisi bertalangsung selama dua bulan sejak dimulainya pembelajaran tatap muka terbatas di sekolah dan fase kebiasaan baru yaitu setelah masa transisi selesai (Tanuwijaya, 2021). Permasalahan yang terjadi selama pembelajaran tatap muka terbatas seperti, terbatasnya pembelajaran 2 jam pada kelas rendah, rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya pemanfaatan media saat pembelajaran. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Novia, 2019). Media pembelajaran dapat memperjelas makna dari pesan yang disampaikan selama proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Kustandi dan Deddy 2006). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Novia, 2019) Media pembelajaran dapat mengatasi beberapa masalah dalam

pembelajaran seperti, keterbatasan waktu pembelajaran dimasa pandemi, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Novia (2019) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Doriang (Ludo Geometri RUANG) untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 2 Tegalmilati Kabupaten Pemalang “menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ludo dengan materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Penelitian tersebut mendapatkan data yang telah disimpulkan bahwa dengan menggunakan media ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 0,39 dengan menggunakan N-gain Kategori sedang. Jihan (2019) dalam penelitian media pembelajaran Ludo Raksasa dengan materi tema selalu berhemat energi kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. “penggunaan media pembelajaran kepada siswa dapat membuat lebih termotivasi untuk belajar, sehingga motivasi belajar siswa selama pembelajaran meningkat”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan N-gain 0,40 pada uji coba lapangan dengan kategori sedang.

Berdasarkan penelitian terdahulu belum ada media ludo yang dilengkapi dengan link dan penyelesaian untuk mengerjakan soal pada media pembelajaran. Media GAUL diwujudkan dalam bentuk barcode serta dilengkapi kartu soal dan kotak penyelesaian soal pembelajaran tatap muka terbatas dengan 50% daring dan 50% luring, sehingga diperlukan media yang dapat menunjang pembelajaran tatap muka terbatas.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan oleh peneliti diatas. Peneliti mengembangkan media GAUL dengan judul Pengembangan Media Game Ludo dan Link Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid19.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model ADDIE singkatan dari *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Langkah – langkah pengembangan media game ludo dan link (GAUL) yaitu analisis (*analysis*), Desain (*Design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, angket serta tes tertulis. Indikator keberhasilan penelitian pada media GAUL yaitu meningkatnya hasil belajar kognitif siswa kelas 2 sekolah dasar pada era pandemi covid-19. Uji coba media GAUL dilakukan di SDN 1 Sukoraharjo kelas II dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada era pandemi covid-19 dengan menggunakan media game ludo dan link (GAUL) pada kegiatan pembelajaran. Uji coba media pembelajaran dilakukan terhadap satu kelas dengan menggunakan tes tulis berupa pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran, agar peneliti dapat membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran secara lebih spesifik dan akurat.

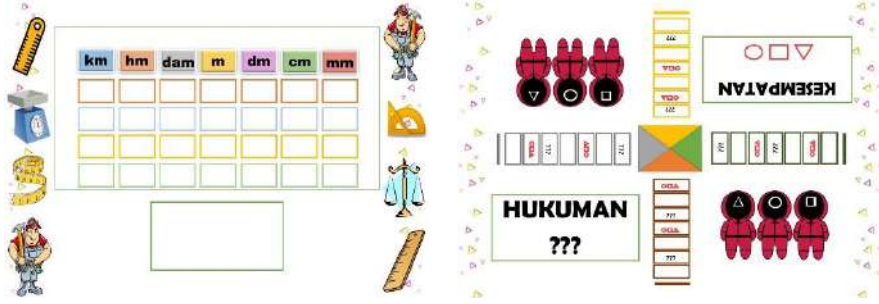
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran GAUL dibuat untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1. Media GAUL merupakan lembaran yang disajikan dengan menggunakan bahan dari kertas art paper 260g dengan dilengkapi map penyimpanan sehingga media dapat terawat dan tahan lama. Dalam penggunaan media dilengkapi dengan spidol warna yang

menjadi satu dengan penghapus, kartu hukuman, kartu kesempatan, pion, dadu, yang digunakan untuk bermain game. Media GAUL ini dirancang untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran yang akan disampaikan. Adapun media GAUL yang terdapat pada tabel 1. sebagai berikut

Tabel 1. Media pembelajaran game ludo dan link (GAUL)

Bagian depan (Cover)

Bagian tengah (kotak penyelesaian soal dan game)

Bagian belakang (barcode dan petunjuk penggunaan)


Hasil penelitian pengembangan media GAUL pada pembelajaran kelas 2 tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah. Media pembelajaran telah di validasi kepada dosen ahli dan guru kelas serta tidak ada revisi berarti yang harus dilakukan. Hasil validasi media dosen ahli dan guru kelas ditampilkan pada tabel 2 dan 3.

Hasil validasi media oleh dosen ahli, Ibu Diana Kusumaningrum, M.Pd pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Dosen Ahli

No	Kriteria	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase
1	Desain	28	28	100%
2	Aksebilitas	19	20	95%
3	Kelayakan isi	12	12	100%
4	Bahasa	11	12	92%
Jumlah		70	72	
Presentase Akhir			97%	
Kualifikasi			Sangat Baik	

Hasil validasi media oleh Ibu Siti Isnaniyah, S.Pd pada table 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Guru kelas

No	Kriteria	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase
1	Desain	28	28	100%
2	Akseabilitas	19	20	95%
3	Kelayakan isi	12	12	100%
4	Bahasa	12	12	100%
Jumlah		71	72	
Persentase Akhir			99%	
Kualifikasi			Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli media oleh dosen ahli dengan 4 kriteria aspek mendapat nilai kelayakan desain sebesar 100%, kelayakan aksesibilitas 95%, kelayakan isi 100% dan kelayakan bahasa 92%. Skor yang diperoleh 70 dari skor maksimal sebesar 72. Presentase akhir yang diperoleh dari 4 aspek diatas yaitu 97% termasuk dalam kualifikasi “sangat baik” Hasil validasi ahli media oleh guru kelas pada table 1.2 dengan 4 kriteria aspek mendapat nilai kelayakan desain sebesar 100%, aksesibilitas 95%, kelayakan isi 100% dan bahasa 100%. Skor yang diperoleh 71 dari skor maksimal sebesar 72. Persentase akhir yang diperoleh dari 4 aspek diatas yaitu 99% termasuk dalam kualifikasi “sangat baik”. Kesimpulan yang di ambil validator dalam lembar validasi yaitu media pembelajaran layak digunakan/ diuji coba dalam proses pembelajaran dengan revisi sesuai saran.

Hasil validasi materi oleh Ibu Adzimatnur Muslihasari., S. Si,M.Pd pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi Dosen Ahli

No	Kriteria	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase
1	Isi	20	20	100%
2	Bahasa	16	16	100%
3	Desain	12	12	100%
Jumlah		48	48	
Presentase Akhir			100%	
Kualifikasi			Sangat Baik	

Hasil validasi materi oleh Ibu Siti Isnaniyah, S.Pd pada table 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi Guru Kelas

No	Kriteria	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase
1	Isi	20	20	100%
2	Bahasa	16	16	100%
3	Desain	12	12	100%
Jumlah		48	48	
Presentase Akhir			100%	
Kualifikasi			Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli media oleh dosen ahli dengan 3 kriteria aspek mendapat nilai kelayakan isi sebesar 100%, kelayakan bahasa 100%, dan kelayakan desai 100%. Skor yang diperoleh 48 dari skor maksimal sebesar 48. Presentase akhir yang diperoleh dari 3 aspek diatas yaitu 100% termasuk dalam kualifikasi “sangat baik” Berdasarkan tabel 1.4 dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli media oleh guru kelas dengan 3 kriteria aspek mendapat nilai kelayakan isi sebesar 100%, kelayakan bahasa 100%, dan kelayakan desai 100%. Skor yang diperoleh 48 dari skor maksimal sebesar 48. Presentase akhir yang diperoleh dari 3 aspek diatas yaitu 100% termasuk dalam kualifikasi “sangat baik”. Kesimpulan yang di ambil validator dalam lembar validasi yaitu media pembelajaran layak digunakan/ diuji coba dalam proses pembelajaran.

Respon siswa terhadap media pembelajaran GAUL dilakukan terhadap 5 orang siswa dengan 14 pernyataan. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran GAUL. Aspek yang dinilai oleh siswa berupa media, materi, aksesibilitas, dan Bahasa. Hasil respon siswa terlampir pada table 6.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

No	Kriteria	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase
1	Media	20	20	100%
2	Materi	20	20	100%
3	Aksesibilitas	15	15	100%
4	Bahasa	15	15	100%
Jumlah		70	70	100%
Presentase Akhir			100%	
Kualifikasi			Sangat Baik	

Hasil yang diperoleh pada uji kelompok kecil ini yaitu mendapat skor 70 dengan presentase 100%. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari data tes tertulis dengan *pretest* dan *posttest*. Berikut perolehan data *pretest* dan *posttest* pada kelompok besar pada table 7.

Table 7. Hasil Belajar Siswa Kelompok Besar

Penilaian	Pretest	posttest
Total nilai	1940	3210
Rata – rata	59	97
Ketuntasan klasikal	12%	100%
Peningkatan hasil belajar		88%

Berdasarkan tabel 7 hasil uji coba kelompok besar pada aspek kognitif memperoleh skor pretest sebanyak 1940 dengan rata-rata 59 dan ketuntasan klasikal sebanyak 12%. Hasil posttest memperoleh

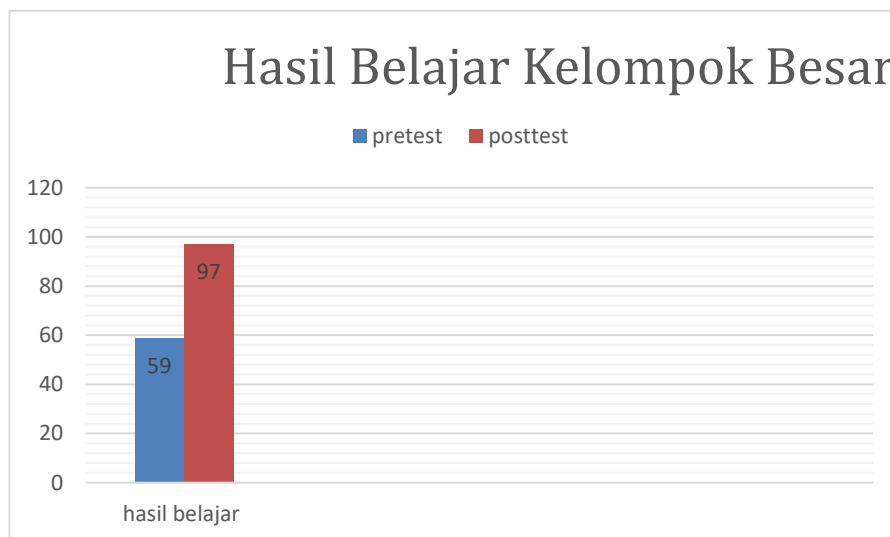
skor sebanyak 3210 dengan rata-rata 97 dan ketuntasan klasikal 100%. Hasil uji coba kelompok besar diatas terdapat peningkatan antara skor *pretest* dan *posttest* yaitu sebanyak 88%.

Peningkatan hasil uji coba kelompok pada aspek kognitif juga dapat diketahui dengan membandingkan hasil belajar berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* menggunakan *one grup pretest-posttest desing* yang terdapat pada tabel 8 sebagai berikut.

Tabel. 8. One Grup Pretest-Posttest Design Kelompok Besar

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁ 59	X	O ₂ 97

Berdasarkan tabel 8 hasil uji coba perlakuan yang dilakukan dengan membandingkan hasil nilai siswa *pretest* dan *posttest* pada kelompok besar menunjukkan hasil O₂ (nilai *posttest*) lebih besar dari pada O₁ (nilai *pretest*), yaitu O₂ memperoleh nilai rata-rata sebanyak 97 setelah diberikan perlakuan sedangkan rata-rata O₁ 59 sebelum mendapatkan perlakuan, maka dapat dikatakan media GAUL dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut dapat dilihat diagram hasil uji coba kelompok besar pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Penelitian Kelompok Besar

Table 9. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Setiap Aspek

Aspek Kognitif	C4	C5	C6
Pretest	69%	72%	33%
Posttest	96%	98%	98%
Peningkatan setiap aspek kognitif	27%	26%	65%

Hasil peningkatan belajar kognitif setiap aspek pada table diatas mengalami peningkatan. Aspek kognitif menganalisis (C4) meningkat sebanyak 27% dengan keseluruhan 4 soal. Aspek kognitif mengevaluasi (C5) meningkat sebanyak 26% dengan keseluruhan 3 soal. Aspek kognitif menciptakan (C6) meningkat sebanyak 65% dengan keseluruhan 3 soal. Adanya perbedaan peningkatan kemampuan level kognitif siswa dikarenakan pada tahap persentase peretest pada level C4 sudah tinggi sehingga peningkatan yang terjadi tidak begitu signifikan sedangkan persentase pretest pada level C6 masih rendah dan terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek kognitifnya.

Peningkatan hasil belajar media GAUL juga dikarenakan beberapa faktor seperti terdapat game dalam media, gambar yang menarik, dan warna yang beragam. Media pembelajaran dengan menggunakan game dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena lebih menarik dan siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan penelitian Wati (2021) menyatakan bahwa “kegiatan pembelajaran berbasis permainan menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa selama pembelajaran”. Penelitian lain oleh Mardati dan Wangid dalam Novia (2019) menyatakan bahwa “media dengan permainan membuat pembelajaran semakin menarik dan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar”. Media pembelajaran menggunakan gambar yang menarik dapat menimbulkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Oviani (2019) yang menyatakan “penggunaan media gambar kepada siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran”. Media dengan penggunaan warna yang menarik dapat menimbulkan ketidak bosanan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Luluk (2017) menyatakan bahwa “menggunakan warna yang menarik pada media pembelajaran membuat siswa lebih semangat ketika pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian pengembangan media GAUL menunjukkan bahwa: pengembangan media pembelajaran GAUL valid digunakan dalam pembelajaran. kevalidan dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi sebesar 100% dengan kualifikasi sangat layak, validator ahli media sebesar 97% dengan kualifikasi sangat baik. Respon siswa mendapatkan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran GAUL layak untuk digunakan oleh siswa kelas 2 sekolah dasar. Hasil belajar siswa mendapatkan peningkatan hasil belajar kognitif secara klasikal sebanyak 88%.

Produk media GAUL diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau media untuk guru, media GAUL dapat bermanfaat dan memberikan wawasan serta hal baru bagi guru dan dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Media GAUL dapat digunakan sebagai informasi terkait pengembangan media Game Ludo dan Link saat pembelajaran tatap muka terbatas dimasa pandemic oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Jihan, ANF dkk. Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*. 7 (2): 107-113.
- Kadir, A dan Asrohah H. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Khodizah, S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasa Gerak Melingkar. Skripsi. Lampung: Pendidikan Fisika Program S1 Fakultas Terbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri.
- Kustandi, C dan Daddy D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: kencana
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. 1 (2): 97.
- Mulkis, M. 2012. Pembelajaran Tematik. *Fenomena*. 4 (1): 63-76.
- Novia, U. 2019. *Pengembangan Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 02 Tegalmati Kabupaten Pemalang*. Semarang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

- Oviani, T. 2019. Penggunaan Media Gmabar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu. Bengkulu: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Suryani, N dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Badung: PT remaja Rosdakarya.
- Tanuwijaya, Tambunan NS dan Witarsa. 2021. Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa Pandemic Covid 19 (Studi Kasus Analisis Kebijakan Pendidikan). *Jurnal Managemen Pendidikan*. 10 (02): 80-90.
- Wahyuni, HT dkk. 2016. Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Jurnal Elektronik*. 1 (2): 129-136.
- Yulia, R dan Iswendi. 2021. The Influence of The Use Of The Chemical Ludo Educational Game On Enviromental Pollution Materual On The Learning Outcomes of Class VII Junior High Scholl Student. 28 (1): 254-259.
- Yuntari, WN. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Berbah 2. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

PENGEMBANGAN MEDIA DASI (DIORAMA SIKLUS AIR) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS V SD

Yulia Eka Yanti¹, Miftahul Huda²

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

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

Email: yulia.ekay@uniramalang.ac.id

Corresponding author:

Yulia Eka Yanti

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

yulia.ekay@uniramalang.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang diberi nama DASI (Diorama Siklus Air) agar pemahaman konsep siswa kelas V pada materi siklus air tema 8 subtema 1 pembelajaran 2. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun model R&D yang dipakai adalah model 4D (Thiagarajan). Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang diperlukan meliputi: wawancara, tes pemahaman konsep, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media DASI (Diorama Siklus Air) dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase akhir sebesar 100% dengan kualifikasi valid dan hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase akhir sebesar 86% dengan kualifikasi valid. Sedangkan angket respon siswa memperoleh persentase akhir sebesar 89% dengan kualifikasi sangat layak dan 88% dengan kualifikasi sangat layak pada kelompok besar. 2) media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) dinyatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa berdasarkan skor rata-rata pretest kelompok kecil sebesar 54 dan skor rata-rata posttest sebesar 76 sedangkan ketuntasan klasikal pretest sebesar 40% dan klasikal sebesar 80% dengan peningkatan hasil belajar sebesar 40%. Sedangkan skor rata-rata pretest kelompok kecil sebesar 48 dan skor rata-rata posttest sebesar 74,5 sedangkan ketuntasan klasikal pretest sebesar 15% dan ketuntasan klasikal posttest sebesar 75% dengan peningkatan hasil belajar sebesar 60%.

Kata kunci: Media DASI, Pemahaman konsep

Abstract: Development Of Dasi Media (Diorama Siklus Air) To Increase 5th Grade Students' Concept Understanding. This study aims to develop a learning media product named DASI (Water Cycle Diorama) so that fifth grade students' understanding of the concept of the water cycle theme 8 sub-theme 1 learning 2. The type of research used is *Research and Development* (R&D) research. The R&D model used is the 4D model (Thiagarajan). Data collection uses the necessary research instruments including: interviews, concept understanding tests, questionnaires, and documentation. The results showed that 1) the DASI media (Water Cycle Diorama) was declared suitable for use based on the validation results of media experts obtaining a final percentage of 100% with valid qualifications and the validation results of material experts obtaining a final percentage of 86% with valid qualifications. While the student response questionnaire obtained a final percentage of 89% with very decent qualifications and 88% with very decent qualifications for the large group. 2) the DASI learning media (Water Cycle Diorama) was declared effective for increasing students' understanding of concepts based on the average score of the small group pretest of 54 and the average score of the posttest of 76 while the classical pretest mastery was 40% and the classical was 80% with increased results learning by 40%. While the average score of the small group pretest was 48 and the posttest average score was 74.5 while the classical pretest completeness was 15% and the posttest classical completeness was 75% with an increase in learning outcomes by 60%.

Keywords: Media DASI, Concept understanding

PENDAHULUAN

IPA merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan gejala-gejala, peristiwa, dan komponen-komponen yang ada di alam yang dijelaskan secara sistematis dan terstruktur pada setiap jenjang pendidikan formal, senada dengan hal ini Widiyono (2021) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA juga

diartikan sebagai ilmu yang tersusun teratur berdasarkan dari hasil observasi dan eksperimen yang menghasilkan suatu produk dalam suatu kesatuan.

Salah satu materi pada mata pelajaran IPA disekolah dasar adalah siklus air yang diajarkan dan dipelajari pada kelas V yakni dalam Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 Pembelajaran 2, dengan kompetensi dasar “Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dan membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber”. Siklus air atau disebut dengan siklus hidrologi adalah sebuah proses pergerakan air dari bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi yang berlangsung secara kontinyu dan bersifat konstan pada sembarang daerah (Putra & Suniasih, 2021). Ruang lingkup IPA pada materi siklus air cukup luas dan tidak semuanya berada di sekitar lingkungan siswa, ada beberapa proses yang bersifat abstrak dan tidak bisa dilihat atau dirasakan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDI Sutojayan menyatakan bahwa materi siklus air ini adalah salah satu materi pada mata pelajaran IPA yang cukup sulit diajarkan tanpa sebuah media, karenanya pemahaman konsep siswa pada materi ini kurang. Selain itu, situasi kondisi dan kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran juga menjadi hambatan. Guru kelas V menyadari bahwa salah satu cara agar pemahaman konsep siswa mengenai materi siklus air bisa meningkat adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Adapun untuk mengatasi kurangnya pemahaman konsep materi siklus air pada kelas V diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan materi siklus air yang masih abstrak oleh siswa. Peneliti memilih media pembelajaran berupa diorama sebagai alternatif media yang dikembangkan. Keunggulan media diorama menurut Sadiman, (1996: 84) diantaranya adalah siswa lebih kreatif dalam mengekspresikan suatu objek, memberikan pemandangan/gambaran visual dari pokok yang sebenarnya, penyajian secara kongkret dan menghindari verbalisme. Media diorama yang akan dikembangkan peneliti adalah sebuah *scene*/pemandangan 3D yang menggambarkan proses tahapan terjadinya siklus air yang dilengkapi dengan simbol-simbol pendukung dalam proses siklus air, hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi siklus air yang terdapat pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2. Berdasarkan paparan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan produk media pembelajaran jenis diorama untuk materi siklus air pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V SD.

Diorama adalah papan 3 dimensi yang menggambarkan tentang objek yang ingin dijelaskan didalamnya. Menurut Prabowo (2019) diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Diorama terdapat benda-benda 3 dimensi yang berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan, dan lain-lain yang tampak seperti dunia sebenarnya. Sedangkan menurut Amalia, dkk (2017) diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana/gambaran yang nyata/ kongkret. Media diorama termasuk kedalam jenis benda tiruan. Media diorama dinilai efektif untuk menunjang proses pembelajaran. Adapun kelebihan dari media tiga dimensi antara lain menurut Sadiman (1996: 84) adalah menggunakan media diorama ini siswa akan lebih kreatif dalam mengeksperikan pemandangan, siswa tidak bosan dengan pembelajaran dikelas, membawa dalam kelas sebagian kecil dari pada dunia dalam bentuk diperkecil dan tiga dimensi, memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkret dan menghindari verbalisme

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan media DASI (Diorama Siklus Air) pada tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 di kelas V SD, untuk mengetahui kevalitan media DASI (Diorama Siklus Air) pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V SD,

untuk mengetahui apakah media DASI (Diorama Siklus Air dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2.

METODE

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di kabupaten malang dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development*. Model penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan media diorama siklus air ini adalah model pengembangan 4D (Thiagarajan, 1974) yang memuat 4 tahap pengembangan yaitu tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Tahap *disseminate* tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Subjek penelitian pada pengembangan produk media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) ini adalah 5 siswa kelas VI SD pada uji coba kelompok kecil dan 20 siswa kelas V SD pada uji coba kelompok besar. Ada beberapa instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, tes pemahaman konsep, dan angket yang meliputi angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, juga angket respon siswa terhadap media.

Teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini adalah analisis data instrument validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon siswa terhadap media, dan analisis data pemahaman konsep. Untuk analisis data instrumen validasi ahli media, validasi ahli materi, dan angket respon siswa memakai rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

P: Kelayakan

$\sum x$: Jumlah jawaban yang diperoleh

$\sum x_i$: Jumlah jawaban maksimum

Hasil yang diperoleh dari hitungan persentase kemudian ditentukan kelayakan sesuai kualifikasi pada angket validasi ahli materi dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Ahli Materi

No	Rentang Persentase	Kualifikasi
1.	$84 < \text{skor} \leq 100$	Sangat valid
2.	$68 < \text{skor} \leq 84$	Valid
3.	$52 < \text{skor} \leq 68$	Cukup valid
4.	$36 < \text{skor} \leq 52$	Kurang valid
5.	$0 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat kurang valid

Sedangkan kelayakan pada ahli media dan angket respon siswa yang menggunakan skala likert rentan 1-4 menggunakan pedoman penskoran pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2 Pedoman Penskoran Ahli Media dan Angket Respon Siswa

Skor penilaian	Rentang skor	Kategori
1.	80%-100%	Sangat layak
2.	60%-79%	Layak
3.	50%-59%	Cukup layak
4.	0%-39%	Kurang

Sedangkan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi siklus air dengan menggunakan media diorama menggunakan soal tes bentuk isian dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

X = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh siswa

N = jumlah responden

Rata-rata hasil belajar siswa yang telah diperoleh tersebut akan dibandingkan dengan KKM yang berlaku di SD tersebut dalam hal ini KKM yang ditetapkan yaitu 70. Tujuan perbandingan antara rata-rata KKM yaitu untuk mengetahui ketuntasan hasil pemahaman konsep siswa. Kriteria rata-rata pemahaman konsep dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kriteria Rata-Rata Pemahaman Konsep

Rentang Nilai	Kategori
85-100	Sangat Tuntas
70-84	Tuntas
55-69	Cukup Tuntas
40-54	Kurang Tuntas
0-40	Tidak Tuntas

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Kriteria presentase pemahaman konsep secara klasikal dapat dilihat pada Tabel 4:

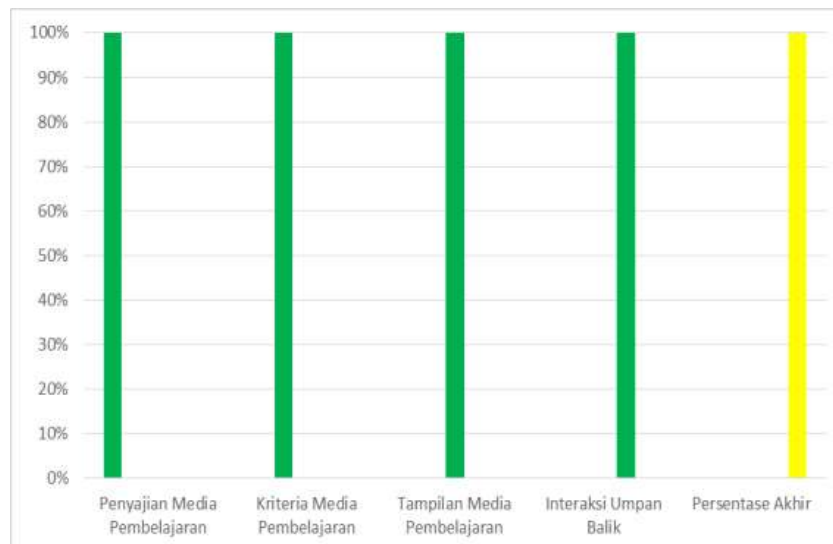
Tabel 4 Kriteria persentase pemahaman konsep secara klasikal

No	Tingkat Keberhasilan	Keterangan
1.	$\geq 80 \%$	Sangat tuntas
2.	60-79%	Tuntas
3.	40-39 %	Cukup tuntas
4.	20-39 %	Kurang tuntas
5.	$< 20 \%$	Tidak Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

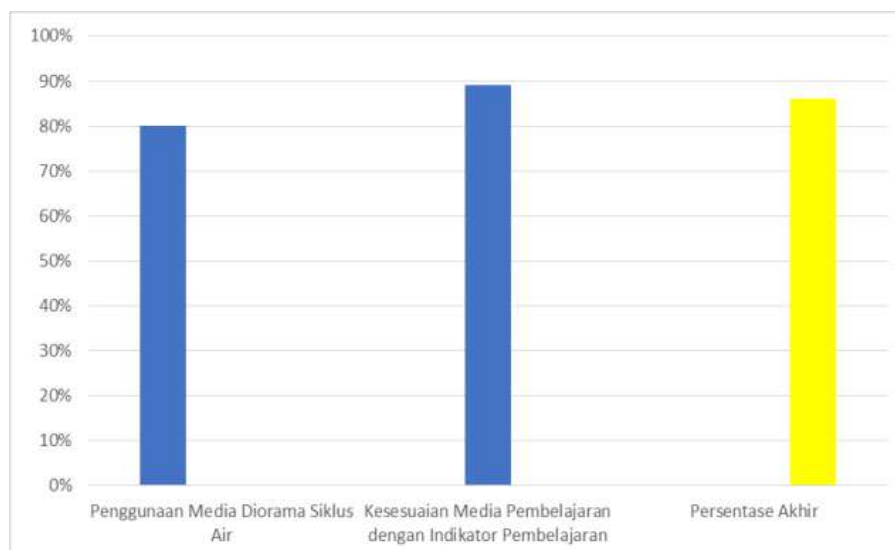
Validasi produk media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) yang dikembangkan peneliti ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk ahli media diberikan kepada dosen di lingkungan prodi PGSD yakni ibu Tety Nur Cholifah, M.Pd , pada angket validasi ahli media terdapat 4 aspek yang dinilai dengan perolehan hasil sebagai berikut (Gambar 1).

Berdasarkan diagram tersebut bahwa hasil validasi ahli media berdasarkan 4 aspek mendapatkan nilai akhir 100%. Berdasarkan pedoman penilaian yang terdapat pada Tabel 4 dimana $X > 100\%$ maka media tersebut termasuk kategori “layak” jika digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada item skor yang diperoleh dari jawaban pertanyaan kuisisioner 1-19 berupa angket yang diberikan kepada validator ahli media, media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) dengan perolehan skor rerata 100% dengan disertai komentar dan saran yang diberikan oleh validator.



Gambar 1 Diagram persentase hasil validasi ahli media

Sedangkan pada validasi ahli materi yang diberikan oleh wali kelas V yakni bapak Syaiful Anam, S.Pd dengan 2 aspek yang dinilai memperoleh hasil sebagai berikut. Berdasarkan Gambar 2 dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi berdasarkan 2 aspek mendapatkan nilai kelayakan akhir yaitu 86% dengan melihat rumus pada tabel 3.1 dimana angka 86% menepati kualifikasi kelayakan “Valid” dan dengan ekuivalen “Layak” jika digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada item skor yang diperoleh dari jawaban pertanyaan 1-13 berupa angket yang diberikan kepada validator ahli materi dalam hal ini adalah wali kelas V SDI Sutojayan, media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) dengan perolehan skor 86% dengan disertai komentar dan saran yang diberikan oleh validator.

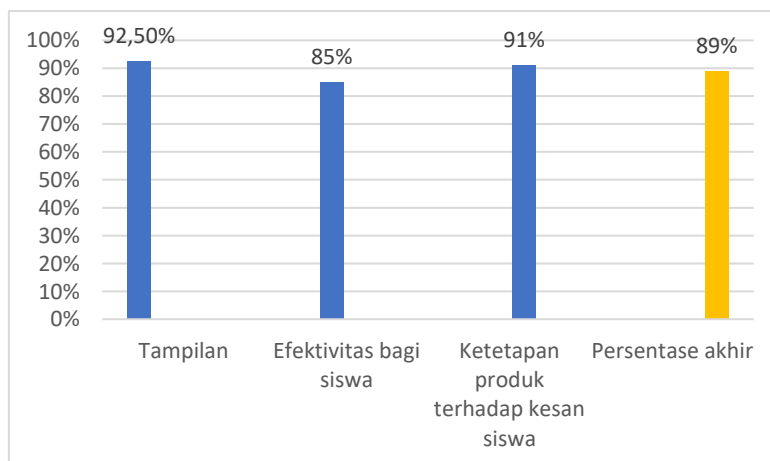


Gambar 2 Diagram persentase validasi ahli materi

Sedangkan untuk uji coba produk dalam hal ini meliputi angket respon siswa kelompok kecil, angket respon siswa kelompok besar, dan tes pemahaman konsep kelompok kecil, juga tes pemahaman konsep kelompok besar mendapatkan persentase sebagai berikut:

1. Angket respon siswa kelompok kecil

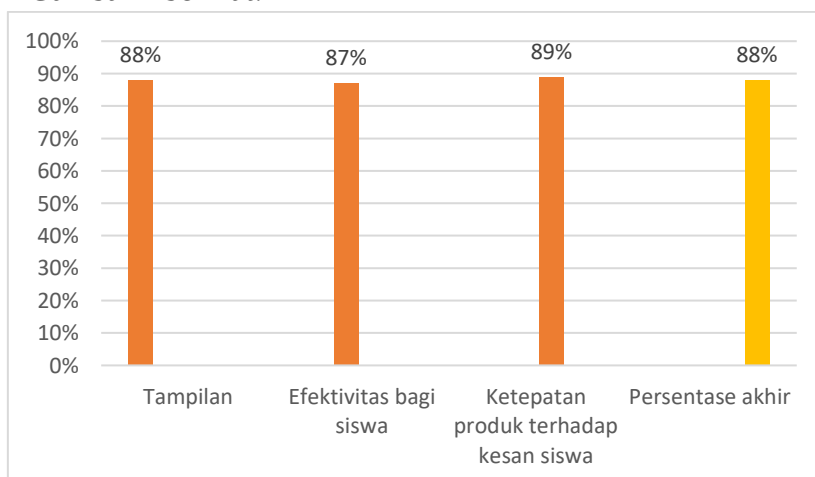
Uji coba respon siswa kelompok kecil ini dilakukan kepada 5 siswa kelas VI. Respon siswa terhadap media merupakan data yang diperoleh untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media dari sudut pandang siswa kelas VI. Berdasarkan Gambar 3 hasil respon siswa kelompok kecil terhadap media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) yang terdiri dari 3 aspek yang mendapat nilai dari aspek tampilan 92,5%, efektifitas bagi siswa 85%, dan ketepatan produk terhadap kesan siswa yaitu 91%. Skor keseluruhan yang diperoleh yaitu 284 dari skor maksimal 320. Persentase akhir yang didapat sebesar 89% dengan kualifikasi “sangat layak”. Akan tetapi peneliti menemukan beberapa kelemahan yang menimbulkan kesulitan siswa dalam menggunakan media diorama siklus air.



Gambar 3 Persentase hasil respon siswa kelompok kecil

2. Angket respon siswa kelompok besar

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah revisi yang dilakukan terhadap media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air). Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kelemahan media pembelajaran. Data hasil respon siswa kelompok besar terhadap media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) dapat dilihat dalam Gambar 4 berikut:

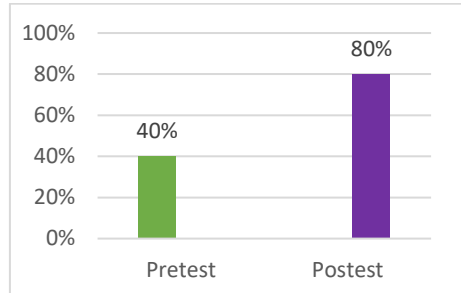


Gambar 4 Diagram persentase hasil angket respon siswa kelompok besar

Berdasarkan Gambar 4 hasil respon siswa kelompok besar terhadap media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) yang terdiri dari 3 aspek mendapatkan nilai dari aspek tampilan 88%, efektifitas bagi siswa 87%, dan ketepatan produk terhadap kesan siswa 89%. Skor akhir yang diperoleh sebesar 1.130 dengan skor maksimal sebesar 1.280. Persentase akhir yang diperoleh sebesar 88% dengan kualifikasi “Sangat Layak”.

3. Hasil pemahaman konsep siswa kelompok kecil

Media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) dalam penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 sekolah dasar. Subjek uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 siswa kelas VII. Data dari uji coba kelompok kecil diperoleh dari nilai berupa tes *pretest* dan *posttest* dengan indikator pemahaman (C2).

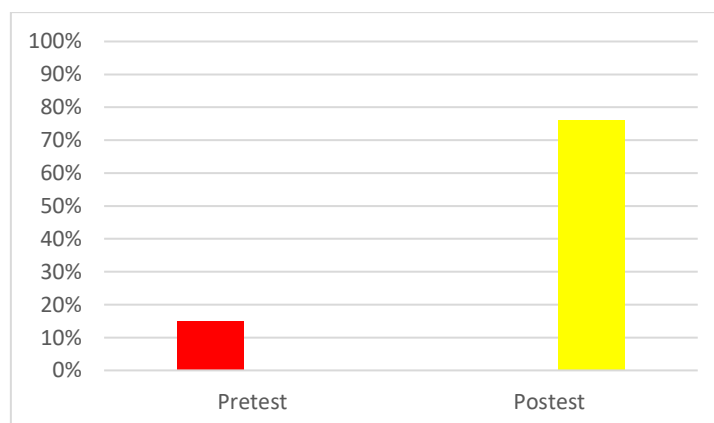


Gambar 5 Diagram persentase hasil pemahaman konsep kelompok kecil

Dari gambar 5 tersebut dapat diketahui bahwa banyak dari siswa pada uji coba kelompok kecil sebelum menggunakan media DASI (Diorama Siklus Air) dalam hal ini yaitu soal *pretest* mendapatkan nilai kurang tuntas, sedangkan *posttest* dengan menggunakan media DASI (Diorama Siklus Air) mendapatkan nilai cukup tuntas, dengan peningkatan hasil belajar sebesar 40%. Setelah uji coba kelompok kecil selesai dilaksanakan, terdapat observasi yang dilakukan peneliti mengenai kekurangan yang ada pada media guna sebagai penyempurnaan uji coba selanjutnya.

4. Hasil pemahaman konsep siswa kelompok besar

Media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) dalam penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 sekolah dasar. Subjek uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 20 siswa kelas V sekolah dasar. Data dari uji coba kelompok besar diperoleh dari nilai berupa tes *pretest* dan *posttest* dengan indikator pemahaman (C2). Peningkatan pemahaman konsep siswa kelompok besar dapat dilihat pada Gambar 6 berikut:



Gambar 6 Diagram persentase hasil pemahaman konsep siswa kelompok besar

Berdasarkan Gambar 6 tersebut maka dapat diketahui bahwa banyak dari siswa pada uji coba kelompok besar sebelum menggunakan media DASI (Diorama Siklus Air) dalam hal ini yaitu soal *pretest* mendapatkan nilai tidak tuntas dengan persentase akhir sebesar 15%, sedangkan *posttest* dengan menggunakan media DASI (Diorama Siklus Air) mendapatkan nilai tuntas dengan persentase akhir 75%, dengan selisih sebesar 60%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa media diorama siklus air (DASI) dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena tampilan dan cara kerja media yang menarik, dapat memotivasi siswa untuk memiliki rasa ingin tahu dan belajar lebih banyak. Hal ini sejalan dengan penelitian Afifah, dkk (2022) yang menjelaskan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji yang dilakukan menunjukkan bahwa media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena media tersebut lebih bersifat konkrit dan dapat diamati secara langsung karena berbentuk 3 dimensi. Media diorama juga membantu guru dalam menyampaikan materi lebih jelas dan dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik. Arsyad (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) pada materi siklus air tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” subtema 1 pembelajaran 2 dikelas V sekolah dasar telah usai. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) dinyatakan “Layak” digunakan dengan revisi berdasarkan 2 hasil validasi ahli dengan persentase akhir pada ahli materi sebesar 86%, ahli media 100%.
2. Media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) dinyatakan “Layak” dengan perolehan persentase akhir 89% pada uji coba kelompok kecil berupa angket respon siswa, sedangkan uji coba kelompok besar berupa angket respon siswa dengan perolehan persentase akhir 88%.
3. Media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) dinyatakan efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan uji coba sebanyak 2 tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam hal ini pada hasil pemahaman konsep pada uji coba kelompok kecil mendapatkan peningkatan pemahaman konsep sebesar 40%. Sedangkan hasil pemahaman konsep pada uji coba kelompok besar mendapatkan peningkatan pemahaman konsep sebesar 60%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) pada materi siklus air untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SD dapat diberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) bisa menjadi alternative untuk menyampaikan materi siklus air yang masih abstrak kepada siswa.
2. Bahan utama media pembelajaran DASI (Diorama Siklus Air) bisa diganti dengan bahan akrilik untuk peneliti selanjutnya.
3. Mengembangkan media bentuk diorama pada materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D.N., Widiyono, A., Attalina, S.N.C. 2022. Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (3): 528-533
- Amalia, M.D., Agustini F., Sulianto, J. 2017. Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20 (2): 185-198

- Fitrianingsih, A. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02*. Vol 2 (No 5)
- Hutagaol, RR. (2015). *Konservasi Tanah dan Air*. Yogyakarta. Deepublist
- Kumala, NF. (2016). *Pembelajaran IPA di SD*. Malang. Ediide Infografika
- Prabowo, D. M. (2019). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 234–242. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.17008>
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Sadiman. (1996). *Media Pembelajaran*. Bandung. Rosdakarya
- Thiagarajan, S; Semmel, D.S; & Semmel, M.I. (1974). **Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook**. Indiana: Indiana University.
- Widiyono, A. (2021a). Penerapan Model Pembelajaran Quantum teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 183–193