

Jurnal

Tunas Bangsa

Volume 7, Nomor 2, Agustus 2020



Diterbitkan Oleh:
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Bina Bangsa Getsempena





JURNAL TUNAS BANGSA

Volume 7, Nomor 2, Agustus 2020

Penanggung Jawab

Ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena
Lili Kasmini

Ketua Penyunting

Haris Munandar

Desain Sampul

Eka Rizwan

Web Designer

Achyar Munandar

Editorial Assistant

Intan Kemala Sari
Yusrawati JR Simatupang
Achyar Munandar

Alamat Redaksi

Jalan Tanggul Krueng Aceh No 34, Desa Rukoh - Banda Aceh

Surel: lemlit@bbg.ac.id

Laman: <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>

Diterbitkan Oleh:

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Bina Bangsa Getsempena

Editorial Team

Editor In Chief

Haris Munandar (Sinta ID: 6007224), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Managing Editor

Aprian Subhananto (Sinta ID: 6001611), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Editor

Gio Mohammad Johan (Sinta ID: 258042), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Mega Prasrihamni (Sinta ID: 6702510), Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Rinja Efendi (Sinta ID: 6644922), STKIP Rokania, Indonesia

Siti Fachraini (Sinta ID: 5983772), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Reviewer

Reza Rachmadtullah (Scopus ID: 57193240231), Universitas PGRI Adi Buana, Indonesia

Waspodo Tjipto Subroto (Scopus ID: 57191514395), Universitas Pendidikan Indonesia

N. Tatat Hartati (Sinta ID: 6038950), Universitas Pendidikan Indonesia

Taufina Taufik (Sinta ID: 6024080), Universitas Negeri Padang, Indonesia

Nurmalahayati (Sinta ID: 6676147), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia

Zaki Al Fuad (Sinta ID: 5978242), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Farid Ahmadi (Sinta ID: 5989728), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Dyoty Aulia Vilda Ghasya (Sinta ID: 6723385), Universitas Tanjungpura, Indonesia

Tria Mardiana (Sinta ID: 5974135), Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

Helminsyah (Sinta ID: 6001570), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Slamet Widodo (Sinta ID: 255754), STKIP Al Hikmah Surabaya, Indonesia

Beti Istanti Suwandayani (Sinta ID: 6073170), Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Erna Labudasari (Sinta ID: 6009598), Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

Cut Marlini (Sinta ID: 6105802), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Administration & IT Supports

Yusrawati JR Simatupang, STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Achyar Munandar, STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Tunas Bangsa, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh Volume 7, Nomor 2, Agustus 2020 dapat diterbitkan. Dalam volume kali ini, Jurnal Tunas Bangsa menyarikan 12 tulisan yaitu:

1. Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotorik Berbasis Peer Assessment Pada Kegiatan Praktikum IPA, merupakan hasil penelitian Haris Munandar dan Safrina Junita (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
2. Kemampuan Pedagogik Calon Pendidik Tingkat Sekolah Dasar Dalam Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bermuatan Nilai Karakter, merupakan hasil penelitian Dyoty Auliya Vilda Ghasya, dan Tahmid Sabri (Universitas Tanjungpura).
3. Perbedaan Sikap Ilmiah Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Training Dengan Model Pembelajaran Direct Instruction, merupakan hasil penelitian Dyan Wulan Sari Hs (Universitas Katolik Santo Thomas) dan Agus Kistian (STKIP Bina Bangsa Meulaboh).
4. Persepsi Guru SDN 1 Kota Banda Aceh Terhadap Undang-Undang Perlindungan Anak Dalam Menjalankan Disiplin, merupakan hasil penelitian Ayuningsih, Faisal Anwar, dan Hafidh Maksun (Universitas Serambi Mekkah).
5. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita, merupakan hasil penelitian Nurul Huda Panggabean (STKIP Asy- Syafi'iyah Internasional Medan), Amir Danis (STKIP Pangeran Antasari), dan Nadriyah (STKIP Asy- Syafi'iyah Internasional Medan).
6. Media Gambar Terhadap Diskalkulia Di Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Reflina Sinaga, dan Ester Julinda Simarmata (Universitas Katolik Santo Thomas).
7. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Checks Berbantuan Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII, merupakan hasil penelitian Lisbet Sihombing (Universitas HKBP Nommensen).
8. Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar, merupakan hasil penelitian Helminsyah, Zaki Al Fuad, Aprian Subhananto, dan Melva Agustina (STKIP Bina Bangsa Getsempena).
9. Pengaruh Metode Pembelajaran Google Classroom Dengan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Massa Covid- 19 Di Lubuk Pakam, merupakan hasil penelitian Alex Samosir, Salim Efendi, dan Imelda Gultom (Universitas Efarina).
10. Analisis Kemampuan Menguraikan Pendapat Pribadi Tentang Isi Buku Sastra Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model Pembelajaran STAD, merupakan hasil penelitian Dwi Sri Utaminingrum, Alfi Laila, dan Erwin Putera Permana (Universitas Nusantara PGRI Kediri).
11. Pengaruh Pendekatan Saintifik Dan Aktivitas Siswa Terhadap Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Di Kelas V SDS Gracia Sustain Medan, merupakan hasil penelitian Juliana (Universitas Katolik Santo Thomas).
12. Evaluasi Implementasi Program Adiwiyata Untuk Peserta Didik Di Kelas V SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang, merupakan hasil penelitian Umi Sumiati As, I Made Astra, dan Rusmono (Universitas Negeri Jakarta).

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literatur bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, Agustus 2020

Penyunting

DAFTAR ISI

	Hal
Susunan Pengurus	i
Pengantar Penyunting	ii
Daftar Isi	iii
Haris Munandar dan Safrina Junita Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotorik Berbasis <i>Peer Assessment</i> Pada Kegiatan Praktikum IPA	143
Dyoty Auliya Vilda Ghasya, dan Tahmid Sabri Kemampuan Pedagogik Calon Pendidik Tingkat Sekolah Dasar Dalam Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bermuatan Nilai Karakter	160
Dyan Wulan Sari Hs dan Agus Kistian Perbedaan Sikap Ilmiah Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i> Dengan Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i>	174
Ayuningsih, Faisal Anwar, dan Hafidh Maksum Persepsi Guru Sdn 1 Kota Banda Aceh Terhadap Undang-Undang Perlindungan Anak Dalam Menjalankan Disiplin	189
Nurul Huda Panggabean, Amir Danis, dan Nadriyah Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Mind Mapping</i> Pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita	204
Reflina Sinaga, dan Ester Julinda Simarmata Media Gambar Terhadap Diskalkulia Di Sekolah Dasar	219
Lisbet Sihombing Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Pair Checks</i> Berbantuan Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII	235
Helminsyah, Zaki Al Fuad, Aprian Subhananto, dan Melva Agustina Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar	252
Alex Samosir, Salim Efendi, dan Imelda Gultom Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Google Classroom</i> Dengan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Massa Covid- 19 Di Lubuk Pakam	266
Dwi Sri Utamingrum, Alfi Laila, dan Erwin Putera Permana Analisis Kemampuan Menguraikan Pendapat Pribadi Tentang Isi Buku Sastra Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model Pembelajaran STAD	280

Juliana	295
Pengaruh Pendekatan Saintifik Dan Aktivitas Siswa Terhadap Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Di Kelas V SDS Gracia Sustain Medan	
Umi Sumiati As, I Made Astra, dan Rusmono	310
Evaluasi Implementasi Program Adiwiyata Untuk Peserta Didik Di Kelas V SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang	

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN PSIKOMOTORIK BERBASIS PEER ASSESSMENT PADA KEGIATAN PRAKTIKUM IPA

Haris Munandar ^{*1} dan Safrina Junita ²

^{1,2}STKIP Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Penilaian psikomotorik dapat dilaksanakan pada setiap kegiatan pembelajaran, salah satunya pada kegiatan praktikum IPA. Pelaksanaan praktikum IPA bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar juga menuntut aspek keterampilan dalam pelaksanaan kegiatan praktikum. Jumlah mahasiswa yang banyak dalam satu kelas menyebabkan pendidik hanya mampu menilai kemampuan kinerja mahasiswa secara berkelompok. Salah satu strategi yang dapat membantu pendidik dalam menilai kinerja mahasiswa pada kegiatan praktikum IPA yaitu dengan teknik *peer assessment* (penilaian teman sejawat). Desain penelitian yang digunakan di sini adalah penelitian pengembangan dengan model 4-D yaitu *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap *define* diperoleh informasi bahwa Instrumen evaluasi psikomotorik sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan praktikum IPA. Pada tahap *design* akan dilakukan sebuah perancangan draft awal lembar instrumen disesuaikan dengan tahapan-tahapan yang terdapat dalam kegiatan praktikum IPA. Pada tahap *development* akan dilakukan tahap pengembangan lembar instrumen melalui kegiatan validasi para ahli dan uji coba lapangan terbatas. Tahap *disseminate* yang merupakan tahap terakhir, yaitu dilakukan penyebarluasan prosuk pada sampel yang lebih banyak. Hasil respon yang diperoleh dari peserta didik menunjukkan bahwa seluruh peserta didik yang dilibatkan merasa lebih mudah dalam melaksanakan proses penilaian dengan teknik *peer assessment*. Mereka dapat memanfaatkan waktu dengan baik dalam proses penilaian sehingga kegiatan praktikum IPA dapat berjalan maksimal. Setiap peserta didik yang berperan sebagai praktikan juga terlihat bersemangat melakukan kegiatan praktikum karena mengetahui bahwa mereka sedang dinilai secara langsung, sehingga proses penilaian menjadi lebih objektif.

Kata Kunci: Psikomotorik, *Peer Assessment*, Praktikum IPA

Abstract

Psychomotor assessment can be carried out in every learning activity, one of them is in the science practicum activities. The implementation of science practicum for students of Elementary School Teacher Education Study Program also demands aspects of skills in carrying out practical activities. The large number of students in one class causes educators to only be able to assess the ability of student performance in groups. One strategy that can help educators in assessing student performance in science practicum activities is through peer assessment techniques. The research design used here is a research development with a 4-D model, namely Define, Design, Development and Disseminate. Based on the results of the needs analysis carried out at the define stage, it was obtained that psychomotor evaluation instruments are needed in the implementation of practical science activities. In the design phase, an initial draft of the instrument sheet will be

*correspondence Address

E-mail: harisdda07@gmail.com dan safrina.junita@yahoo.co.id

carried out in accordance with the stages contained in the science practicum activities. At the development stage, an instrument sheet development phase will be carried out through expert validation activities and limited field trials. Disseminate stage which is the last stage, which is carried out dissemination of products on a larger sample. The results of the responses obtained from students showed that all students involved found it easier to carry out the assessment process with peer assessment techniques. They can use the time well in the assessment process so that the science practicum activities can run optimally. Every student who acts as a practitioner also seems eager to do practical activities because they know that they are being assessed directly, so that the assessment process becomes more objective.

Keywords: *Psychomotor, Peer Assessment, Natural Sciences Practicum*

PENDAHULUAN

Penilaian hasil belajar harus melengkapi tiga sapek penilaian, yaitu penilaian kognitif, penilaian afektif dan penilaian psikomotorik. Penilaian-penilaian tersebut dapat dilakukan pada setiap kegiatan pembelajaran, atau pada saat evaluasi akhir dari proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar peserta didik juga bisa dilakukan pada kegiatan praktikum, khusus bagi konsep-konsep yang mengharuskan penjelasan lebih lanjut melalui kegiatan praktikum, misalnya konsep-konsep dalam ranah ilmu pengetahuan alam (IPA). Salah satu aspek yang bisa diukur pada kegiatan praktikum adalah aspek unjuk kerja yang merupakan bagian dari penilaian psikomotorik atau penilaian keterampilan.

Kegiatan praktikum merupakan bagian penting dari kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah produktif. Melalui kegiatan praktikum dapat diketahui aspek keterampilan peserta didik dan seberapa baik peserta didik dalam menerapkan informasi yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, lebih sering melaksanakan kegiatan praktikum, tentunya kegiatan evaluasi pun lebih sering dilaksanakan untuk menilai hasil pembelajaran peserta didik pada kegiatan praktikum (Basuki dan Hariyanto, 2014).

Pembelajaran IPA dan penilaian hasil belajar IPA harus memperhatikan karakteristik ilmu pengetahuan alam sebagai produk dan proses. Misalnya, dengan melakukan percobaan di laboratorium untuk membuktikan kebenaran suatu teori. Penilaian yang sebenarnya adalah penilaian tentang kemajuan belajar peserta didik yang diperoleh sepanjang proses pembelajaran. Oleh karena itu penilaian tidak hanya dilakukan di akhir proses pembelajaran tetapi penilaian dilakukan selama proses belajar mengajar. Penilaian terhadap peserta didik harus memperhatikan tiga ranah yang perlu dinilai yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Selama ini, penilaian yang dilakukan oleh pendidik terbatas hanya mengukur

kemampuan peserta didik pada aspek kognitif saja. Masih jarang pendidik yang menggunakan instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan peserta didik pada aspek psikomotor yang dapat diukur melalui kinerja praktikum.

Menurut Siti (2016) beberapa alasan mengenai pentingnya kegiatan praktikum: Pertama, praktikum mengembangkan motivasi belajar IPA; Kedua, praktikum mengembangkan keterampilan dasar melakukan eksperimen; Ketiga, praktikum menjadi wahana belajar pendekatan ilmiah; Keempat, praktikum menunjang pemahaman materi pelajaran. Berdasarkan alasan-alasan tersebut praktikum perlu dibekalkan kepada peserta didik. Implementasi praktikum di sekolah saat ini masih menghadapi banyak kendala diantaranya menyangkut strategi penilaian. Jumlah peserta didik yang banyak dalam satu kelas menyebabkan pendidik hanya mampu menilai kemampuan kinerja peserta didik secara berkelompok. Oleh karena itu diperlukan strategi penilaian kinerja peserta didik yang memungkinkan dilakukan terhadap individu peserta didik. Salah satu strategi yang dapat membantu pendidik dalam menilai kinerja peserta didik pada kegiatan praktikum yaitu dengan teknik *peer assessment*. *Peer assessment* atau penilaian antar teman adalah proses di mana peserta didik dilibatkan dalam penilaian kinerja peserta didik lain yang tingkatannya Sama.

Siti (2016) menjelaskan lebih lanjut bahwa penggunaan *peer assessment* dapat meringankan tugas pendidik untuk menilai proses kelompok. Manfaat *peer assessment* adalah mendorong peserta didik untuk lebih kritis dalam menganalisa kinerjanya, membantu mengklarifikasi kriteria asesmen, melatih kemampuan pengambilan keputusan, mengukur apa yang harusnya diukur, mengurangi beban dalam menilai, menjadikan penilaian sebagai bagian dari proses pembelajaran dan menekankan pada proses bukan hanya produk. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa teknik *peer assessment* ini bersifat unik, karena peserta didik bisa menerima kritikan teman terhadap pekerjaannya padahal kritikan tersebut diberikan juga oleh pendidik. Ketika peserta didik tidak paham terhadap apa yang dijelaskan pendidik, peserta didik lebih suka bertanya pada temannya dibandingkan bertanya pada pendidik. *Peer assessment* merupakan bagian dari asesmen formatif selain *feedback* dan *self assessment*. *peer assessment* itu penting, karena berkolaborasi dan bekerja kelompok merupakan bagian integral dari pembelajaran sains. *Peer assessment* berarti membuat keputusan berdasarkan pada tanggungjawab individual yang bermanfaat bagi kelompoknya. Pada *peer assessment* peserta didik dilatih untuk berkomunikasi, menulis dan melaporkan apa yang dimaksudnya. Melakukan penilaian bagi peserta didik merupakan hal yang baru atau tidak biasa.

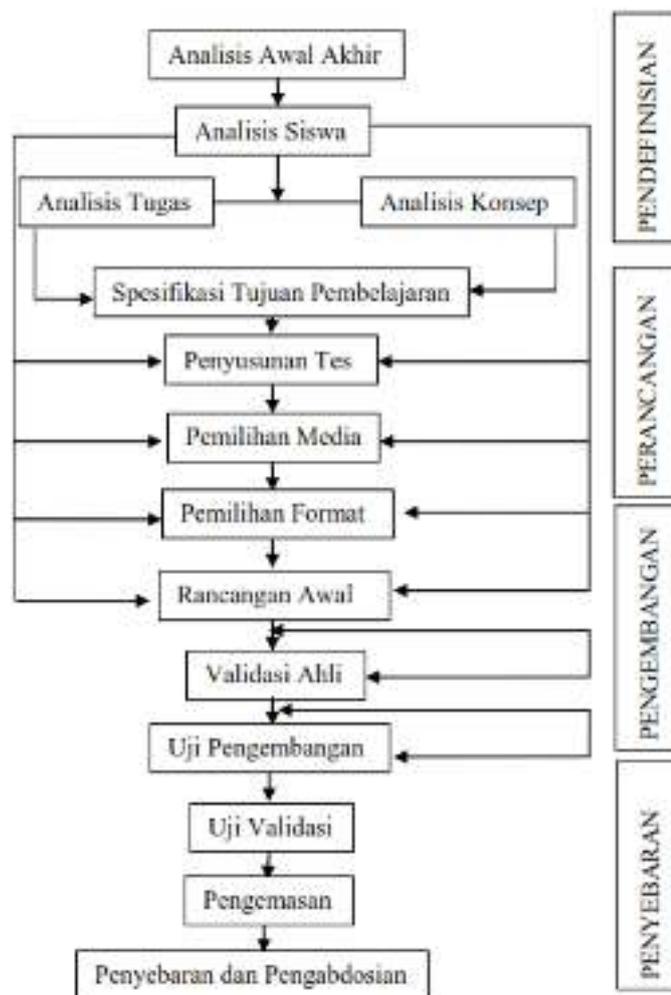
Dalam mengukur ketercapaian aspek keterampilan, maka sangat dibutuhkan sebuah draf penilaian aspek psikomotorik yang bisa menjangkau keterampilan peserta didik secara komprehensif. Draft tersebut dapat digunakan sebagai instrumen dalam menilai kegiatan praktikum dan dilakukan langsung oleh peserta didik dalam menilai peserta didik yang lain. Penelitian ini mencoba mencari solusi dengan mengembangkan instrumen yang akan digunakan dalam penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan instrumen penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment* pada kegiatan praktikum IPA

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang bertujuan untuk mengembangkan dan mendesain instrumen evaluasi psikomotorik pada kegiatan praktikum IPA. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiono (2010) bahwa metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan suatu produk yang dihasilkan. Desain Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan mengadaptasi model 4-D yaitu *define, design, development* dan *disseminate*.

Desain Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan mengadaptasi model 4-D yaitu *define, design, development* dan *disseminate*. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel merupakan model terdiri atas 4 tahap utama yang secara garis besar dijelaskan sebagai berikut: (1) Tahap pendefinisian (*define*), tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 4 langkah pokok, yaitu; (a) analisis awal-akhir, (b) analisis peserta didik, (d) analisis materi dan (d) perumusan tujuan pembelajaran. (2) Tahap perencanaan (*design*), tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari tiga langkah yaitu; (a) pemilihan media yang sesuai tujuan pembelajaran, (b) pemilihan format, dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang dikembangkan di negara-negara yang lebih maju, (c) rancangan awal berupa prototipe berisi indikator-indikator yang akan dikembangkan (3) Tahap pengembangan (*development*), tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar. Tahap ini meliputi; (a) validasi produk oleh para pakar serta diikuti dengan revisi, (b) uji coba lapangan terbatas terhadap sampel kecil, yaitu peserta didik yang sesungguhnya serta

simulasi yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana penilaian pada kegiatan praktikum IPA. (4) Tahap penyebaran (*disseminate*), tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya pada kegiatan pembelajaran di kelas yang lain dan juga digunakan oleh pendidik yang lain. Tujuan lain dari tahapan ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan pada setiap kegiatan pembelajaran. Tahapan dari penelitian pengembangan model 4-D dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



(Sumber: Thiagarajan dan Semmel, 1974 Dalam Sugiono, 2012: 407)

Gambar 1. Model Pengembangan 4-D

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang mengambil mata kuliah Konsep Dasar IPA pada semester tiga dan mata kuliah pembelajaran IPA SD pada semester empat. Mata kuliah Konsep Dasar IPA merupakan mata kuliah prasyarat untuk untuk mengambil mata kuliah pembelajaran IPA SD pada semester selanjutnya. Salah

satu kegiatan dari proses pembelajaran pada kedua mata kuliah tersebut adalah peningkatan keterampilan mahasiswa pada kegiatan praktikum IPA, sehingga peneliti bisa memaksimalkan instrumen yang akan dikembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil yang diperoleh pada tiap-tiap fase pengembangan penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment* pada kegiatan praktikum IPA adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahapan *Define* dilakukan sejumlah analisis untuk melihat permasalahan pada pelaksanaan kegiatan praktikum IPA serta kriteria-kriteria yang dijadikan acuan pengembangan penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment*. Adapun beberapa tahap yang dilakukan yaitu (1) Melakukan analisis awal-akhir. (2) Melakukan analisis terhadap peserta didik, dalam hal ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. (3) Melakukan analisis materi, dilakukan dengan mengkaji literatur-literatur mengenai materi-materi IPA yang diajarkan pada mata kuliah konsep dasar IPA SD dan juga pembelajaran IPA SD pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. (4) Melakukan perumusan terhadap tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tahap ini adalah tahap awal yang harus dimulai sebelum merancang lembar penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment*. Berikut penjelasan hasil yang diperoleh secara rinci.

a. Analisis Awal-Akhir

Analisis awal-akhir yang dilakukan pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik dalam proses pembelajaran IPA di ruang kelas, terkait dengan persiapan pelaksanaan pembelajaran dan kesesuaiannya dengan hasil belajar yang telah dilakukan. Analisis awal-akhir ini akan memberi informasi kepada peneliti tentang hal-hal yang dilakukan oleh pendidik dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran, misalnya ketersediaan perangkat pembelajaran dan juga persiapan kegiatan penilaian yang digunakan dalam melihat ketercapaian kegiatan pembelajaran. Data hasil analisis awal-akhir dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Analisis Awal-Akhir

No	Item yang dianalisis	Informasi yang diperoleh
1	Draf RPS mata kuliah konsep dasar IPA SD	Draf RPS mata kuliah konsep dasar IPA SD memuat 8 materi yang proses pembelajarannya melibatkan kegiatan praktikum, diantaranya adalah: Mengenal microscope, Perubahan materi, sifat-sifat benda cair, sistem gerak pada manusia, mengenal bagian-bagian bunga, dan pencemaran lingkungan.
2	Draf RPS mata kuliah Pembelajaran IPA SD	Draf RPS mata kuliah Pembelajaran IPA SD memuat 2 materi yang proses pembelajarannya melibatkan kegiatan praktikum, materi-materi tersebut adalah: Pengembangan kegiatan praktikum IPA dan teknik penilaian praktikum IPA

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik yang dilakukan pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik agar nantinya dapat disesuaikan dengan lembar instrumen yang akan dikembangkan. Karakteristik peserta didik dalam hal ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang dianalisis meliputi kemampuan akademis dan perkembangan kognitif peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada mata kuliah konsep dasar IPA SD dan pembelajaran IPA SD. Berdasarkan hasil analisis peserta didik yang dilakukan, maka diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik sudah pernah mengikuti kegiatan praktikum di laboratorium dan sebagian besar peserta didik juga sudah memahami teknik-teknik dasar mengikuti kegiatan pembelajaran di laboratorium, seperti proses responsi dan penyiapan laporan praktikum, hanya saja proses penilaian biasanya dilakukan secara menyeluruh dalam setiap kelompok praktikum. Informasi tersebut memberi masukan kepada peneliti tentang skenario-skenario yang akan dipersiapkan pada saat pelaksanaan penelitian.

c. Analisis Materi

Kegiatan analisis materi yang dilakukan pada tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang dipelajari peserta didik pada mata kuliah konsep dasar IPA SD dan pembelajaran IPA SD. Informasi yang diperoleh nantinya dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan instrumen penilaian psikomotorik. Berdasarkan hasil analisis materi yang dilakukan, maka diperoleh informasi bahwa ada 10 materi yang diajarkan yang

melibatkan kegiatan praktikum, yaitu 8 materi pada mata kuliah konsep dasar IPA SD dan 2 materi pada mata kuliah pembelajaran IPA SD.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian tujuan pembelajaran dengan rencana evaluasi yang akan dilakukan pada mata kuliah konsep dasar IPA SD dan juga pembelajaran IPA SD. Tujuan pembelajaran juga tertera pada draf RPS dan Silabus dari kedua mata kuliah tersebut. Tujuan pembelajaran tersebut dapat memberikan kita informasi tentang kebutuhan pendidik terhadap lembar instrumen penilaian psikomotorik yang akan dikembangkan. Tujuan pembelajaran menunjukkan arah pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diharapkan, misalnya keterlaksanaan kegiatan praktikum IPA di laboratorium dan juga tingkat pemahaman mahasiswa pada saat pelaksanaan kegiatan praktikum IPA. Hasil informasi yang diperoleh pada tahapan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 2. Tujuan pembelajaran Konsep Dasar IPA SD dan Pembelajaran IPA SD

No	Tujuan pembelajaran mata kuliah Konsep Dasar IPA SD	Tujuan pembelajaran mata kuliah Pembelajaran IPA SD
1	Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam menguasai konsep Ilmu pengetahuan alam (IPA) dan hal-hal yang berhubungan dengan konsep IPA yang diperlukan untuk studi ke jenjang berikutnya	Pada akhir kegiatan perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat menyusun perangkat pembelajaran IPA SD sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan
2	Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam mengolah informasi secara komprehensif tentang konsep Ilmu pengetahuan alam dan menerima dengan kritis setiap perkembangan teknologi serta dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh dari kajian konsep dasar IPA SD	Mahasiswa mampu memilih, menata, mengemas, dan merepresentasikan materi-materi dalam bidang studi IPA dan mewujudkannya dalam proses pembelajaran di ruang kelas

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan perancangan (*Design*) dilaksanakan beberapa tahapan perancangan instrumen. Tahapan ini terdiri dua langkah, yaitu: (1) Pemilihan media yang cocok

digunakan sebagai penunjang pada proses pembelajaran. (2) Pemilihan format yang cocok untuk digunakan pada proses penilaian yang efisien. (3) Rancangan awal lembar penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment*. Pada tahap ini dihasilkan sebuah rancangan awal berupa prototipe yang berisikan indikator-indikator yang nantinya akan dikembangkan menjadi lembar instrumen penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment*, berikut penjelasan setiap tahapannya secara lebih rinci.

a. Pemilihan Media

Tahapan pemilihan media ini disesuaikan dengan hasil dari analisis materi yang telah dilakukan pada tahap *define* dan disesuaikan juga dengan karakteristik peserta didik. Media yang digunakan pada tahap ini adalah sebuah draf LKPD yang akan digunakan pada kegiatan praktikum IPA. Peneliti menyiapkan sebuah LKPD yang betuliskan alat-alat dan bahan-bahan yang dibutuhkan pada kegiatan praktikum IPA, beberapa peralatan yang tertulis di LKPD seperti sebuah cutter, sebuah penggaris dan sebuah isolatipe yang nantinya digunakan pada kegiatan praktikum dengan judul mengamati bagian-bagian bunga. Materi tersebut sesuai dengan materi yang telah dipersiapkan pada tahap analisis materi. Para peserta didik yang terlibat pada kegiatan praktikum tersebut nantinya akan dievaluasi menggunakan suatu lembar penilaian yang akan dikembangkan. Peneliti juga menyiapkan skenario penilaian dengan melibatkan sesama peserta didik yang lain untuk saling menilai, proses penilaian teman sejawat ini dinamakan teknik *peer assessment*.

b. Pemilihan format

Tahapan pemilihan format disini bertujuan untuk memilih desain dan rancangan yang cocok dalam mengembangkan lembar instrumen penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment*. Format lembar instrumen harus efisien dan mudah dipahami oleh setiap penilai, karena teknik penilaian yang digunakan adalah penilaian teman sejawat yang tentunya melibatkan banyak penilai. Pada tahap ini dilakukan juga peninjauan terhadap beberapa referensi yang dapat mendukung format lembar instrumen. Referensi-referensi ini dikumpulkan dari beberapa penelitian yang sudah pernah dilaksanakan dan juga dari juknis penilaian psikomotorik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2018.

c. Rancangan awal

Tahapan perancangan awal bertujuan untuk menyiapkan sebuah draf lembar instrumen yang akan divalidasi dan dinilai oleh para pakar pada tahapan selanjutnya. Draf tersebut berupa prototipe yang berisikan indikator-indikator beserta beberapa pernyataan yang mengarah kepada pengembangan dari indikator-indikator tersebut.

Pada tahapan ini juga lembar instrumen yang berupa prototipe hasil rancangan awal ini sudah memuat beberapa aspek yang akan dinilai. Bentuk rancangan awal dari lembar instrumen ini dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 3. Rancangan Awal Lembar Instrumen

Aspek Penilaian	Indikator yang Diukur
<i>Persiapan Praktikum</i>	
Rencana pelaksanaan praktikum	1 Membawa/menyiapkan alat yang diperlukan
	2 Membawa/menyiapkan bahan yang diperlukan
	3 Membawa prosedur kerja sesuai dengan yang akan dipraktikumkan
<i>Pelaksanaan selama Praktikum</i>	
Kinerja diri dalam melaksanakan praktikum	4 Penggunaan alat
	5 Penggunaan bahan
	6 Melengkapi data gambar dari hasil pengamatan
	7 Mencatat hasil pengamatan pada tabel yang tersedia
Manajemen waktu selama kegiatan praktikum	8 Keterampilan mengamati, dan fokus pada kegiatan praktikum
	9 Keterampilan memanfaatkan waktu selama kegiatan praktikum
Menafsirkan hasil praktikum	10 Keterampilan dalam membuat pembahasan data hasil pengamatan
	11 Keterampilan dalam membuat kesimpulan hasil pengamatan
<i>Kegiatan Akhir Praktikum</i>	
Kontribusi setelah kegiatan	12 Membersihkan tempat dan alat-alat praktikum

(Dimodifikasi dari Ditha Rahmalia, 2014 dan Juknis Penilaian Psikomotorik, 2018)

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan pengembangan draft awal lembar instrumen evaluasi psikomotorik dalam hal tampilan dan substansi dari lembar instrumen. Tahap pengembangan terdiri atas penilaian validator ahli dan uji coba lapangan terbatas. Produk yang telah divalidasi melalui tahap revisi kemudian diuji cobakan kepada sampel kecil. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Validasi Pakar

Instumen penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment* ini akan divalidasi oleh pakar ahli yang meliputi validasi desain lembar instrumen dan validasi substansi lembar instrumen. Hasil validasi oleh para pakar pada tahapan pengembangan lembar instrumen ini dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 4. Daftar Item Validasi Pakar Bidang Desain Produk

No	Kriteria penilaian	Saran dan Masukan dari Validator
1	Tata letak arahan cara menggunakan instrumen	Arahan penggunaan Instrumen harus diletakkan pada bagian atas pada halaman depan instrumen berikut dengan arahan cara memberi nilai.
2	Tampilan setiap halaman dari lembar instrumen	Lembar Instrumen sebaiknya dibuat dengan format landscape agar dapat memuat penuh tabelnya dalam satu halaman
3	Penggunaan tabel yang efisien	Tabel yang digunakan harus memuat langsung rentang nilai sehingga penilai mudah dalam memberikan nilai
4	Urutan item-item pengamatan yang sesuai	Urutan tahapan pengamatan sebaiknya disesuaikan dengan tahapan yang ada di LKPD atau penuntun praktikum yang akan digunakan
5	Tata letak arahan penskoran	Disesuaikan dengan desain tabel
6	Bentuk huruf yang digunakan	Bentuk huruf harus mudah dibaca dan yang umum digunakan pada karya ilmiah
7	Ukuran huruf yang digunakan	Ukuran huruf harus mudah dibaca dan yang umum digunakan pada karya ilmiah
8	Petunjuk penskoran	Harus disesuaikan dengan menggunakan skala ukur, sehingga rentang nilai yang akan dipilih tertulis jelas
9	Penggunaan kertas yang sesuai	Harus mudah dan tidak mudah rusak
10	Kesesuaian warna yang digunakan	Warna yang digunakan harus membuat lembar instrumen terlihat lebih menarik
11	Penggunaan layout yang sesuai	Disesuaikan dengan konten dan tabel yang akan digunakan
12	Penggunaan margin yang sesuai	Sesuai dengan kebutuhan
13	Teknik penomoran yang digunakan	Teknik penomoran harus runtut antara penggunaan angka dan huruf
14	Tingkat efisiensi instrumen	Instrumen sebaiknya didesain yang simple dan sederhana sehingga mudah dibawa dan digunakan oleh siapapun
15	Tingkat kepraktisan instrumen	Tidak menggunakan arahan-arahan yang sulit dipahami

Tahapan validasi pakar bidang desain produk meliputi 15 item penilaian, proses validasi desain tersebut bertujuan agar lembar penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment* tersebut mempunyai tampilan yang menarik dan efisien untuk digunakan oleh siapapun yang ingin menilai. Berdasarkan Hasil validasi pakar bidang desain produk diperoleh informasi bahwa tampilan yang digunakan sudah menarik untuk digunakan, meskipun ada beberapa saran dan masukan yang diberikan terkait desain tabel dan

efisiensi produk. Hal tersebut dikarenakan lembar evaluasi ini dalam penerapannya akan digunakan oleh beberapa orang peneliti untuk menilai seawatnya, sehingga aspek efisiensi menjadi penting. Berikutnya berkenaan dengan urutan item-item pengamatan yang digunakan juga sudah sesuai dengan urutan pada LKPD dan yang akan digunakan pada kegiatan praktikum IPA. Penggunaan bahasa pada rancangan awal lembar instrumen sudah sesuai dengan dengan draft instrumen berdasarkan referensi-referensi yang telah dikumpulkan. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan, sehingga rancangan yang akan dikembangkan akan menghasilkan produk lembar penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment* sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nani (2017) yaitu Instrumen yang dikembangkan harus menyajikan prosedur kerja dalam pembelajaran dengan metode praktikum. Prosedur kerja yang disusun digunakan untuk mengarahkan peserta didik dalam melaksanakan rangkaian proses belajar menggunakan metode praktikum. Praktikum yang dilakukan, bertujuan agar peserta didik mengetahui dan memiliki keterampilan dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Sedangkan instrumen penilaian yang dikembangkan digunakan sebagai instrumen untuk menilai keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik selama paraktikum dilaksanakan.

Langkah berikutnya adalah pelaksanaan tahapan validasi pakar bidang substansi produk yang berisikan 12 item penilaian. Tahapan ini bertujuan agar diperoleh instrumen penilaian psikomotorik yang sesuai dengan apa yang akan dinilai, artinya ada kesesuaian antara apa yang dinilai dengan tujuan yang diharapkan. Konten yang dinilai meliputi kedalaman isi, maupun tingkat kompetensi peserta didik yang akan dinilai. Selanjutnya pada tahap ini juga terdapat konten yang mengarahkan proses penilaian agar dilakukan dengan teknik *peer assessment*. Hasil validasi pakar pada bagian substansi produk dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 5. Daftar Item Validasi Pakar Bidang Substansi Produk

No	Kriteria penilaian	Saran dan Masukan dari Validator
1	Pemilihan kata yang digunakan	Kata-kata yang digunakan harus memenuhi unsur EYD dan sesuai dengan tata penulisan ilmiah
2	Penggunaan bahasa asing	Penggunaan bahasa asing lebih baik diminimalisir, karena lembar penilaian akan dipergunakan oleh banyak penilai dengan latar belakang yang berbeda-beda
3	Bahasa yang mudah dipahami	Bahasa yang digunakan harus mudah dipahami dan menggunakan tata bahasa yang memenuhi unsur EYD
4	Penggunaan bahasa yang ilmiah	Disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

		dan tujuan penelitian
5	Tingkat ke dalam bahasa yang digunakan	Sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik yang akan menggunakan lembar Instrumen
6	Kesesuaian tingkat kompetensi yang digunakan	Disesuaikan dengan ranah kognitif dan ranah psikomotorik dari subjek yang terlibat
7	Penggunaan skala ukur yang sesuai	Bisa menggunakan skala ukur dengan rentang 1-3, 1-4, atau 1-5, dengan option yang memungkinkan penilai tidak mengisi secara sembarangan
8	Kesesuaian indikator yang digunakan	Disesuaikan dengan indikator yang terdapat pada draf RPS
9	Kesesuaian tujuan yang diharapkan	Disesuaikan dengan indikator yang terdapat pada draf RPS dan tujuan dari pelaksanaan penelitian
10	Tingkat konsistensi isi dengan tujuan yang diharapkan	Disesuaikan dengan indikator yang terdapat pada draf RPS
11	Penggunaan konten yang mengarahkan ke penilaian antar teman sejawat	Terdapat beberapa konten yang belum mengarahkan peserta didik untuk melakukan teknik penilaian antar teman sejawat (<i>peer assessment</i>), sehingga proses penilaian masih terkesan hanya dilakukan oleh seorang pendidik
12	Tahapan-tahapan penilaian teman sejawat	Harus diperjelas arahan melakukan teknik penilaian teman sejawat (<i>peer assessment</i>) pada setiap tahapan-tahapan penilaian.

Validasi yang dilakukan oleh pakar bidang substansi produk lembar penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment* meliputi pemilihan konten-konten yang sesuai, baik dari segi kompetensi peserta didik maupun indikator yang yang dikembangkan. Kompetensi yang diharapkan dari pelaksanaan validasi pakar bidang substansi produk adalah tercapainya kesesuaian antara indikator dan tujuan dari setiap item yang dinilai, serta terlaksananya teknik penilaian antara teman sejawat pada saat pelaksanaan penilaian kegiatan praktikum IPA.

Berdasarkan hasil validasi pakar bidang substansi produk diperoleh informasi tentang perbaikan pada beberapa bagian lembar instrumen. Setiap saran dan masukan tentang substansi produk lembar Instrumen penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment* akan ditinjau lanjuti dengan beberapa tahapan revisi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu masukan penting yang diberikan oleh validator terkait dengan arahan untuk pelaksanaan penilaian dengan menggunakan teknik *peer assessment*. Arahan tersebut menjadi penting karena teknik *peer assessment* menjadi salah satu fokus dalam penelitian ini, teknik ini dapat membantu penilai memberikan dalam melakukan

penilaian dengan jumlah peserta didik yang banyak karena proses penilaiannya dilakukan secara bersama-sama. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahyuni S. dan Syukur (2012), yang menyatakan bahwa teknik *peer assessment* memiliki banyak manfaat, di antaranya model ini dapat memberikan dorongan pada peserta didik untuk selalu belajar agar ia dapat melakukan penilaian dengan baik. Teknik ini juga dapat meningkatkan kepercayaan peserta didik karena ia diberi wewenang untuk melakukan penilaian tanpa ada perbedaan dengan teman yang lain.

b. Uji Coba Lapangan Terbatas

Setelah pelaksanaan tahapan validasi pakar beserta tahapan revisi, selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan terbatas yang melibatkan 10 orang responden. Pada tahapan ini para responden dalam hal ini mahasiswa-mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang sudah pernah mengambil mata kuliah konsep dasar IPA dan juga mata kuliah Pembelajaran IPA SD, akan dilibatkan dalam sebuah skenario praktikum IPA. Pada tahap pertama, lima orang peserta didik berperan sebagai praktikan dalam melakukan praktikum IPA sesuai dengan LKPD yang diberikan, sedangkan lima orang peserta didik yang lain berperan sebagai penilai dalam menilai rekan mereka yang melakukan praktikum IPA. Pada tahap kedua, setiap lima orang mahasiswa yang sebelumnya menjadi praktikan berganti peran sebagai penilai, sedangkan lima orang mahasiswa yang sebelumnya menjadi penilai kini juga berganti peran menjadi praktikan. Setiap tahapan dilaksanakan sesuai arahan yang tertera pada lembar penilaian psikomotorik menggunakan teknik *peer assessment*. Pada tahap ketiga, atau tahap terakhir, seluruh peserta didik yang berjumlah 10 orang akan diberikan angket untuk melihat respon mereka terhadap teknik penilaian yang baru saja dilaksanakan.

Hasil respon yang diperoleh dari para peserta didik menunjukkan bahwa seluruh peserta didik yang dilibatkan merasa lebih mudah dalam melaksanakan proses penilaian dengan teknik *peer assessment*. Mereka dapat memanfaatkan waktu dengan baik dalam proses penilaian sehingga kegiatan praktikum IPA dapat berjalan maksimal. Setiap peserta didik yang berperan sebagai praktikan juga terlihat bersemangat melakukan kegiatan praktikum karena mengetahui bahwa kegiatan mereka sedang dinilai langsung oleh penilai, sehingga proses penilaian menjadi lebih objektif. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Anggereni (2014) yaitu keunggulan dalam penggunaan penilaian kinerja di dalam kelas membuat pendidik lebih percaya diri dan menyukai kualitas penilaian kinerja. Selain itu, penilaian kinerja lebih fair, lebih adil dan dapat meningkatkan motivasi

peserta didik untuk terlibat secara langsung aktif dalam proses pembelajaran. Penilaian kinerja juga berguna bagi pendidik untuk memandangi proses penilaian sebagai bagian dari proses belajar mengajar bukan sekedar nilai akhir.

4. Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Tahapan terakhir adalah tahap penyebarluasan (*disseminate*), pada tahap ini akan dilakukan penyebarluasan terhadap instrumen yang telah dikembangkan. Tahapan ini seharusnya dilakukan dengan menyebarkan produk Instrumen yang telah dikembangkan, dalam hal ini adalah pada kegiatan praktikum IPA dan pada konsep-konsep yang lain, akan tetapi peneliti mengalami keterbatasan dan kendala untuk melanjutkan penelitian ini ke tahap penyebarluasan. Hal tersebut dikarenakan pandemi covid-19 yang melanda beberapa wilayah, termasuk lokasi penelitian yang sudah direncanakan. Meskipun demikian, hasil penelitian ini telah menghasilkan lembar instrumen penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment* yang telah diujicobakan dan juga telah dievaluasi sehingga bisa digunakan untuk penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang dengan menambahkan referensi-referensi yang terbaru.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pelaksanaan praktikum IPA bagi peserta didik menuntut aspek keterampilan dalam pelaksanaan kegiatan praktikum. Jumlah peserta didik yang banyak dalam satu kelas menyebabkan pendidik hanya mampu menilai kemampuan kinerja peserta didik secara berkelompok. Salah satu strategi yang dapat membantu pendidik dalam menilai kinerja peserta didik pada kegiatan praktikum IPA yaitu dengan teknik *peer assessment* (penilaian teman sejawat). Hasil respon yang diperoleh dari para peserta didik menunjukkan bahwa seluruh peserta didik yang dilibatkan merasa lebih mudah dalam melaksanakan proses penilaian dengan teknik *peer assessment*. Setiap peserta didik yang dinilai juga terlihat bersemangat melakukan kegiatan praktikum karena mengetahui bahwa mereka sedang dinilai langsung, sehingga proses penilaian menjadi lebih objektif.

Saran

Produk lembar instrumen penilaian psikomotorik berbasis *peer assessment* dapat digunakan pada studi lanjutan dengan melakukan penerapan pada kegiatan praktikum IPA pada konsep yang berbeda-beda dan melibatkan sampel yang lebih banyak. Hal ini dapat melengkapi tahapan pengembangan 4-D yaitu pada tahap penyebarluasan produk pada sampel yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggereni, Santih. (2014). *Mengembangkan Asesmen Kinerja Melalui Pembelajaran Berbasis Laboratorium*. Makassar: Alauddin University Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Budi, Y, dkk. (2014). Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotorik pada Pelaksanaan Praktikum Fisika Peserta didik Kelas X SMA Negeri 5 Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014, *Radiasi*, Vol.5, No.1.
- Basuki, I. dan Hariyanto. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama. (2017). *Panduan Pengelolaan Dan Pemanfaatan Laboratorium IPA Cetakan ke-3*, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan .
- Ditha Rahmalia. (2014). *Penetapan Asestmen formatif Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengungkap Kemampuan Self Regulation Peserta didik SMA Pada Materi Kingdom Animalia*. Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu.
- Dudung, Agus. (2018). *Penilaian Psikomotor*. Karima: Bojongsari, Depok.
- Johnson, D.W. & Johnson, R. (1987). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning (2nd ed.)*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc, Englewood Cliffs
- Mania, Sitti. (2014). *Asesmen Autentik untuk Pembelajaran Aktif dan Kreatif Implementasi Kurikulum 2013*. Makassar: Alauddin University Press.
- Nani, A, dkk. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotor Peserta didik Sma Pada Praktikum Materi Protista , *Seminar Nasional Pendidikan Sains, Strategi Pengembangan Pembelajaran dan Penelitian Sains untuk Mengasah Keterampilan Abad 21*, Universitas Sebelas Maret: Surakarta.
- Paul, P, dkk. (2017). *Deskripsi Kemampuan Psikomotorik Peserta didik Praktikum Kelarutan Dan Hasil Kelarutan (KSP) Kelas XI IPA*, Program Studi Pendidikan Kimia FKIP UNTAN.
- Pranjoto, M. (2009). *Pengelolaan Praktikum Di Laboratorium Kimia SMA/MA*, Makalah Pengabdian Pada Masyarakat , Kegiatan PPM Kerjasama yang berjudul Pelatihan Pengelolaan Laboratorium Kimia Bagi Pendidik/Pengelola Laboratorium SMA/MA Kabupaten Bantul: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rochmiyati. (2013). Model *Peer Assessment* Pada Pembelajaran Kolaboratif Elaborasi IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama FKIP Universitas Lampung. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Vol.17, Nomor 2: 333-346.
- Saputra, Aji, Sri Wahyuni, dkk. (2016). Pengembangan Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal Daerah Pesisir Pada Pokok Bahasan Sistem Transportasi di SMP, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 5, No. 2.

- Siswaningsih, W. (2013). Penerapan *Peer Assessment Dan Self Assessment* Pada Tes Formatif Hidrokarbon Untuk Feedback Siswa SMA Kelas X. Jurusan Pendidikan Kimia FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pengajaran MIPA*, Volume 18, Nomor 1, April 2013, hlm. 107-115.
- Sri, M, dkk. (2015). Pengembangan Perangkat Penilaian Psikomotorik Pada Peserta Didik, *Jurnal Biotek*, Vol. 3, No 1.
- Sukardi. (2011). *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitattif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, Sri dan Syukur Ibrahim. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Refika Aditama.



**KEMAMPUAN PEDAGOGIK CALON PENDIDIK TINGKAT SEKOLAH DASAR
DALAM MEMBUAT RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
BERMUATAN NILAI KARAKTER**

Dyoty Auliya Vilda Ghasya^{*1} dan Tahmid Sabri²
^{1,2}Universitas Tanjungpura

Abstrak

Salah satu tindakan awal bagi calon pendidik dan pendidik jenjang sekolah dasar pada saat akan melaksanakan kegiatan belajar mengajar adalah yakni membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Mengembangkan serta membuat RPP merupakan salah satu dari kompetensi pedagogik yang harus di kuasai oleh pendidik. Kompetensi pedagogik adalah kompetensi yang mutlak perlu dikuasai pendidik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan pedagogik calon pendidik tingkat sekolah dasar dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran bermuatan nilai karakter. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian *field research* atau studi lapangan. Penelitian kualitatif dimaknai sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Kebaruan dari penelitian ini adalah sekaligus menganalisis pembuatan RPP pada masa peserta didik belajar dari rumah akibat pandemi virus Covid-19. Hasil dari penelitian ini adalah rata-rata kemampuan pedagogik calon pendidik tingkat sekolah dasar dalam hal mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan Permendiknas No. 22 tahun 2016 bermuatan nilai karakter sudah baik. Akan tetapi calon pendidik pada saat mengembangkan komponen tujuan pembelajaran dan penilaian hasil belajar masih ada yang kurang tepat.

Kata Kunci: Pedagogik, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Nilai Karakter

Abstract

One of the actions for prospective educators and educators at the elementary school level when going to carry out teaching learning activities is to create a Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Making and developing RPP is a pedagogical competence that must be mastered by teachers. Pedagogic competence is a competency that absolutely needs to be mastered by educators. The purpose of this research is to analyze the pedagogical ability of prospective primary school educators in making a plan for the implementation of character-grade learning. The method used in this study is with a qualitative descriptive approach with the type of field research or field study. Qualitative research is defined as a research procedure that produces descriptive data in the form of written words. The novelty of this research is at the same time analyzing the making of RPP when students learn from home due to the Covid-19 virus pandemic. The results of this research are the average pedagogical ability of prospective primary school educators in terms of developing a lesson plan (RPP) in accordance with Permendiknas No. 22 of 2016 contains good character values. However, prospective educators when developing components of learning objectives and assessment of learning outcomes are still inaccurate.

*correspondence Address
E-mail: dyoty@fkip.untan.ac.id

Keywords: Pedagogic, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Character Values

PENDAHULUAN

Tujuan dari pendidikan adalah membangun masyarakat Indonesia bersumber pada nilai-nilai ketuhanan dan akhlak mulia yang bermakna bahwa pendidikan nilai merupakan bagian yang penting dalam sistem pengajaran di Indonesia. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional di jelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana sebagai upaya mewujudkan suasana serta proses suatu pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki suatu kekutan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Penanaman serta pembiasaan pendidikan nilai-nilai karakter pada jenjang sekolah dasar tentunya di mulai dari aspek calon pendidik dan pendidik sekolah dasar karena dalam hal ini merekalah ujung tombak dari pelaksana proses pembelajaran. Salah satu tindakan awal bagi calon pendidik dan pendidik jenjang sekolah dasar pada saat akan melaksanakan kegiatan belajar mengajar adalah yakni membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Mengembangkan serta membuat RPP merupakan salah satu dari kompetensi pedagogik yang harus di kuasai oleh pendidik. Kompetensi pedagogik adalah kompetensi yang mutlak perlu dikuasai pendidik. Kemampuan ini sejatinya merupakan kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran bagi peserta didik serta kompetensi ini memberikan ciri khas yang akan membedakan pendidik dengan profesi lainnya dan juga akan menentukan tingkat keberhasilan pada proses dan hasil pembelajaran bagi peserta didiknya. Kompetensi pedagogik tidak bisa diperoleh dengan cara tiba-tiba tetapi harus melalui upaya belajar berkesinambungan dan sistematis, baik pada masa pra jabatan atau pada masa pendidikan calon pendidik maupun selama dalam jabatan yang didukung oleh bakat, minat dan potensi diri sebagai pendidik.

Dalam mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya calon pendidik dan pendidik mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 yang meliputi (1) identitas sekolah, (2) identitas mata pelajaran/tema/sub tema, (3) kelas/semester, (4) materi pokok, (5) alokasi waktu, (6) kompetensi inti, (7) kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, (8) tujuan pembelajaran, (9) materi pembelajaran, (10) model, pendekatan dan metode pembelajaran, (11) media pembelajaran, (12) sumber belajar, (13) langkah-langkah pembelajaran, (14) penilaian hasil belajar.

Berbagai prinsip dalam mengembangkan atau menyusun RPP adalah sebagai berikut.

1. Setiap RPP harus secara utuh memuat kompetensi inti (khusus pada mata pelajaran agama serta PPKn) dan kompetensi dasar.
2. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik. RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
3. Berpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar, menggunakan pendekatan saintifik meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan.
4. Berbasis konteks. Proses pembelajaran yang menjadikan lingkungan sekitarnya sebagai sumber belajar.
5. Berorientasi kekinian. Pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan nilai-nilai kehidupan masa kini.
6. Mengembangkan kemandirian belajar. Pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri.
7. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran. RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedial.
8. Memiliki keterkaitan dan keterpaduan antarkompetensi dan/atau antarmuatan. RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
9. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Adapun pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut ini.

1. Peserta didik

2. Pendidik
3. Tenaga kependidikan meliputi pengelola satuan pendidikan
4. Pimpinan satuan pendidikan (kepala sekolah) dan
5. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan atau Kantor Kementerian Agama di Kabupaten/Kota.

Selain itu, salah satu prinsip pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran pada tingkat sekolah dasar adalah terdapat suatu pendidikan nilai-nilai karakter pada proses pembelajaran. Karakter menurut Departemen Pendidikan Nasional (2010: 3) adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap serta bertindak. Pendidikan karakter merupakan dinamika relasional antara pribadi seseorang dengan berbagai macam dimensi baik dari dalam ataupun dari luar diri, sehingga pribadi tersebut semakin bisa menghayati kebebasan yang nantinya dapat bertanggung jawab atas pertumbuhan atas dirinya sendiri sebagai pribadi serta perkembangan orang lain dalam hidup mereka. (Dharma dkk, 20 2011: 123).

“Character education is a national movement creating schools that foster ethical, responsible and caring young people by modelling and teaching good character through emphasis on universal values that we all share. It is the intentional, proactive effort by schools, districts and states to instil in their students important core ethical values such as caring, honesty, fairness, responsibility and respect for self and others. Character education is not a “quick fix.” It provides long-term solutions that address moral, ethical and academic issues of growing concern to our society and key to the safety of our schools” (Character Education Partnership (2010), Washington, DC.)

Yang artinya adalah pendidikan karakter merupakan gerakan nasional yang menciptakan sekolah untuk menumbuhkan generasi muda yang etis, bertanggung jawab, serta peduli melalui pemberian contoh dan proses pengajaran karakter yang baik dengan penekanan pada nilai-nilai universal. Pendidikan karakter di sekolah adalah suatu upaya yang proaktif untuk menanamkan nilai-nilai etika yang penting kepada siswa seperti kepedulian, kejujuran, keadilan, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain. Pendidikan karakter bukanlah suatu perbaikan cepat untuk merubah kebiasaan siswa, akan tetapi hal ini dapat memberikan solusi jangka panjang untuk masalah moral, etika dan akademis yang menjadi perhatian bagi masyarakat dan hal ini juga merupakan kunci bagi keamanan sekolah.

Pendidikan karakter adalah pendidikan tentang akhlak atau budi pekerti yang melibatkan ranah pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling) dan tindakan (action). Tanpa ketiga ranah tersebut, pendidikan karakter tidak akan efektif. Yang perlu di garis bawahi, pelaksanaan pendidikan karakter harus dilakukan secara sistematis dan

berkelanjutan. Upaya pendidikan karakter adalah suatu usaha sadar serta terencana dalam menanamkan nilai-nilai karakter sehingga terinternalisasi dalam diri peserta didik sehingga terwujud dalam sikap dan perilaku yang baik. Pendidikan karakter bukan berbasis pada materi pembelajaran akan tetapi lebih menekankan pada suatu aktivitas atau kegiatan proses pembelajaran membiasakan sikap dan perilaku yang baik.

Pendidikan yang kurang memperhatikan nilai karakter dapat menimbulkan permasalahan dikalangan siswa. Hal tersebut terus bermunculan sebagai akibat dari semakin menurunnya kualitas nilai karakter pada peserta didik. Permasalahan yang berkaitan dengan turunnya nilai-nilai karakter pada peserta didik tersebut adalah sering terjadi berbagai tindak kekerasan seperti tawuran antar pelajar, mencontek, perundungan, berbagai tindak asusila, perusakan fasilitas sekolah, penyalahgunaan narkoba dan lain sebagainya.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia karakter adalah watak tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*Virtues*) yang diyakininya dan digunakannya sebagai landasan untuk cara pandang, berfikir, bersikap, dan bertindak. Karakter (*character*) mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan ketrampilan (*skills*). Karakter meliputi sikap seperti keinginan untuk melakukan hal yang terbaik, kapasitas intelektual seperti berfikir kritis dan alasan moral, perilaku seperti jujur dan bertanggung jawab, mempertahankan prinsip-prinsip moral dalam situasi penuh ketidakadilan, kecakapan interpersonal dan emosional yang memungkinkan seseorang berinteraksi secara efektif dalam berbagai keadaan dan komitmen untuk berkontribusi dengan komunitas dan masyarakatnya. Karakteristik adalah realisasi perkembangan positif sebagai individu (intelektual, sosial, emosional, dan etika). Individu yang berkarakter baik adalah seseorang yang berusaha melakukan hal yang terbaik. (Tadkiroatun Musfiroh, 2008)

Pendidikan karakter secara utama dilakukan oleh keluarga, karena dalam keluargalah sosialisasi utama individu terjadi. Mengingat penanaman sikap dan nilai hidup adalah suatu proses, maka pendidikan karakter juga dilakukan melalui pendidikan formal yang direncanakan dan dirancang secara matang. Menurut Nurul Zuriah (2007), dalam pendidikan formal (di sekolah), nilai-nilai yang akan ditanamkan serta metode dan kegiatan yang akan digunakan untuk penanaman nilai tersebut direncanakan dan dirancang secara bertahap sesuai dengan tugas perkembangan jiwa anak. Pemahaman, argumentasi, dan penalaran anak akan berbeda pada tiap-tiap tahap perkembangannya.

Sekolah mempunyai peranan penting dalam menyesuaikan hal ini dengan proses pembelajaran.

Menurut Doni Koesoema A (2007) untuk mencapai pertumbuhan integral dalam pendidikan karakter, perlulah dikembangkan berbagai macam metode yang membantu mencapai idealisme dan tujuan pendidikan karakter. Metode tersebut bisa menjadi unsur-unsur yang sangat penting bagi sebuah proyek pendidikan karakter disekolah. Pendidikan karakter yang mengakarkan dirinya pada konteks sekolah akan mampu menjiwai dan mengarahkan sekolah pada penghayatan pendidikan karakter yang realistis, konsisten, dan integral. Paling tidak ada lima unsur yang bisa dipertimbangkan, diantaranya adalah sebagai berikut ini.

- a. Mengajarkan hal yang baik, adil, bernilai, kita pertama-tama mengetahui dengan jernih apa itu kebaikan, keadilan, dan nilai pendidikan karakter mengandalkan pengetahuan teoritis tentang konsep-konsep nilai tertentu. Perilaku berkarakter memang mendasarkan diri pada tindakan sadar dalam melaksanakan nilai. Tampaknya hal tersebut tidak memiliki konsep jernih tentang nilai-nilai tersebut, sejauh tindakan itu dilakukan dalam kesadaran, tindakan tersebut dalam arti tertentu telah dibimbing oleh pemahaman dan pengertian tidak mungkin ada sebuah tindakan berkarakter. Sebuah tindakan dikatakan sebagai tindakan yang bernilai jika seseorang itu melakukannya dengan bebas, sadar, dan dengan pengetahuan yang cukup tentang apa yang dilakukannya. Tindakan tersebut mengandaikan adanya sikap reflektif atas tindakan sadar manusia, untuk mempertajam pemahaman tentang nilai-nilai adalah dengan cara mengundang pembicara tamu dalam sebuah seminar, diskusi, publikasi, dan lain-lain. Secara khusus membahas nilai-nilai utama yang dipilih sekolah dalam kerangka pendidikan karakter bagi anak didik mereka.
- b. Keteladanan memang menjadi salah satu hal klasik bagi berhasilnya sebuah tujuan pendidikan karakter. Tumpuan pendidikan karakter ini ada di pundak para guru. Konsistensi dalam mengajarkan pendidikan karakter tidak sekedar melalui apa yang dikatakan melalui pembelajaran di dalam kelas, melainkan nilai itu juga tampil dalam diri sang guru, dalam kehidupannya yang nyata di luar kelas. Karakter guru menentukan warna kepribadian anak didik. Indikasi adanya keteladanan dalam pendidikan karakter adalah apakah terdapat model peran dalam diri insan pendidik (guru, staf, karyawan, kepala sekolah, direktur, pengurus perpustakaan).

Penanaman nilai budi pekerti pada anak perlu dimulai dari suatu bentuk konkrit, nyata, baru pada pengertian yang abstrak. Pada umur yang lebih dini lebih ditekankan

praktek dan pengalaman nyata, sedangkan pada usia selanjutnya dengan penyadaran kognitif dan pengertian. Anak harus diberi latihan, banyak praktek, dan dihadapkan pada kenyataan konkrit. Misalnya, melatih penghargaan terhadap orang lain melalui latihan memberikan pujian, memberikan hadiah dan lain-lain. Sedangkan umur yang lebih tua akan dijelaskan apa maksud dengan penghargaan. Anak semakin besar semakin ditanamkan nilai sosialitas (Paul Suparno, 2002).

Sesuai tingkatan perkembangan moral Kohlberg, anak usia ini sudah masuk dalam tingkat konvensional yang memiliki kecenderungan menjadi anak yang manis dalam keluarga. Pada tahap yang lebih tinggi pada tingkatan konvensional, anak cenderung taat pada aturan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, untuk mencapai hasil yang optimal, pelaksanaan pendidikan, baik itu pendidikan karakter atau pendidikan lainnya harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dan moral anak.

Dr. Sjarkawi (2006) Kohlberg membagi perkembangan moral seseorang dalam tiga tingkat: tingkat prakonvensional, tingkat konvensional, dan tingkat pascakonvensional. Berdasarkan ketiga tingkatan tersebut Kohlberg membagi menjadi enam tahap: orientasi pada hukuman dan ketaatan, orientasi pada kepuasan individu, orientasi anak manis, orientasi pada otoritas, orientasi kontak sosial, dan orientasi suara hati. Tahap pertama dan kedua yang disebut tahap prakonvensional terjadi pada anak-anak SD sampai dengan kelas III (kira-kira berusia 10 tahun). Adapun tahap konvensional dimulai pada tahap remaja menuju dewasa. Tahap pasca konvensional biasanya dicapai oleh orang-orang yang dewasa. Pada tahap ini orang disebut mempunyai kematangan moral. Paul Suparno (2002) melihat tahap perkembangan moral dapat dilihat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pendidikan nilai adalah sebagai berikut.

- a. Tahap perkembangan saling berhubungan. Tahap yang lebih tinggi akan bisa dicapai kalau tahap yang lebih rendah telah tercapai. Berdasarkan hal tersebut, sangat penting memberi dasar yang kuat pada tahap-tahap awal perkembangan. Pendidikan nilai pada tahap ini akan lebih efektif dengan selalu memberikan pengukuhan kepada anak dalam setiap perilaku baik meski perilaku itu sederhana.
- b. Tahap perkembangan moral berjalan seiring dengan perkembangan kognitif dalam diri seseorang. Penanaman nilai budi pekerti harus dimulai dengan latihan yang konkrit, sederhana, mudah dilakukan dan tidak menimbulkan perasaan takut, malu, khawatir dan perasaan bersalah. Proses penanaman budi pekerti harus berjalan terus-menerus supaya orang terbiasa dan sadar akan nilai yang diyakininya. Proses dimulai dari lingkungan keluarga, kemudian lingkungan sosial dan melalui pengolahan

pengalaman hidup yang matang dan kritis menurut perkembangan kognitifnya. Akhirnya orang akan menemukan nilai-nilai dan hasilnya akan tampak dalam setiap pekerti, yang merupakan manifestasi dari hasil pergulatan dalam mengolah pengalaman hidup bersama orang lain.

Menurut Nurul Zuriah (2007) Pendidikan karakter terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran terutama pada mata pelajaran Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan. Pada saat ini, pendidikan karakter makin diperjelas wujudnya, yaitu dengan cara sebagai berikut.

- a. Penerapan pendidikan karakter bukan hanya pada ranah kognitif saja, melainkan harus berdampak positif terhadap ranah afektif yang berupa sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Penerapan pengintegrasian pendidikan karakter dilakukan melalui keteladanan, pembiasaan, pengkondisian lingkungan, dan kegiatan-kegiatan spontan, serta kegiatan terprogram.
- c. Pengembangan nilai-nilai pendidikan karakter sesuai dengan kondisi peserta didik dan perkembangan masyarakat.

Menurut Howe & Jones (1993) (dalam Anasufi Banawi, 2009) ada beberapa tipe atau bentuk pengintegrasian dalam rencana pembelajaran/satuan pembelajaran, yaitu a. Pengintegrasian berorientasi topik, b. Pengintegrasian berorientasi konsep dan c. Pengintegrasian keterampilan isi. Gambar teknik dasar dapat diintegrasikan dengan bidang yang lain dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan satuan pelajaran yang dapat dibuat guru. Ada beberapa alasan bagus untuk memadukan antar bidang studi atau konsep satu dengan lainnya, tetapi bukan berarti semua pelajaran atau topik-topik harus diintegrasikan.

Keterampilan isi yang diintegrasikan dalam gambar terkait ketrampilan simbolik dan ketrampilan berfikir atau proses. Ketrampilan simbolik termasuk di dalamnya menulis, menggambar, membuat grafik. Ketrampilan berfikir atau proses termasuk didalamnya observasi, klasifikasi, menafsirkan, menyusun hipotesis, dan ketrampilan berfikir yang lebih tinggi lainnya (Howe, 1993:322). Menurut Harlen (dalam Usman Samatowa, 2006) guru perlu memahami dan mampu menjabarkan masing-masing keterampilan proses ke dalam indikator indikatornya. Hal ini dapat membantu guru dalam merancang suatu kegiatan yang memberikan kesempatan siswa untuk melatih dan menunjukkan keterampilan yang diinginkan berkembang. Sebagai contoh adalah kegiatan/tugas praktek (*practical tasks*) yang harus diselesaikan oleh mereka. Tugas-tugas

tersebut harus disusun secara sistematis, sehingga indikator keterampilan yang dimaksud benar benar tercakup di dalam kegiatan yang diberikan kepada siswa. Misalnya, jika kita ingin mengukur keterampilan siswa dalam melakukan observasi, maka tugas yang diberikan harus melibatkan penggunaan indera, penggunaan persamaan atau perbedaan, mengenali urutan kejadian, atau mengenal secara detail suatu objek/kejadian. Demikian juga untuk ketrampilan-ketrampilan yang lain, tugas yang diberikan baik tugas praktek maupun tertulis harus memberi kesempatan munculnya indikator-indikator yang telah dibahas di depan. Keterampilan proses digunakan untuk mengungkap dan menemukan fakta dan konsep serta menumbuhkan sikap dan nilai yang dilakukan oleh murid.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan pedagogik calon pendidik tingkat sekolah dasar dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran bermuatan nilai karakter. Kebaruan dari penelitian ini adalah sekaligus menganalisis pembuatan RPP pada masa peserta didik belajar dari rumah akibat pandemi virus Covid-19.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian *field research* atau studi lapangan. Penelitian kualitatif dimaknai sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura semester VI yang mengontrak mata kuliah *micro teaching* pada semester genap 2019-2020 sebanyak 110 orang dengan jumlah sampel 30 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Adapun instrumen penelitian untuk mengungkapkan kemampuan pedagogik calon pendidik tingkat sekolah dasar dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran bermuatan nilai karakter yaitu peneliti sebagai instrumen (*human instrument*) serta menggunakan lembar pedoman observasi dan lembar pedoman wawancara yang bersifat terbuka. Hasil penelitian ini diperoleh gambaran berupa kemampuan kompetensi pedagogik calon pendidik tingkat sekolah dasar dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran bermuatan nilai karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh gambaran bahwa kemampuan kompetensi pedagogik calon pendidik tingkat sekolah dasar dalam membuat rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang bermuatan nilai karakter dapat dilihat dari bagaimana calon pendidik dapat membuat komponen isi RPP secara terstruktur yang meliputi (1) identitas sekolah, (2) identitas mata pelajaran/tema/sub tema, (3) kelas/semester, (4) materi pokok, (5) alokasi waktu, (6) kompetensi inti, (7) kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, (8) tujuan pembelajaran, (9) materi pembelajaran, (10) model, pendekatan dan metode pembelajaran, (11) media pembelajaran, (12) sumber belajar, (13) langkah-langkah pembelajaran, (14) penilaian hasil belajar. Pada komponen nomer 1-12 merupakan tahap persiapan dalam RPP, komponen nomer 13 adalah tahap pelaksanaan dalam RPP serta komponen nomer 14 adalah tahap evaluasi dalam RPP.

Adapun hasil penelitian dan pembahasan komponen nomer 1-12 yang merupakan tahap persiapan dalam RPP yaitu sebagai berikut.

Komponen pertama yaitu identitas sekolah, secara keseluruhan calon pendidik mampu menuliskan secara detail nama sekolah yang akan mereka gunakan sebagai tempat pelaksanaan praktek mengajar nantinya; Komponen kedua yaitu identitas mata pelajaran/tema/sub tema, seluruh calon pendidik juga mampu menuliskan secara detail tema/sub tema yang akan di terapkan pada saat proses kegiatan belajar mengajar nantinya sesuai dengan buku tematik tingkat sekolah dasar yang telah di terbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan; Komponen yang ketiga yaitu kelas/semester, seluruh calon pendidik juga dapat menuliskan secara detail kelas/semester pada RPP tersebut; Komponen yang keempat yaitu materi pokok, secara keseluruhan calon pendidik mampu mengidentifikasi dan menuliskan secara detail dan benar materi pokok dalam RPP yang akan diterapkan pada saat proses kegiatan belajar mengajar, pada saat akan menuliskan materi pokok seluruh calon pendidik juga mengungkapkan melihat pada buku tematik pegangan pendidik dan juga kurikulum 2013 revisi terbaru untuk menghindari kesalahan penulisan materi pokok; Komponen yang kelima yaitu alokasi, secara keseluruhan calon pendidik mampu mengidentifikasi dan menuliskan secara detail dan benar alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran, alokasi waktu tersebut di sesuaikan dengan instruksi jam tatap muka pembelajaran Kurikulum 2013 untuk jenjang sekolah dasar; Komponen yang keenam yaitu kompetensi inti, secara keseluruhan calon pendidik mampu menuliskan secara detail dan benar kompetensi inti dalam RPP, kompetensi inti tersebut di dapatkan oleh calon pendidik dari Kurikulum 2013 revisi terbaru; Komponen yang ke tujuh yaitu kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Secara keseluruhan calon pendidik sudah benar dalam

menuliskan kompetensi dasar, calon pendidik juga mengungkapkan bahwa ketika akan menuliskan kompetensi dasar mereka melihat pemetaan kompetensi dasar yang di tuliskan pada buku tematik pegangan pendidik dan mengecek ulang pada Kurikulum 2013 revisi terbaru. Sedangkan pada bagian indikator pencapaian kompetensi dalam RPP, calon pendidik membagi indikator dalam tiga ranah hasil belajar yaitu ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Pada pembuatan indikator ranah afektif inilah diketahui bahwa calon pendidik telah mengembangkan ranah tersebut pada mata pelajaran Agama dan PPKn sesuai dengan standar proses Permendikbud No. 22 Tahun 2016 sehingga pembelajaran karakter dapat tergambar pada ranah ini. Pada pembuatan indikator ranah kognitif, calon pendidik mencantumkan indikator ranah kognitif yang terdapat pada buku tematik pedoman bagi pendidikserta pada umumnya mampu mengembangkan indikator tersebut dengan mengacu pada teori taksonomi Bloom ranah kognitif yang meliputi mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Adapun kesulitan calon pendidik pada saat pembuatan indikator ranah kognitif yaitu menentukan kata kerja operasional yang sesuai dengan batasan materi pada kompetensi dasar. Demikian pula pada pembuatan indikator ranah psikomotorik, calon pendidik rata-rata mampu mengembangkan indikator tersebut sesuai dengan materi yang telah di cantumkan pada kompetensi dasar; Komponen yang ke delapan yaitu tujuan pembelajaran, calon pendidik rata-rata dalam membuat tujuan pembelajaran telah mengacu pada indikator yang dikembangkan sebelumnya akan tetapi peneliti menemukan fakta bahwa masih terdapat calon pendidik yang membuat tujuan pembelajaran tanpa menggunakan unsur *audience* (a) atau peserta didik, *behavior* (b) atau sikap, *condition* (c) atau kondisi, serta *degree* (d) atau peningkatan; Komponen yang ke sembilan yaitu materi pembelajaran, rata-rata calon pendidik telah mampu mendeskripsikan secara detail materi pembelajaran yang akan di sampaikan pada saat proses pembelajaran; Komponen ke sepuluh yaitu model, pendekatan dan metode pembelajaran, rata-rata mahasiswa telah mampu menyesuaikan dan memilih model, pendekatan dan metode pembelajaran dengan materi yang akan di pelajari; Komponen ke sebelas yaitu media pembelajaran, rata-rata mahasiswa telah mampu mendeskripsikan media pembelajaran apa yang akan mereka pakai guna mempermudah peserta didik dalam menyerap materi; Komponen ke dua belas yaitu sumber belajar, rata-rata mahasiswa mampu menyebutkan berbagai sumber belajar yang akan digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Adapun hasil penelitian dan pembahasan komponen nomer 13 tahap pelaksanaan dalam RPP serta komponen nomor 14 tahap evaluasi dalam RPP yaitu sebagai berikut.

Pada komponen ke tiga belas yaitu langkah-langkah pembelajaran, rata-rata calon pendidik telah mendeskripsikan secara detail langkah-langkah pembelajaran yang akan di terapkan pada proses kegiatan belajar mengajar sesuai dengan model, pendekatan, metode serta menggunakan media dan sumber belajar yang telah di tentukan sebelumnya. Calon pendidik tidak hanya menanamkan nilai karakter pada mata pelajaran agama dan PPKn tetapi secara eksplisit juga menanamkan nilai tersebut pada mata pelajaran lainnya yang dikemas dalam pembelajaran tematik. Akan tetapi pada saat ini calon pendidik mengaku masih akan terus menyesuaikan kembali untuk merancang langkah-langkah pembelajaran secara daring agar peserta didik dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran pada masa pandemi akibat virus Covid-19;

Komponen ke empat belas yaitu penilaian hasil belajar, rata-rata calon pendidik telah mampu membuat penilaian hasil belajar sesuai dengan ranah afektif, kognitif dan psikomotorik yang telah mereka kembangkan. Akan tetapi calon pendidik menyatakan bahwa masih kesulitan merancang penilaian ranah afektif dan psikomotorik yang sesuai dengan kondisi pembelajaran daring.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Adapun kesimpulan dalam hasil penelitian ini adalah rata-rata kemampuan pedagogik calon pendidik tingkat sekolah dasar dalam hal mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan Permendiknas No. 22 tahun 2016 bermuatan nilai karakter sudah baik. Akan tetapi calon pendidik pada saat mengembangkan komponen tujuan pembelajaran dan penilaian hasil belajar masih ada yang kurang tepat.

Saran

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan adalah hendaknya calon pendidik tingkat sekolah dasar untuk terus berlatih meningkatkan kompetensi pedagogiknya dalam hal mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran bermuatan nilai karakter serta membiasakan diri untuk merancang komponen langkah-langkah pembelajaran secara daring agar peserta didik dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran pada masa pandemi akibat virus Covid-19 melalui program pengenalan lapangan persekolahan atau PLP.

Kegiatan pembelajaran pada masa peserta didik belajar dari rumah hendaknya dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik melalui daring, peserta didik dengan guru melalui daring, peserta didik dengan lingkungan akan tetapi tetap memperhatikan protocol kesehatan yang berlaku dan dengan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kegiatan langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran disusun untuk memberikan bantuan kepada para calon pendidik dan pendidik agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional.
2. Kegiatan pembelajaran memuat rangkaian kegiatan manajerial yang dilakukan calon pendidik dan pendidik agar peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dari rumah dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Character Education Partnershi*. (2010). Washington, DC.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dharma Kesuma, Cipi Triatna, Johar Permana. (2011). Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Doni Koesoema A. (2007). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Husen, A., Japan, M., kardiman, Y. (2010). Model Pendidikan Karakter, Jakarta: UNJ.
- Kementerian Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. (2010). *Pedoman Pelaksanaan Penilaian Kinerja Guru (PK Guru)*. Jakarta. bermutuprofesi.org.
- Mulyasa. (2010). Manajemen Pendidikan Karakter. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nurul Zuriah. (2007). *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016.
- Sjarkawi. (2006). *Pembentukan Kepribadian Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.

PERBEDAAN SIKAP ILMIAH SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY TRAINING* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT INSTRUCTION*

Dyan Wulan Sari Hs^{*1} dan Agus Kistian²

¹Universitas Katolik Santo Thomas

²STKIP Bina Bangsa Meulaboh

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan sikap ilmiah siswa menggunakan model pembelajaran *inquiry training* dengan model pembelajaran *direct instruction*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan pembelajaran dengan model *inquiry training*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction*. Instrumen yang digunakan terdiri dari berupa angket untuk mengukur sikap ilmiah siswa dalam posttest, serta lembar observasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai sikap ilmiah belajar pada kelas eksperimen sebesar 75,01 dengan simpangan baku sebesar 7,373, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 71,60 dengan simpangan baku sebesar 7,935. Hasil penelitian ini menyarankan bahwa model pembelajaran *inquiry training* merupakan solusi dan alternatif pilihan guru dalam meningkatkan sikap ilmiah siswa.

Kata Kunci: Sikap Ilmiah, *Inquiry Training*, *Direct Instruction*

Abstract

This study aims to analyze the differences in scientific attitudes of students using inquiry training learning models with direct instruction learning models. This research is a quasi-experimental study. In this study there are two classes that are used as an experimental class and a control class, the experimental class is a class that is treated with learning with inquiry training models, while the control class is a class using the direct instruction learning model. The instrument used consisted of a questionnaire to measure students' scientific attitudes in the posttest, as well as an observation sheet. The results of this study indicate that the average value of the scientific attitude of learning in the experimental class is 75.01 with a standard deviation of 7.373, while in the control class is 71.60 with a standard deviation of 7.935. The results of this research suggest that inquiry training learning model is a solution and an alternative choice for teachers in improving students' scientific attitudes.

Keywords: Scientific Attitude, *Inquiry Training*, *Direct Instruction*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan merupakan suatu kunci pokok untuk mencapai cita-cita suatu bangsa. Pendidikan diyakini akan dapat mendorong memaksimalkan potensi siswa sebagai calon sumber

*correspondence Address

E-mail: dyanwulans@yahoo.com, aguskistian92@gmail.com

daya yang handal untuk dapat bersikap kritis, logis, dan inovatif dalam menghadapi dan menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi.

Pendidikan menuntut adanya perbaikan yang terus menerus. Pendidikan tidak hanya ditekankan pada penguasaan materi, tetapi juga ditekankan pada penguasaan keterampilan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Oleh karena itu, program pendidikan dan pembelajaran saat ini harus lebih diarahkan atau lebih berorientasi kepada individu peserta didik. Amri (2010) mengemukakan bahwa “Pendidikan tidak mengharapkan muncul manusia-manusia yang menjadi terasing dari lingkungan masyarakatnya, tetapi justru melalui pendidikan diharapkan dapat lebih mengerti dan mampu membangun kehidupan masyarakatnya”. Oleh karena itu tujuan, isi, maupun proses pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, karakteristik kekayaan dan perkembangan yang ada di masyarakat.

Salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan tersebut adalah mengubah paradigma pendidikan khususnya di Sekolah Dasar (SD) dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini menuntut setiap guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berprestasi melalui kegiatan-kegiatan nyata yang menyenangkan dan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dalam proses pembelajaran setiap guru senantiasa mengharapkan agar siswanya dapat memahami konsep dari materi yang diajarkan serta mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Peranan guru sangatlah kompleks, berkembang sesuai dengan perkembangan sejarah dan zaman, serta harapan masyarakat. Perubahan paradigma dan tata nilai abad ke-21, standar seorang guru lebih ditekankan pada kemampuan profesionalnya. Guru yang efektif merupakan pribadi yang berkualitas dan dapat membangun hubungan yang baik dengan siswa, memahami pengetahuan dasar tentang belajar dan mengajar, dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, mempunyai sikap dan keterampilan yang dibutuhkan untuk melakukan refleksi dan memecahkan masalah, serta meyakinkan bahwa belajar merupakan proses sepanjang hidup. Selain itu guru yang efektif dapat mengembangkan strategi, metode, dan keterampilannya untuk mencapai keberhasilannya dalam meningkatkan kualitas mendidik siswa. Maasaki (2012) menyatakan bahwa faktor yang menentukan mutu pembelajaran adalah, (1) kualitas tugas yang diberikan kepada siswa atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2)

belajar dalam hubungan yang terjalin (dialog dan kolaborasi), dan (3) keaktifan, semangat, kognisi dan emosi siswa.

Pendidikan IPA (sains) adalah salah satu aspek pendidikan yang digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003) menyebutkan bahwa pendidikan sains tersebut tidak hanya terdiri dari fakta, konsep, teori yang dapat dihafalkan, tetapi juga terdiri atas kegiatan atau proses aktif menggunakan pikiran dan sikap ilmiah dalam mempelajari gejala alam yang belum diterangkan. Dengan demikian, tuntutan untuk terus-menerus memutakhirkan sains menjadi suatu keharusan. Peranan pendidikan IPA (sains) menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk “mencari tahu” dan “berbuat” sehingga dapat membantu siswa untuk mengetahui alam lebih dalam.

Cain dan Evans (dalam Rustaman, 2005) menyatakan bahwa sains mengandung empat hal, yaitu: konten atau produk, proses atau metode, sikap dan teknologi. Jika sains mengandung keempat hal tersebut di atas, maka ketika belajar sains pun siswa perlu mengalami keempat hal tersebut.

Dalam belajar sains siswa seharusnya tidak hanya belajar produk saja, tetapi harus belajar tentang aspek proses, sikap dan teknologi agar siswa dapat memahami benar-benar memahami sains secara utuh.

Fakta yang diperoleh di lapangan tidak sesuai dengan harapan, dimana pembelajaran IPA yang diterapkan belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam membelajarkannya, beberapa diantaranya hanya dibelajarkan dengan metode tradisional yang berpusat pada guru, dan didominasi oleh mencatat dan pengerjaan soal latihan atau sering disebut dengan *Direct Instruction (DI)*.

Siswa membutuhkan guru yang tidak lagi menggunakan model *direct instruction*. Dimana guru yang khususnya mengajar di tingkat SD sudah saatnya merancang suatu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan pernyataan Azizah & Parmin (2012) bahwa siswa diberikan kesempatan lebih aktif dalam menggali dan mengkonstruksi pengetahuannya melalui lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti awal juga sekitar 80% siswa kelas IV mengalami kesulitan belajar IPA. Hal ini terlihat bahwa ketuntasan yang dicapai siswa pada semester I belum mencapai standar ketuntasan belajar minimal yang ditentukan oleh

sekolah yaitu 65, sementara nilai yang dicapai oleh siswa berkisar antara 50 sampai dengan 60. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran diduga disebabkan oleh kegiatan pembelajaran selama ini, siswa hanya bertindak pasif menerima informasi tanpa mengalaminya sendiri, siswa kurang aktif bertanya. Ketika guru menjelaskan materi yang diajarkan, bertanya kepada siswa siapa yang ingin mengajukan pertanyaan terkait materi yang diberikan oleh guru tersebut, ternyata siswa kurang merespon, siswa cenderung hanya memperhatikan guru menjelaskan, namun enggan untuk bertanya. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan meneliti siswa masih relatif rendah. Karena siswa belum aktif bertanya mengenai materi yang disampaikan guru.

Selain itu, ditemukan pula bahwa selama ini guru belum pernah memperhatikan kemampuan sikap ilmiah siswa dan jarang melaksanakan kegiatan praktikum sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal. Oleh karena itu, suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap ilmiah siswa. Untuk mencapai hakikat sains secara utuh membutuhkan upaya dan kompetensi guru untuk memuat aspek hakikat sains dalam proses pembelajaran IPA.

Percobaan pada pembelajaran IPA merupakan bentuk sederhana dari aspek sains sebagai proses yaitu melakukan kegiatan ilmiah sehingga membangkitkan motivasi siswa menjadi seorang ilmuwan di masa akan datang. Walaupun demikian sikap ilmiah menjadi aspek yang sangat penting dalam melaksanakan percobaan (kegiatan ilmiah sederhana). Menurut Baharudin (dalam Hadma Yuliani, 2012) sikap ilmiah pada dasarnya adalah sikap yang diperlihatkan oleh ilmuwan saat melakukan kegiatan eksperimen, dapat dikatakan kecenderungan siswa untuk bertindak atau berperilaku dalam memecahkan masalah secara sistematis menggunakan langkah-langkah ilmiah.

Proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan guru masih belum menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan sikap ilmiah siswa.

Untuk mencapai hakikat sains secara utuh membutuhkan upaya dan kompetensi guru untuk memuat aspek hakikat sains dalam proses pembelajaran IPA. Percobaan pada pembelajaran IPA merupakan bentuk sederhana dari aspek sains sebagai proses yaitu melakukan kegiatan ilmiah sehingga membangkitkan motivasi siswa menjadi seorang ilmuwan di masa akan datang. Walaupun demikian sikap ilmiah menjadi aspek yang sangat penting dalam melaksanakan percobaan (kegiatan ilmiah sederhana). Sardinah, dkk (2012) mengungkapkan bahwa "Sikap ilmiah siswa menjadi tolak ukur etika penelitian para ilmuwan dalam menjalani kegiatan ilmiah. Apabila sikap ilmiah siswa dalam melaksanakan percobaan tidak dimilikinya, maka akan berdampak negatif kepada

produk sains atau teknologi yang mereka hasilkan. Oleh sebab itu sikap ilmiah dalam melaksanakan percobaan pada proses pembelajaran menjadi syarat mutlak yang harus diketahui dan dimiliki oleh peserta didik kita menjadi aktif pada saat-saat tertentu terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat diperlukan”.

Sikap dapat diartikan sebagai kemampuan internal yang berperan dalam mengambil tindakan. Sebagaimana pendapat Slameto (2010) bahwa “Dimana tindakan yang akan dipilih, tergantung pada sikapnya terhadap penilaian akan untung atau rugi, baik atau buruk, memuaskan atau tidak, dari suatu tindakan yang dilakukannya”. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong ke arah perbuatan belajar. Dengan demikian, sikap siswa dapat dipengaruhi oleh motivasi dan menjadi faktor penting sehingga ia dapat menentukan sikap belajar. Sikap memang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Sikap dalam pembelajaran Sains sering dikaitkan dengan sikap Sains (sikap ilmiah). Keduanya saling berhubungan dan keduanya mempengaruhi perbuatan. Sikap ilmiah difokuskan pada ketekunan, keterbukaan, kesediaan mempertimbangkan bukti, dan kesediaan membedakan fakta dengan pendapat. Pengelompokan sikap ilmiah oleh para ahli cukup bervariasi, meskipun jika ditelaah lebih jauh hampir tidak ada perbedaan yang berarti. Variasi muncul dalam penempatan dan penamaan sikap ilmiah yang ditonjolkan. Misalnya Pengelompokan oleh *American Association for Advancement of Science (AAAS)* dan Harlen dalam Kusuma (2013).

Menurut Carin dan Sund (1980): “sikap ilmiah mencakup sikap ingin tahu, kerendahan hati, ragu terhadap sesuatu, tekad untuk maju, dan berpikir terbuka”. Menurut Martin (2005): “sikap-sikap ilmiah mencakup (1) keinginan untuk mengetahui dan memahami, (2) bertanya segala sesuatu, (3) mengumpulkan data dan memberi arti berdasarkan data tersebut, (4) menuntut verifikasi, (5) berpikir logis, dan (6) mempertimbangkan gagasan-gagasan”. Sikap yang dikembangkan dalam sains adalah sikap ilmiah yang lazim disebut *scientific attitude*. Sikap merupakan kecenderungan untuk bertindak. Sikap dapat membatasi atau mempermudah peserta didik untuk menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang sudah dikuasai. Peserta didik tidak akan berusaha untuk memahami suatu konsep jika dia tidak memiliki kemauan untuk itu. Karena itu, sikap seseorang terhadap mata pelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan kegiatan pembelajarannya.

Makna “sikap” pada pengajaran IPA SD/MI dibatasi pengertiannya pada sikap ilmiah terhadap perolehan ilmu pengetahuan alam sekitar. Menurut Wynne Harlen

(dalam Sulistyorini, 2007):“setidak-tidaknya ada sembilan aspek sikap dari sikap ilmiah yang dapat dikembangkan pada anak usia SD/MI, yaitu: Sikap ingin tahu, sikap ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap tidak putus asa, sikap tidak berprasangka, sikap mawas diri, sikap bertanggung jawab, sikap berpikir bebas, sikap kedisiplinan diri”.

Wynne Harlen (dalam Bundu, 2006)mengatakan bahwa “aspek-aspek sikap ilmiah mencakup sikap ingin tahu, sikap respek terhadap data, sikap refleksi kritis, sikap ketekunan, sikap kreatif dan penemuan, sikap berpikiran terbuka, sikap bekerja sama dengan orang lain, sikap keinginan untuk menerima ketidak pastian, sikap sensitif terhadap lingkungan”. Gega (dalam Bundu:2006) mengungkapkan “aspek-aspek sikap ilmiah mencakup sikap ingin tahu, sikap penemuan, sikap berpikir kritis, dan sikap teguh pendirian”.

Beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sikap ilmiah adalah sikap yang melekat dalam diri seseorang setelah mempelajari sains yang mencakup sikap ingin tahu, sikap respek terhadap data/fakta, sikap berpikir kritis, sikap penemuan dan kreativitas, sikap berpikiran terbuka dan kerjasama, sikap ketekunan, dan sikap peka terhadap lingkungan sekitar. Sikap ingin tahu mendorong akan penemuan sesuatu yang baru yang dengan berpikir kritis akan meneguhkan pendirian dan berani untuk berbeda pendapat.

Penguasaan dalam membelajarkan IPA akan berhasil jika siswa menyusun sendiri konsep yang mereka butuhkan. Implementasi *inquiry training* lebih efektif dalam meningkatkan sikap ilmiah siswa dan juga hasil belajar siswa, dibandingkan model pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini karena model pembelajaran *inquiry training* melibatkan siswa secara aktif menemukan ilmu pengetahuan sendiri. Hal ini didukung oleh teori Suchman (dalam Joyce and Weil, 2011) dimana tujuan umum model pembelajaran *inquiry training* adalah membantu siswa mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan untuk meningkatkan pertanyaan-pertanyaan dan mencari jawaban yang terpendam dari rasa ingin tahu siswa. Permasalahan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vaishnav (2013) bahwa model *inquiry training* secara signifikan efektif dalam peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif serta berkontribusi sikap peserta didik dibandingkan pendekatan konvensional. Selain itu, Pandey (2011) berdasarkan hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *inquiry training* lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan konvensional dilihat dari hasil belajar akademik siswa.

Pembelajaran model *inquiry training* memiliki lima langkah pembelajaran (Joyce & Weil, 2011) yaitu: (1) Menghadapkan masalah: menjelaskan prosedur penelitian dan menyajikan situasi yang saling bertentangan. 2) Menemukan masalah: memeriksa hakekat objek dan kondisi yang dihadapi, memeriksa tampilan masalah, merumuskan hipotesis. 3) Mengkaji data dan eksperimentasi: mengumpulkan data dan melakukan eksperimen. 4) Mengkoordinasikan, merumuskan, dan menjelaskan. 5) Menganalisis proses penelitian untuk memperoleh prosedur yang lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan sikap ilmiah antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training* dengan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Berdasarkan tujuan penelitian maka metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen (eksperimen semu) dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain "*Control Group Only Post-test Design*" (Sugiyono, 2013: 112) dengan rancangan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *Control Group Only Post-test Design*

<i>Kelas</i>	<i>Treatment (perlakuan)</i>	<i>Post - test</i>
Eksperimen	X ₁	O ₁
Kontrol	X ₂	O ₂

Keterangan :

- X₁ = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Inquiry Training*.
- X₂ = Perlakuan terhadap kelompok kontrol yaitu dengan model *Direct Instruction*.
- O₁ = Tes akhir (*posttest*) setelah proses pembelajaran diberikan terhadap kelompok eksperimen.
- O₂ = Tes akhir (*posttest*) setelah proses pembelajaran diberikan terhadap kelompok kontrol.

Penelitian ini dilakukan di SD Methodist 1 Medan, pada siswa kelas IV pada pembelajaran IPA. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Cluster Random Sampling. Sampel penelitian diambil dua kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training* dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*, masing-masing kelas berjumlah 30 siswa, sehingga jumlah seluruh siswa yang dilibatkan dalam penelitian ini ada 60 siswa.

Instrumen penelitian menggunakan skala sikap ilmiah. Skala sikap berisi tiga puluh pernyataan yang disesuaikan dengan indikator sikap ilmiah. Setiap pernyataan yang dibuat pada skala sikap ada yang bersifat positif dan negatif. Skala sikap ilmiah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Likert (Riduwan, 2013). Pernyataan dihubungkan dengan jawaban yang diungkapkan dengan empat pilihan jawaban menggunakan skala Likert yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Dari respon subjek pada setiap pernyataan kemudian dapat disimpulkan mengenai arah dan intensitas sikap seseorang.

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan skala sikap ilmiah kepada siswa di awal dan akhir pembelajaran. Teknik analisis penelitian terdiri dari analisis instrumen penelitian dan analisis data hasil penelitian. Analisis instrumen penelitian bertujuan untuk menguji validitas, daya beda dan reliabilitas dari pernyataan-pernyataan pada skala sikap dengan menggunakan program ANATES dan analisis data hasil penelitian bertujuan untuk menguji normalitas, homogenitas dan pengujian hipotesis (uji beda) dengan menggunakan program SPSS 22.

Hipotesis pada penelitian ini adalah: H0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan sikap ilmiah siswa yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. H1 = terdapat perbedaan yang signifikan sikap ilmiah siswa yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini untuk menganalisis data sikap ilmiah siswa pada masing-masing kelompok sampel yang didasarkan pada rata-rata nilai sikap ilmiah siswa dan kemudian dibagi kedalam dua kelompok yang terdiri atas kelompok siswa dengan sikap ilmiah diatas rata-rata (tinggi) dan kelompok siswa dengan sikap ilmiah dibawah rata-rata (rendah). Data sikap ilmiah siswa disajikan pada Tabel 2.

Table 2. Data Skor Sikap Ilmiah Siswa

	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Simpangan Baku	Varians
Eksperimen	64,00	82,40	2250,40	75,01	7,373	54,364
Kontrol	60,00	82,40	2148,00	71,60	7,935	62,974

Dari Tabel 2, menunjukkan bahwa rata-rata nilai sikap ilmiah belajar pada kelas eksperimen sebesar 75,01 dengan simpangan baku sebesar 7,373, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 71,60 dengan simpangan baku sebesar 7,935.

Skor sikap ilmiah siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol digabung kemudian dicari nilai tengahnya (median) yaitu 75,60. Proses ini dilakukan untuk membagi sikap ilmiah menjadi dua kelompok, yaitu kelompok sikap ilmiah tinggi dengan kriteria siswa dengan skor sikap ilmiah di atas nilai tengah (median) dan kelompok sikap ilmiah rendah dengan kriteria siswa dengan skor sikap ilmiah di bawah nilai tengah. Secara ringkas pembagian kelompok siswa dengan sikap ilmiah tinggi dan sikap ilmiah rendah dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Tingkat Sikap Ilmiah

	Jumlah Siswa	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Simpangan Baku	Varians
Tinggi	30	78,40	82,40	2418,40	80,61	1,183	1,398
Rendah	30	60,00	72,80	1980,00	66,00	3,395	11,509

Dari Tabel 3, menunjukkan bahwa terdapat 30 orang siswa yang termasuk dalam kelompok sikap ilmiah tinggi dan 30 orang siswa yang termasuk ke dalam kelompok sikap ilmiah rendah. Dari data yang diperoleh, kemudian data nilai hasil belajar setelah perlakuan (postes) dari setiap kelompok dikelompokkan lagi menurut data tingkat sikap ilmiah siswa. Tujuan pengelompokan ini untuk melihat nilai hasil belajar siswa yang memiliki tingkat sikap ilmiah tinggi dan sikap ilmiah rendah. Dalam Tabel 4 berikut ditunjukkan pengelompokan hasil belajar siswa berdasarkan tingkat sikap ilmiah.

Tabel 4. Pengelompokan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Sikap Ilmiah

	Jumlah Siswa	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Simpangan Baku	Varians
Tinggi	30	63,64	95,45	2509,04	83,64	8,899	79,203
Rendah	30	31,82	77,27	1831,82	61,06	14,550	211,836

Dari Tabel 4, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan sikap ilmiah tinggi sebesar 83,64 dan rata-rata hasil belajar siswa dengan sikap ilmiah rendah sebesar 61,06. Setelah data-data terkumpul dan dianalisis statistiknya, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan teknik ANAVA Satu Jalur Faktorial 2×1 dengan bantuan SPSS 22.0. Hasil perhitungan dengan teknik anava faktorial 2×1 disajikan pada Tabel 5 berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Komponen	Db	Rerata Perpangkatan	F _{hitung}	Sig.
Sikap Ilmiah	1	5523,963	58,249	0,000

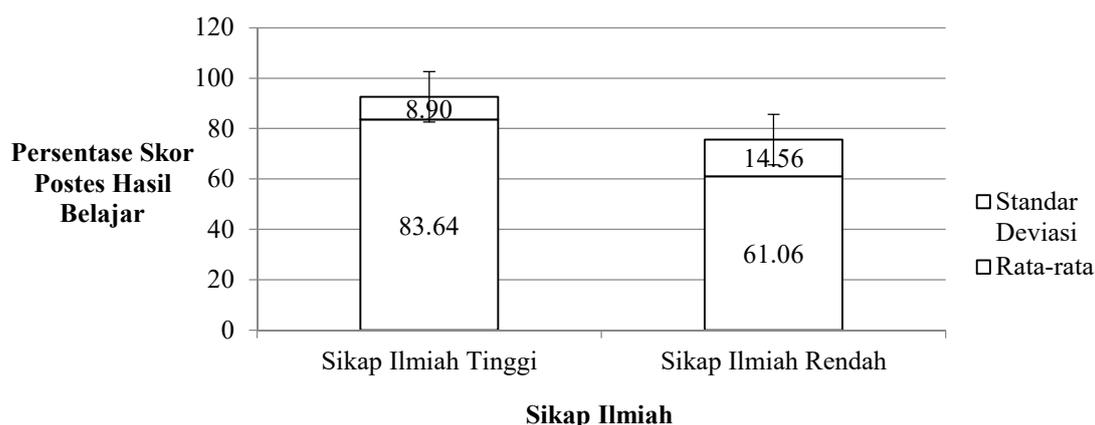
Dari Tabel 5, maka akan diperinci pengujian hipotesis sebagai berikut: Pengujian hipotesis yaitu: “Perbedaan tingkat sikap ilmiah siswa menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training* dengan model pembelajaran *Direct Instruction* ” dengan hipotesis statistiknya :

$$H_0 : \mu B_1 \leq \mu B_2$$

$$H_a : \mu B_1 > \mu B_2$$

Berdasarkan perhitungan anava faktorial 2 x 1 diperoleh F_{hitung} = 58,249 lebih besar dari F_{tabel}= 1,156 dan signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga pengujian hipotesis menolak H₀. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap ilmiah siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training* lebih baik dibanding dengan sikap ilmiah siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Hal ini juga terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki sikap ilmiah tinggi (\bar{X} = 83,64) lebih tinggi dibanding rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki sikap ilmiah rendah (\bar{X} = 61,06) atau berbeda sebesar 22,58. Berikut disajikan dalam bentuk histogram pengaruh sikap ilmiah (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 1. Histogram Nilai Hasil Belajar Berdasarkan Tingkat Sikap Ilmiah

Berdasarkan dari perolehan data diatas membuktikan bahwa tingkat sikap ilmiah siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Inquiry Training* lebih tinggi dari pada siswa yang dibelajarkan dengan model *Direct Instruction*. Dengan demikian

mengajarkan IPA untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa dengan model pembelajaran *Inquiry Training* lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran *direct instruction*. Pembelajaran model *Inquiry Training* merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata yang dialami siswa dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar dalam konsep *Inquiry Training* merupakan (a) belajar bukanlah menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang mereka alami. Oleh karena itu, semakin banyak pengalaman maka akan semakin banyak pula pengetahuan yang mereka peroleh; (b) belajar bukanlah sekedar mengumpulkan fakta. Pengetahuan ini pada dasarnya merupakan organisasi dari semua yang dialami, sehingga dengan pengetahuan yang dimiliki akan berpengaruh terhadap pola-pola perilaku manusia, seperti berfikir, bertindak, memecahkan masalah, dan juga penampilan seseorang. Semakin luas pengetahuan seseorang, maka akan semakin efektif dalam berfikir. (c) belajar adalah proses pemecahan masalah, sebab dengan memecahkan masalah anak akan berkembang secara utuh yang bukan hanya berkembang secara intelektual, akan tetapi juga mental dan emosi. Belajar bagaimana anak menghadapi persoalan, (d) Belajar adalah proses pengalaman sendiri yang berkembang dari yang sederhana menuju kompleks. Oleh karena itu belajar tidak dapat sekaligus, akan tetapi sesuai dengan irama kemampuan siswa, (e) belajar pada hakikatnya adalah menangkap pengetahuan dari kenyataan. Dengan demikian, maka disimpulkan bahwa sikap ilmiah siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Inquiry Training* lebih tinggi daripada sikap ilmiah siswa yang dibelajarkan dengan model *Direct Instruction* di SD Methodist 1 Medan. Hal tersebut bukan hanya berdasarkan hasil uji hipotesis dan analisis skor hasil belajar tetapi berdasarkan pada perbedaan fase pembelajaran, bahwa fase-fase model pembelajaran *Inquiry Training* menciptakan kegiatan ilmiah dalam memperoleh pengetahuan sehingga terlatihlah sikap ilmiah siswa, sedangkan fase-fase model pembelajaran hanya melatih kognitif siswa. Fase-fase model pembelajaran *Inquiry Training* yaitu: (1) menghadapkan pada masalah; (2) pengumpulan data; (3) mengolah atau memformulasikan suatu penjelasan; dan (4) analisis proses penelitian. Fase-fase model pembelajaran *Direct Instruction* yaitu: (1) orientasi pembelajaran; (2) penyajian materi; (3) latihan terstruktur; (4) membimbing pelatihan; dan (5) latihan mandiri.

Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki Sikap Ilmiah belajar tinggi dan siswa yang memiliki Sikap Ilmiah rendah

berbeda secara signifikan. Kelompok siswa yang memiliki Sikap Ilmiah tinggi memiliki rata-rata hasil belajar yang tinggi dibanding kelompok siswa yang memiliki Sikap Ilmiah rendah. Penelitian ini membuktikan bahwa Sikap Ilmiah belajar tinggi dan rendah memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar dirinya untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu.

Kesimpulan di atas sejalan dengan pendapat Munandar (dalam Trianto, 2008), yang memberikan alasan bahwa sikap ilmiah anak perlu dikembangkan karena dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, memberikan kepuasan terhadap individu dan memungkinkan meningkatkan kualitas hidupnya. Astuti, dkk (2012) menyimpulkan bahwa “siswa yang memiliki sikap ilmiah tinggi akan menghasilkan prestasi belajar afektif yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki sikap ilmiah rendah”. Putra, dkk (2015) membuktikan bahwa “terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara sikap ilmiah terhadap pemahaman konsep IPA dengan koefisien determinasi sebesar 65,4%”. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Veloo, dkk. (2013) bahwa sikap ilmiah memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman konsep karena sikap ilmiah yang dimiliki siswa mampu mendorong mereka untuk lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran IPA sehingga pemahaman konsep siswa juga menjadi lebih baik. Sementara itu siswa yang memiliki sikap ilmiah rendah cenderung tidak antusias dan sulit mengikuti proses pembelajaran sehingga sulit menguasai konsep pada materi pesawat sederhana. Hal ini menjelaskan bahwa sikap ilmiah siswa memberikan pengaruh secara signifikan dan positif terhadap pemahaman konsep.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan proses sains siswa yang mempunyai sikap ilmiah tinggi lebih tinggi daripada sikap ilmiah rendah. Hal tersebut juga bukan hanya berdasarkan hasil uji hipotesis kedua dan analisis skor keterampilan proses sains tetapi juga berdasarkan tingkat sikap ilmiah itu sendiri. Sikap ilmiah sangat berkaitan dengan keterampilan proses sains, jika sikap ilmiah tinggi maka keterampilan proses sains siswa juga akan tinggi, begitu sebaliknya sehingga keterampilan proses sains siswa yang mempunyai sikap ilmiah tinggi lebih tinggi daripada siswa yang mempunyai sikap ilmiah rendah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sikap ilmiah siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training* lebih baik dibandingkan sikap ilmiah siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini dapat dibuktikan dengan fakta sebagai berikut:

1. Hasil skor sikap ilmiah siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil sikap ilmiah siswa kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata hasil sikap ilmiah siswa pada kelas eksperimen 75,01 lebih tinggi dari kelas kontrol 71,60.
2. Hasil Uji- F menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu ($58,249 > 1,156$). Oleh karena itu, hipotesis H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan antara hasil tingkat sikap ilmiah siswa kelas eksperimen dengan hasil tingkat sikap ilmiah siswa kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, dkk. (2015). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Binangga Kecamatan Marowala Palu. *e-Journal Program Guru dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako*,(Online),Vol 5, No. 8.
- Akdon, dan Riduwan. (2013). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung:Alfabeta.
- Astuti, R., W. Sunarno, & Suciati S. (2012). Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Keterampilan Proses Sains menggunakan Metode Eksperimen Bebas Termodifikasi dan Eksperimen Terbimbing Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*, Vol. 51, Hlm. 51-59.
- Azizah, A. Parmin. (2012). *Inquiry Training* untuk Mengembangkan Keterampilan Meneliti Mahasiswa. *Unnes Science Education Journal*. USEJ 1 (1): 1-11.
- Chiu, M. M. (2000). Group Problem Solving Procees: Social Interactions and Individual Actions, *Jurnal For the Theory of Social Behavior*, 30(1), 27-50.
- Chiu, M. M. (2008). Flowing Toward Coreect Contributions During Group Mathematics Problem Solving: A Statistical Discourse Analysis, *Journal of the Learning Sciences*, 17 (3), 415-463.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia EdisiKetiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ghumdia, A.A. (2016). Effect Of Inquiry-Based Teaching Strategy On Students' Science Process Skills Acquisition In Some Selected Biology Concepts In Secondary Shools In Borno State, *International Journal of Scientific Research*, Vol.1 (2), 2016 : 96-106.
- Gormally, C., Brickmann, P., B., & Armstorng, N. Effects of Inquiry-based Learning on Students' Science Literacy Skliis and Confidence. *International Journal for The Scholarship of Teaching and Learning*. Vol 3 No 2: 1-21
- Halimatus. (2014). Efek Model Pembelajaran Inquiry Training Berbantuan Hand Out dan Sikap Ilmiah Terhadap Kemampuan Siswa Berbasis KPS. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 3 (3) : 33-39
- Hutapea, F., Motlan. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Training* dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*. ISSN: 2252-732X.
- Kusuma, M.D. (2013). Pengaruh Sikap Ilmiah Siswa terhadap Hasil Belajar Fisikadan Kemandirian Belajar Siswa SMA melalui Strategi Scaffolding-Kooperatif. *Jurnal Online FKIP Universitas Lampung*. Vol 1, No 02.
- Mahulae, P.S., Sirait, M., Sirait M. (2017). The Effect of Inquiry Training Learning Model Using PhET Media and Scientific Attitude on Students' Science Process, *IOSR- Journal of Research & Method in Education*, Vol. 7 (5), October 2017, pp: 24-29.
- Joyce., Weil. (2011). *Models Of Teaching*, Edisi Kedelapan. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Maasaki, S. (2012). Dialog dan Kolaborasi di Sekolah Menengah Pertama Praktek "Learning Community" Pelita Kerjasama Diknas, Kemenag dan Jica.

- Rustaman, A. (2005). Pengembangan Kompetensi (Pengetahuan, keterampilan, Sikap, dan Nilai) Melalui Kegiatan Praktikum Biologi. *Penelitian Jurusan Pendidikan Biologi FPMIPA*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Vaishnav, R. (2013). Effectiveness of Inquiry Training for Teaching Science. *Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies*. Vol.1, pp: 1216-1220.

PERSEPSI GURU SDN 1 KOTA BANDA ACEH TERHADAP UNDANG-UNDANG PERLINDUNGAN ANAK DALAM MENJALANKAN DISIPLIN

Ayuningsih^{*1}, Faisal Anwar², dan Hafidh Maksu³

^{1,2,3}Universitas Serambi Mekkah

Abstrak

Setelah diberlakukannya UUPA di Indonesia tidak sedikit para pendidik harus berurusan dengan penegak hukum, para pendidik ini dibuat seperti tidak berdaya dalam menegakkan disiplin di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah : 1) untuk mengetahui persepsi para guru terhadap UUPA dalam menegakkan disiplin pada siswa di SD Negeri 1 Banda Aceh. 2) untuk mengetahui pengaruh UUPA dalam menegakkan disiplin pada siswa di SD Negeri 1 Banda Aceh. 3) Untuk mengetahui hal-hal yang harus dilakukan oleh para guru agar tidak terjerat dengan UUPA dalam mendisiplinkan siswa di SD Negeri 1 Banda Aceh. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Subjek pada penelitian ini adalah 6 orang guru kelas di SD Negeri 1 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan *data reduction*, dan *conclusion drawing/ verification*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru di SD Negeri 1 Banda Aceh memiliki persepsi positif terhadap penerapan UUPA dalam menegakkan kedisiplinan pada siswa. UUPA memberikan pengaruh yang positif bagi guru dalam menegakkan disiplin pada siswa, sehingga siswa dapat didik dengan cara yang baik dan benar agar menyadari pentingnya disiplin bagi dirinya sendiri. Guru melakukan tindakan pendisiplinan yang wajar kepada siswa agar tidak terjerat dengan UUPA. Hukuman yang diberikan lebih kepada mendidik siswa, bukan menyakiti siswa baik secara fisik maupun secara psikis.

Kata Kunci: Undang-Undang Perlindungan Anak, Mendisiplinkan Siswa, Persepsi Guru

Abstract

After the enactment of the UUPA in Indonesia, many educators have to deal with law enforcers, these educators are rendered helpless in enforcing discipline in schools. The purposes of this study were : 1) to find out teachers' perceptions of UUPA in enforcing discipline on students at SD Negeri 1 Banda Aceh. 2) to determine the effect of UUPA in enforcing discipline on students at SD Negeri 1 Banda Aceh. 3) To find out what teachers should do so that they do not get entangled with the UUPA in disciplining students at SD Negeri 1 Banda Aceh. The approach in this research used qualitative research. The subjects in this study were 6 classroom teachers at SD Negeri 1 Banda Aceh. Data collection techniques in this study used observation and interviews. Data were analyzed using data reduction, and conclusion drawing / verification. The results showed that the teachers at SD Negeri 1 Banda Aceh have a positive perception of the application of UUPA in enforcing discipline in students. The UUPA has a positive influence on teachers in enforcing discipline in students, so that students can be educated in a good and correct way to realize the importance of discipline for themselves. The teachers take appropriate disciplinary action against students so that they were not entangled with the UUPA. The give punishments were tend to educate students, not to hurt students both physically and psychologically.

*correspondence Address
E-mail: faisalelasarkh@gmail.com

Keywords: Child protection laws, To discipline students, Teacher`s perception

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan siswa. Karakter yang baik dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang baik. Menurut Kemendiknas dalam Wibowo, (2017:35) "Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif". Saptono (2017:18) menyatakan bahwa karakter dipahami sebagai sekumpulan kondisi rohaniah pada diri kita yang sudah ter anugrahi atau ada dari sononya dengan demikian ia merupakan kondisi yang kita terima begitu saja tak bisa kita ubah ia merupakan seorang yang bersifat tetap menjadi tanda khusus yang membedakan orang yang satu dengan lainnya

Salah satu karakter yang harus dimiliki oleh siswa adalah karakter disiplin. Menurut Kemendiknas dalam Wibowo, (2017:35) "Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif". Saptono (2017:18) menyatakan bahwa karakter dipahami sebagai sekumpulan kondisi rohaniah pada diri kita yang sudah ter anugrahi atau ada dari sononya dengan demikian ia merupakan kondisi yang kita terima begitu saja tak bisa kita ubah ia merupakan seorang yang bersifat tetap menjadi tanda khusus yang membedakan orang yang satu dengan lainnya

Tata tertib sekolah bukan hanya sekedar kelengkapan dari sekolah, tetapi merupakan kebutuhan yang harus mendapatkan perhatian dari semua pihak yang terkait, terutama dari pelajar atau siswa itu sendiri, Hadianti (2008: 3). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka sekolah pada umumnya menyusun tata tertib sekolah bagi semua pihak yang terkait bagi guru, tenaga administrasi maupun siswa. Isi tata tertib tersebut secara garis besar berupa larangan, sanksi serta tugas dan kewajiban siswa yang harus dilakukan

Disiplin dapat diartikan ketaatan pada peraturan dan tata tertib. Disiplin biasanya berkaitan dengan waktu atau tempat. Sebelum disiplin diterapkan perlu dibuat peraturan dan tata tertib yang jelas. Disiplin merupakan sikap dan perilaku taat dan patuh terhadap

nilai-nilai yang dipercaya atau peraturan yang berlaku. Menurut Hamalik (2016:13) menyatakan bahwa “Siswa yang malas atau melanggar ketertiban bukan dihukum, melainkan diberikan bimbingan dan melakukan kerja kelompok”. Tata tertib adalah aturan yang dibuat untuk menciptakan keadaan yang serba teratur. Saat ini, penerapan mendisiplinkan siswa menghadapi berbagai tantangan dalam prakteknya, terutama setelah disahkannya Undang-undang Perlindungan Anak Hal ini dikarenakan, pada saat guru melakukan pendisiplinan terhadap siswa yang tidak melakukan tugas dan tanggung jawabnya sebagai siswa, maka guru mengambil tindakan singkat dengan cara mencubit, menjewer atau memukul anak dengan tujuan mendidik dan membuat efek jera pada anak. Setelah disahkannya Undang-undang Perlindungan Anak UU35 Tahun 2014 perubahan atas UU 23 tahun 2002 membuat para pendidik harus lebih ekstra hati-hati dalam menegakkan disiplin jikalau mereka tidak pingin berurusan dengan penegak hukum.

Tujuan dari penelitian ini adalah mencari tahu apakah para pendidik khususnya di Sekolah Dasar Negeri 1 Banda Aceh terkendala dalam menegakan disiplin kepada siswa-siswi mereka setelah disahkannya Undang-undang Perlindungan Anak.

Anak Menurut Undang-undang

Menurut Pasal 1 ayat (2) Undang- Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak yang dimaksud dengan perlindungan anak adalah: “Segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.” Perlindungan bagi anak yang berhadapan dengan hukum meliputi anak yang berkonflik dengan hukum dan anak korban tindak pidana. Hal tersebut menjadi tanggung jawab pemerintah dan masyarakat. Perlindungan khusus bagi anak yang menjadi korban tindak pidana dilakukan melalui :

- a. upaya rehabilitasi, baik dalam lembaga maupun diluar lembaga.
- b. upaya perlindungan dari pemberitaan identitas melalui media massa dan untuk menghindari labelisasi.
- c. pemberian jaminan keselamatan bagi saksi korban dan saksi ahli, baik fisik, mental, maupun sosial.
- d. pemberian aksesibilitas untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan perkara.

Perlindungan Anak

Perlindungan anak adalah segala usaha yang dilakukan untuk menciptakan kondisi agar setiap anak dapat melaksanakan hak dan kewajibannya demi perkembangan dan pertumbuhan anak secara wajar baik fisik, mental dan sosial Gultom, (2016:9) Perlindungan Anak merupakan perwujudan adanya keadilan dalam suatu masyarakat, dengan demikian perlindungan anak diusahakan dalam berbagai bidang kehidupan bernegara dan bermasyarakat. Kegiatan perlindungan anak membawa akibat hukum, baik dalam kaitannya dengan hukum tertulis maupun hukum tidak tertulis. Hukum merupakan jaminan bagi kegiatan perlindungan anak.

Perlindungan anak adalah segala usaha yang dilakukan untuk menciptakan kondisi agar setiap anak dapat melaksanakan hak dan kewajibannya demi perkembangan dan pertumbuhan anak secara wajar baik fisik, mental dan sosial. Perlindungan anak merupakan perwujudan adanya keadilan dalam suatu masyarakat, dengan demikian perlindungan anak diusahakan dalam berbagai bidang kehidupan bernegara dan bermasyarakat. Kegiatan perlindungan anak membawa akibat hukum, baik dalam kaitannya dengan hukum tertulis maupun tidak tertulis. Hukum merupakan jaminan bagi kegiatan perlindungan anak. Gosita (2016:9) mengemukakan bahwa kepastian hukum perlindungan anak dan mencegah penyelewengan yang tidak diinginkan dalam perlindungan anak.

Prinsip-prinsip perlindungan Anak

Perlindungan anak mempunyai tujuan untuk menjamin terpenuhinya hak-hak anak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, demi terwujudnya anak di Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera. Agar tujuan perlindungan anak dapat direalisasikan maka segala aktifitas dan kegiatan pengasuhan anak harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar anak.

Berdasarkan konvensi Hak Anak yang kemudian diadopsi dalam UU No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan Anak diantaranya dalam hak-hak anak yaitu:

- 1) Setiap anak yang dirampas kebebasannya berhak mendapatkan perlakuan secara manusiawi dan penempatannya dipesihkan dari orang dewasa, memperoleh bantuan hukum atau bantuan lainnya secara efektif dalam setiap tahapan upaya hukum yang berlaku dan membela diri dan memperoleh keadilan di depan

pengadilan anak yang objektif dan tidak memihak dalam sidang tertutup untuk umum

- 2) Setiap anak yang menjadi korban atau pelaku kekerasan seksual atau yang behadapan dengan hukum berhak dirahasiakan.
- 3) Setiap anak yang menjadi korban atau pelaku tindak pidana berhak mendapatkan bantuan hukum dan bantuan lainnya. Abdussalam. (2017:54)

Agar tujuan perlindungan anak dapat direalisasikan maka segala aktifitas dan kegiatan pengasuhan anak harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar anak. Ada empat prinsip umum perlindungan anak yang menjadi dasar bagian setiap Negara dalam meyelenggarakan perlindungan anak, antara lain:

a. Prinsip Nondiskriminasi

Setiap anak mempunyai hak yang asama dengan anak yang lain secara fungsional dan proposional. Orang tua, keluarga,wali atau pengasuh harus memperlakukan anak satu dengan anak yang lain dengan sikap perlakuan yang sama. Perlakuan yang sama terhadap anak ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Kasih sayang dalam memberikan pelayanan asuhan terhadap anak juga harus mencerminkan kasih sayang yang sama dan tidak boleh membeda-bedakan. Artinya semua hak yang diakui dan terkandung dalam Konvensi Hak Anak (KHA) harus diberlakukan kepada setiap anak tanpa perbedaan apapun.

Prinsip ini ada dalam pasal 2 KHA ayat (1), “Negara-negara pihak menghormati dan menjamin hak-hak yang ditetapkan dalam konvensi ini bagi setiap anak yang berada di wilayah hukum mereka tanpa diskriminasi dalam bentuk apapun, tanpa memandang ras, warna kulit, jenis kelaminAgar tujuan perlindungan anak dapat direalisasikan maka segala aktifitas dan kegiatan pengasuhan anak harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar anak. Ada empat prinsip umum perlindungan anak yang menjadi dasar bagian setiap Negara dalam meyelenggarakan perlindungan anak.

b. Prinsip hak hidup, kelangsungan hidup, dan perkembangan

Anak merupakan amanat dan sekaligus anugerah dari Allah yang Maha Esa. Mungkin saja anak yang dilahirkan oleh istri tidak sesuai dengan harapan suami, atau terkadang bahkan kelahiran anak tersebut justru tidak diharapkan. Suami istri mengharapkan agar mempunyai anak laki-laki atau perempuan, dan ternyata ia lahir cacat sehingga orang tua merasa malu atas keberadaan anak tersebut. Anak mempunyai hak asasi untuk hidup, untuk kelangsungan hidupnya dan untuk tumbuh berkembang sewajarnya.

Pengertian Disiplin

Pada hakikatnya, disiplin merupakan suatu sikap/perilaku yang pasti diharapkan setiap pendidik agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Jika berbicara tentang disiplin maka kita memandang pada suatu peraturan, organisasi, kerja sama, mematuhi prosedur dan lain-lain.

Secara etimologi disiplin berasal dari bahasa Inggris *Desciple, discipline* yang berarti pengikut atau penganut. Menurut Heri (2016:33) disiplin merupakan "Suatu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan". Kedisiplinan merupakan sikap yang taat pada suatu ketentuan yang telah ditentukan serta disepakati bersama. Tidak melanggar peraturan, menaati kewajiban, serta tepat waktu merupakan sikap kedisiplinan yang harus ditanamkan pada anak didik.

Hukum Perlindungan Anak

Hukum perlindungan anak adalah hukum tertulis maupun tidak tertulis yang menjamin anak benar-benar dapat melaksanakan hak dan kewajibannya (Gosita, 2016:8). Aspek hukum perlindungan anak, lebih dipusatkan kepada hak-hak anak yang diatur hukum dan bukan kewajiban, mengingat secara hukum yuridis anak belum dibebani kewajiban (Bismar Siregar, 2017: 56)

Biemerumuskan *kinderrecht* (Aspek hukum Anak) sebagai keseluruhan ketentuan hukum yang mengenai perlindungan, bimbingan, dan peradilan anak dan remaja, seperti yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana serta peraturan pelaksanaannya. Dalam pengertian luas; segala aturan hidup yang memberi perlindungan kepada mereka yang belum dewasa dan memberi kemungkinan bagi mereka untuk berkembang. Dalam pengertian sempit; meliputi perlindungan hukum yang terdapat dalam ketentuan hukum pidana (*regels van strafrecht*), ketentuan hukum Acara (*procesrechtelijke regels*).

Hukum perlindungan anak merupakan hukum yang menjamin hak-hak dan kewajiban anak, hukum perlindungan anak, hukum perlindungan anak berupa; hukum adat, hukum perdata, hukum pidana, hukum acara perdata, hukum acara pidana, peraturan lain yang menyangkut anak. Perlindungan anak, menyangkut berbagai aspek kehidupan dan penghidupan, agar anak benar-benar dapat tumbuh dan berkembang dengan wajar sesuai dengan hak asasinya Bismar Siregar (2017:9) mengatakan bahwa masalah perlindungan hukum bagi anak-anak merupakan salah satu sisi pendekatan

untuk melindungi anak-anak Indonesia. Masalahnya tidak semata-mata bisa didekati secara yuridis, tetapi pendekatan yang luas, yaitu ekonomi, sosial dan budaya

Memperlihatkan berbagai dokumen dan pertemuan internasional, dapat dilihat bahwa kebutuhan terhadap perlunya perlindungan hukum terhadap anak dapat mencakup berbagai bidang, antara lain; (a) perlindungan terhadap hak-hak asasi dan kebebasan anak; (b) perlindungan anak dalam proses peradilan; (c) perlindungan kesejahteraan anak dalam lingkungan keluarga, pendidikan, dan lingkungan sosial; (d) perlindungan anak dari segala bentuk eksploitasi, perbudakan, perdagangan anak, pelacuran, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, memperlakuk anak dalam melakukan kejahatan dan sebagainya; (f) perlindungan anak-anak jalanan; (g) perlindungan anak dari akibat-akibat peperangan atau konflik bersenjata; (h) perlindungan anak terhadap tindakan kekerasan.

Hukum perlindungan anak adalah perlindungan yang diberikan kepada anak dalam situasi darurat, anak yang berhadapan dengan hukum, anak dari kelompok minoritas dan terisolasi, anak yang dieksploitasi secara ekonomi dan seksual, anak yang diperdagangkan, anak yang menjadi korban penyalahgunaan narkotika, alcohol dan psikotropika dan zat adiktif lainnya (napza), anak korban kekerasan baik fisik dan/atau mental, anak yang menyandang cacat, dan anak korban perlakuan salah dan penelantaran (Pasal 15 UU No. 23 Tahun 2002).

Jenis Disiplin

Adapun jenis-jenis disiplin siswa di sekolah diantaranya yaitu:

a) Disiplin Waktu

Disiplin waktu merupakan sorotan utama bagi seorang guru maupun peserta didik, waktu masuk sekolah biasanya menjadi parameter utama kedisiplinan guru maupun peserta didik. Yang dimaksud disiplin siswa hadir ke sekolah menurut Slameto (2017:37) adalah "Keaktifan, kepatuhan dan ketaatan dalam masuk dan hadir ke sekolah tepat pada waktunya". Artinya seorang siswa dikatakan disiplin masuk sekolah jika ia selalu aktif masuk sekolah pada waktunya, tidak pernah terlambat serta tidak pernah membolos. Kebalikan dari tindakan tersebut yaitu sering datang terlambat, tidak masuk sekolah, banyak melakukan pelanggaran terhadap tata tertib sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang bersangkutan kurang memiliki disiplin untuk masuk sekolah.

b) Disiplin Menegakkan dan Menaati Peraturan

Peraturan di sekolah juga harus diikuti oleh semua warga sekolah. Tidak hanya siswa yang patuh dengan peraturan sekolah tetapi guru dan karyawan juga harus mengikuti aturan sekolah. Guru juga memegang peranan penting dalam menegakkan peraturan sekolah. Sebab guru berinteraksi langsung dengan murid secara langsung.

Disiplin siswa dalam menjalankan tata tertib di sekolah adalah kesesuaian tindakan siswa dengan tata tertib atau peraturan sekolah yang ditunjukkan dalam setiap perilakunya yang selalu taat dan mau melaksanakan tata tertib sekolah dengan penuh kesadaran.

Jadi apabila ada peserta didik yang tidak mematuhi tata tertib dan melanggar aturan yang telah ditentukan guru lebih berwenang memberi sanksi pada murid yang melanggar aturan. Hukuman juga dapat mengontrol siswa agar taat dalam mematuhi aturan. Sebab dengan mendapat hukuman siswa menjadi takut untuk mengulangi perbuatannya yang melanggar peraturan.

c) Disiplin Belajar

Disiplin belajar berkaitan dengan aturan dan prosedur tentang kegiatan belajar selama mengikuti kegiatan belajar di sekolah yang meliputi waktu masuk sekolah, kepatuhan siswa dalam mengikuti kegiatan sekolah, mengerjakan tugas, waktu istirahat, dan waktu berakhirnya jam belajar di sekolah.

Tu'u (2016:69) menjelaskan bahwa "Yang dimaksud disiplin belajar di sekolah adalah keseluruhan sikap dan perbuatan siswa yang timbul dari kesadaran dirinya untuk belajar, dengan menaati dan melaksanakan sebagai siswa dalam berbagai kegiatan belajarnya di sekolah, sesuai dengan peraturan yang ada, yang didukung adanya kemampuan guru, fasilitas, sarana dan prasarana sekolah".

Slameto (2017:63) mengatakan bahwa "Siswa yang memiliki kedisiplinan dalam belajar dapat dilihat dari keteraturan dan ketekunan belajarnya". Disiplin siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah menuntut adanya keaktifan, keteraturan, ketekunan, dan ketertiban dalam mengikuti pelajaran.

Dengan demikian semua aktifitas siswa yang dilihat kepatuhannya adalah berkaitan dengan aktifitas belajar di sekolah.

d) Disiplin Dalam Beribadah

Menjalankan ajaran agama menjadi parameter utama dalam kehidupan, pendidikan agama di sekolah sebaiknya ditekankan pada pembiasaan beribadah kepada

peserta didik yaitu kebiasaan-kebiasaan untuk melaksanakan atau mengamalkan ajaran agama, misalnya dibiasakan melakukan shalat berjamaah di sekolah.

e) Disiplin Lingkungan

Disiplin lingkungan adalah aturan yang ditetapkan kepada siswa untuk mengelola lingkungan sekolah dan kelas. Misalnya, disiplin piket harian di kelas untuk membersihkan lingkungan kelas, disiplin dalam membuang sampah (memisahkan sampah organik dan non organik).

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif karena dalam penelitian ini lebih menekankan proses dari pada hasil. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah 6 orang guru kelas di SD Negeri 1 Banda Aceh yang dilaksanakan pada bulan September 2019. Peneliti mengambil subjek dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan *data reduction*, dan *conclusion drawing/verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil wawancara dengan para guru SDN 1 Banda Aceh. Para guru memiliki pandangan yang positif terhadap UUDPA (Undang-undang Perlindungan Anak). Para guru di sekolah ini tidak menganggap keberadaan UUDPA sebagai sebuah ancaman bagi mereka dalam mendisiplinkan para siswa di sekolah. Mereka juga sadar bahwasanya era sekarang tidak bisa disamakan dengan era ketika mereka sekolah dulu, dan siswa sekarang jauh berbeda dibanding para siswa ketika mereka sekolah dulu. Zaman terus berubah dan berkembang merekapun dituntut harus siap dalam menghadapi perubahan zaman salah, satunya dengan dikeluarkannya UUPA.

Keberadaan UUPA memberikan pengaruh bagi para guru di sekolah SDN 1 Banda Aceh. Namun pengaruh yang diberikan adalah pengaruh kearah yang positif. Para guru lebih mawas diri dalam memberikan hukuman kepada para siswa yang melanggar. Ini juga menjadi pedoman agar mereka tidak kebablasan dalam memberikan hukuman kepada siswa yang melanggar. Namun yang paling penting adalah pendekatan emosional dan cinta kasih itu lebih berpengaruh bagi siswa daripada kepada memberikan hukuman.

Keberadaan UUPA menuntuk para guru untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam memberikan disiplin kepada siswa. Banyak model hukuman yang diberikan kepada siswa tanpa bersentuhan fisik dan melanggar UUPA dan disetujui oleh para wali murid. Salah satunya adalah menyayikan lagu kebangsaan di depan kelas, selain hukuman mendidik juga membuat siswa berani tampil di depan kelas.

Pembahasan

Hasil analisis yangtelah dilakukan menunjukkan bahwa guru di SD Negeri 1 Banda Aceh telah menerapkan kedisiplinan pada siswa. Penerapan kedisiplinan ini sangat penting dilakukan, karena kedisiplinan merupakan hal yang sangat penting dimilikioleh siswa dalam proses belajar. Kedisiplinan dalam belajar memberikan dampak positif terhadap pencapaian siswa terhadap tujuan belajar. Selain itu, disiplin belajar juga membantu siswa mengembangkan sikap lainnya seperti tanggung jawab dan ketekunan. Oleh karena itu, semua guru beranggapan bahwa kedisiplinan sangat penting dibentuk dalam proses pembelajaran.

Guru-guru di SD Negeri 1 Banda Aceh maka dapat diketahui bahwa guru di sekolah tersebut menerapkan disiplin dengan cara yang berbeda-beda. Guru mengarahkan siswa untuk memiliki kedisiplinan dengan cara melakukan kesepakatan hal-hal yang harus dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan dalam belajar. Selain itu, guru juga memberikan keteladanan bagi siswa untuk selalu berdisiplin. Sehingga siswa juga mengikuti nilai keteladanan yang ditunjukkan oleh guru tersebut. Selain itu, guru juga mengarahkan siswa untuk memiliki kedisiplinan dengan sungguh-sungguh. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru menerapkan kedisiplinan dengan pemberian penghargaan/ hadiah dan hukuman. Hal ini dilakukan agar siswa lebih termotivasi dalam meningkatkan kedisiplinan dalam belajar.

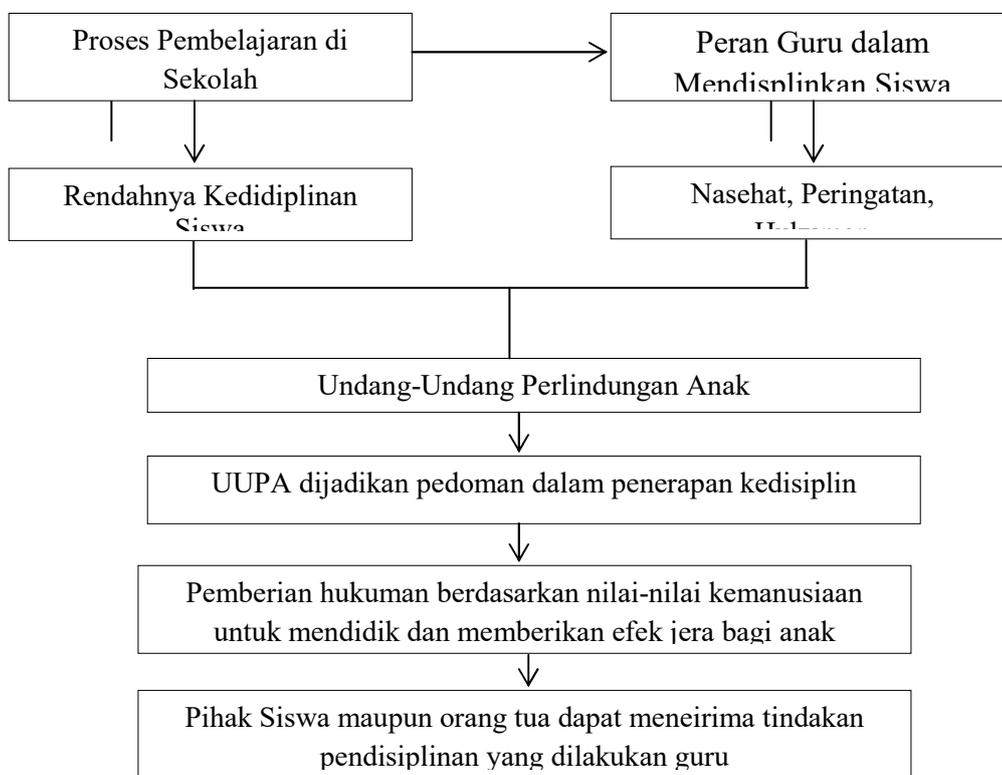
Penerapan disiplin dalam penelitian ini menunjukkan bahwa disiplin yang diterapkan, merupakan disiplin demokratis. Hal ini dikarenakan karakter disiplin pada siswa dikembangkan berdasarkan kesadaran yang ada dalam diri siswa atau kemauan yang dimilikinya. Akan tetapi, pengembangan karakter disiplin ini juga dikarenakan adanya nasehat dan dorongan dari guru sebagai pihak pendidik. Hal ini sebagaimana pendapat Hadisubrata (2016:105) yang menyatakan bahwa disiplin demokratis merupakan suatu disiplin yang hadir dari dalam dirinya menurut kemauannya akan tetapi harus diberikan nasehat dan semangat agar seseorang berdisiplin”.

Hasil observasi yang dilakukan juga menunjukkan bahwa guru menerapkan kedisiplinan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Hasil observasi

menunjukkan bahwa seluruh guru mengarahkan siswa untuk tertib dalam belajar. Hal ini dapat terlihat saat guru menagrahkan siswa untuk memperhatikan pelajaran, mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan yang diberikan. Kepatuhan siswa mengikuti semua aturan yang disampaikan oleh guru menunjukkan bahwa guru telah mengarahkan siswa untuk memiliki kedisiplinan dengan baik.

Guru meminta siswa untuk disiplin dalam melengkapi seluruh peralatan belajar. Guru meminta siswa menyiapkan alat belajar yang dibutuhkan sebelum proses belajar dimulai. Adapun kelengkapan yang dibutuhkan seperti alat tulis (pensil ataupun pulpen), penghapus, penggaris, buku cetak dan juga buku tulis. Hal ini dilakukan agar siswa benar-benar bias mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Guru juga meminta siswa mengumpulkan tugas atau PR tepat waktu. Seluruh guru yang diobservasi menunjukkan bahwa siswa diarahkan untuk mengumpulkan tugas yang diberikan tepat pada waktunya. Sehingga, siswa memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Kedisiplinan ditanamkan pada siswa, jika tugas hari ini, maka harus diselesaikan hari ini juga. Demikian pula dengan PR, harus dikerjakan pada saat di rumah bukan pada saat siswa berada di sekolah. Oleh karena itu, siswa lebih disiplin dalam mengatur waktu baik pada saat di rumah maupun pada saat di sekolah. Peneliti mendeskripsikannya dalam bentuk peta konsep berikut ini:



Gambar 1. Bagan Peta Konsep Penelitian

Siswa diarahkan untuk memakai pakaian yang rapi dan bersih. Hal ini dilakukan agar siswa merasa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran. Guru meminta siswa menggunakan tali pinggang dan memasukkan baju agar rapi. Guru juga meminta siswa mengancing kemejanya agar tampak rapi. Seluruh guru yang diamati melakukan hal yang sama dalam membina kedisiplinan dalam berpakaian. Seluruh guru juga sangat disiplin dalam mengatur waktu belajar bagi siswa. Siswa diarahkan untuk belajar dengan sungguh-sungguh agar tidak menyia-nyiakan waktu belajar. Guru meminta siswa belajar dengan baik saat di dalam kelas dan memberikan izin untuk bermain saat jam istirahat. Hal yang dilakukan dalam mengontrol waktu belajar siswa dengan tepat.

Guru juga mengarahkan siswa untuk tidak keluar masuk saat proses pembelajaran berlangsung. Guru mengarahkan siswa agar tetap tenang saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Siswa sangat dilarang untuk keluar masuk kelas tanpa alasan yang mendesak. Hal ini dilakukan untuk memastikan proses belajar dapat berjalan dengan baik. Sehingga waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran dapat dialokasikan dengan baik.

Upaya peningkatan kedisiplinan siswa di dapat terlaksana dengan cukup baik karena adanya sikap siswa yang mau terbuka terhadap nasehat guru sehingga mereka tidak terlalu sulit untuk diarahkan, selain itu kerjasama yang baik antar personil sekolah dan antara sekolah dengan orang tua siswa juga sangat mendukung terhadap keberhasilan sekolah untuk membina anak didiknya. Adanya ketegasan dan keteladanan sikap guru dalam menjalankan tata tertib sekolah dan peran serta seluruh lapisan yang terdapat di sekolah yang sangat membantu siswa untuk mengembangkan pola perilaku yang baik dalam dirinya sehingga dapat memunculkan kepercayaan yang tinggi dari orang tua terhadap sekolah sebagai lembaga pendidikan.

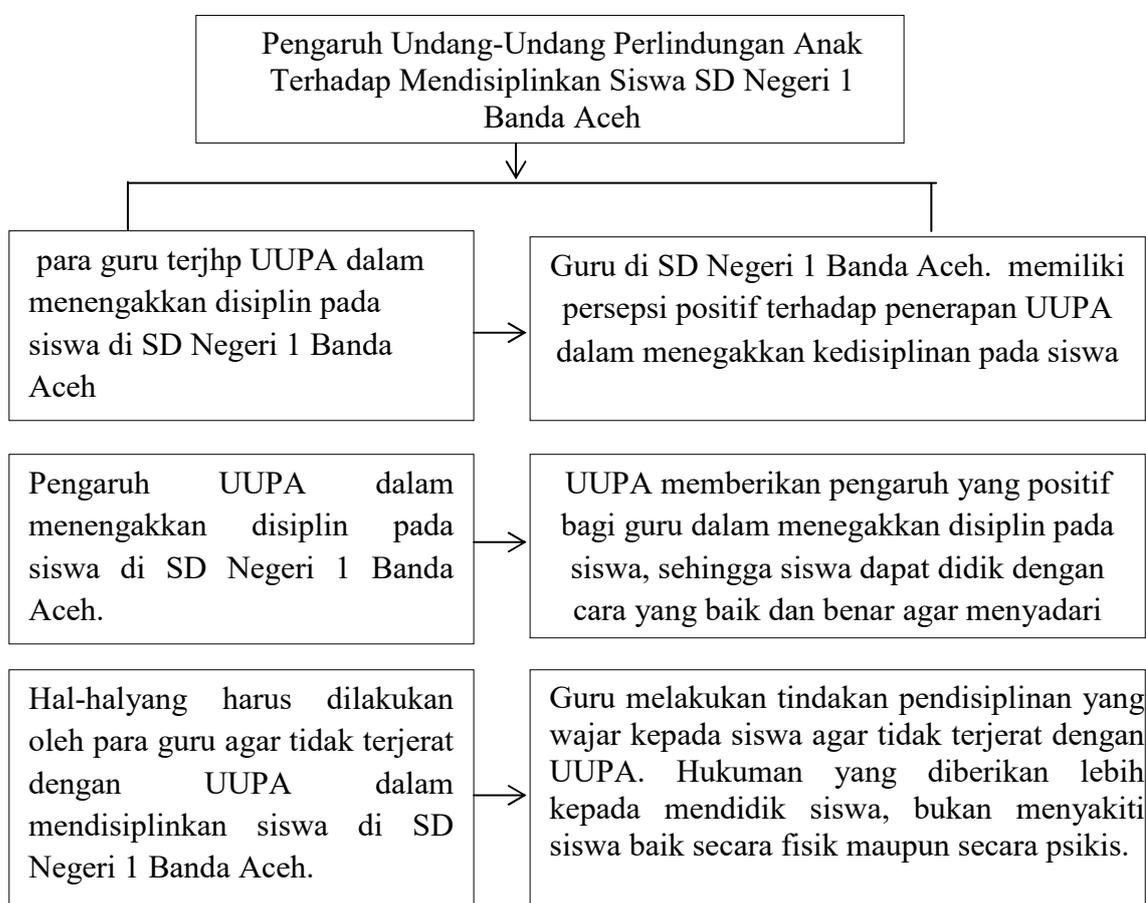
Akan tetapi, terdapat faktor penghambat dalam pembentukan kedisiplinan siswa, yaitu tidak ada yang cukup memotivasi dalam hal belajar disiplin ketika berada di rumah sehingga itu akan mempengaruhi sikap mereka untuk berdisiplin, kondisi lingkungan dan teman yang belum memberikan contoh yang baik bagi siswa lainnya terhadap arti tata tertib sekolah dengan baik.

Siswa diarahkan untuk memakai pakaian yang rapi dan bersih. Hal ini dilakukan agar siswa merasa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran. Guru meminta siswa menggunakan tali pinggang dan memasukkan baju agar rapi. Guru juga meminta siswa mengancing kemejanya agar tampak rapi. Seluruh guru yang diamati melakukan hal yang sama dalam membina kedisiplinan dalam berpakaian. Seluruh guru juga sangat

disiplin dalam mengatur waktu belajar bagi siswa. Siswa diarahkan untuk belajar dengan sungguh-sungguh agar tidak menyalahgunakan waktu belajar. Guru meminta siswa belajar dengan baik saat di dalam kelas dan memberikan ijin untuk bermain saat jam istirahat. Hal yang dilakukan dalam mengontrol waktu belajar siswa dengan tepat.

Guru juga mengarahkan siswa untuk tidak keluar masuk saat proses pembelajaran berlangsung. Guru mengarahkan siswa agar tetap tenang saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Siswa sangat dilarang untuk keluar masuk kelas tanpa alasan yang mendesak. Hal ini dilakukan untuk memastikan proses belajar dapat berjalan dengan baik. Sehingga waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran dapat dialokasikan dengan baik.

Hasil penelitian ini ditabulasikannya sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan hasil analisa Penelitian

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Guru di SD Negeri 1 Banda Aceh. memiliki persepsi positif terhadap penerapan UUPA dalam menegakkan kedisiplinan pada siswa.
2. UUPA memberikan pengaruh yang positif bagi guru dalam menegakkan disiplin pada siswa, sehingga siswa dapat didik dengan cara yang baik dan benar agar menyadari pentingnya disiplin bagi dirinya sendiri.
3. Guru melakukan tindakan pendisiplinan yang wajar kepada siswa agar tidak terjerat dengan UUPA. Hukuman yang diberikan lebih kepada mendidik siswa, bukan menyakiti siswa baik secara fisik maupun secara psikis.

Saran

Dengan hasil penelitian yang ditemukan, maka menuliskan beberapa saran untuk penelitian yang akan datang :

1. Untuk penelitian yang akan datang, peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian yang berkenaan dengan model-model dan bentuk-bentuk hukuman dan pengaruhnya yang diberikan kepada siswa berdasarkan tingkat kesalahan yang dilakukan oleh siswa.
2. Persepsi dan pandangan orang tua siswa terhadap Undang-undang Perlindungan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bismar Siregar. (2017). *Keadilan Hukum dalam Berbagai Aspek Hukum Nasional*,. Jakarta: Universitas Diponegoro.
- Gosita. (2016). *Masalah Korban Kejahatan*. Jakarta: CV Akademika Pressindo.
- Hamalik. (2016). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hadianti. (2008). Pengaruh Pelaksanaan Tata Tertib Sekolah Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa. *Jurnal uniga*. Vol. 02. No 01 (www.journal.uniga.ac.id).
- Hadisubrata. (2016). *Meningkatkan Intelegensi Anak*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Heri. (2016). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maidin Gultom. (2017). *Perlindungan Hukum Terhadap Anak dalam Sistem Peradilan Pidana Anak di Indonesia*, Refika Aditama, Bandung.
- Saptono. (2017). *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter*. Salatiga: Erlangga.
- Slameto. (2017). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo. 2017. *Manajemen Kinerja*. Jakarta: raja Grafindo.
- Sukmadinata. (2015). *Metode penenelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.
- Wibowo. (2017). *Manajemen Kinerja*. Jakarta: raja Grafindo.
- Tu'u. (2016). *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Belajar*. Jakarta: Grasindo.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157.

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *MIND MAPPING* PADA
PEMBELAJARAN IPA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA**

Nurul Huda Panggabean^{*1}, Amir Danis², dan Nadriyah³

^{1,3}STKIP Asy- Syafi'iyah Internasional Medan

²STKIP Pangeran Antasari

Abstrak

Bahan ajar dapat didesain sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa senantiasa tertarik untuk mempelajarinya. Salah satu metode yang diduga mampu membuat suasana pembelajaran yang menarik, memotivasi siswa dan menyenangkan ketika siswa mempelajari materi adalah *mind map*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *Mind Mapping* pada pembelajaran IPA Tema lingkungan sahabat kita dan mengetahui tingkat kepraktisan serta keefektifan bahan ajar yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4 D yaitu Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* terbatas. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juni 2020 di sekolah dasar MIS Tarbiyatul Islamiyah Guppi Medan dengan sampel penelitian peserta didik kelas V B. Berdasarkan hasil yang diperoleh rata - rata total validitas adalah 4,68. Berdasarkan kriteria rata - rata total validitas dapat dikatakan bahwa bahan ajar berbasis *mind mapping* yang dikembangkan sangat valid dan persentase kelayakan 93,61%, dengan persentase untuk tiap aspek : isi (91,82%), penyajian (93,75%), *mind mapping* (98,00%) dan kegrafikan (90,87%). Analisis kognitif peserta didik diperoleh berdasarkan hasil uji N -*gain* dimana rata - rata hasil uji N - *gain* keseluruhan kelas V - B tergolong tinggi dengan hasil 0,8 dengan ketuntasan belajar siswa 88,46%. Berdasarkan anget respon siswa dapat diperoleh hasil dari aspek yang dinilai yaitu aspek ketertarikan dengan responden setuju persentasenya sebesar 49,36% dan sangat setuju sebesar 50,64%. Penilaian dari aspek materi diperoleh hasil respon siswa setuju 75,96% dan sangat setuju 29,04%, Penilaian dari aspek bahasa memperoleh hasil setuju 36,54% dan sangat setuju 63,46%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu bahan ajar IPA dengan Tema lingkungan sahabat kita berbasis *mind mapping* mendapatkan kevalidan dari ahli media dan ahli bahan ajar serta dapat dinyatakan sangat layak, praktis dan efektif dimana peserta didik juga mengalami ketuntasan dalam pembelajaran, selain itu respon peserta didik terhadap bahan ajar memberikan respon setuju dan sangat setuju.

Kata Kunci : Pengembangan, Bahan Ajar, *Mind Mapping*, IPA, Sekolah Dasar

Abstract

Teaching materials can be designed according to the needs of students so that students are always interested in learning them. One method that is thought to be able to create an interesting, motivating and enjoyable learning atmosphere when students learn material is a mind map. This study aims to develop Mind Mapping-based teaching materials in science learning with our friends' environmental themes and to monitor the practicality and effectiveness of the teaching materials used. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4 D model,

*correspondence Address
E-mail: nurulhudapanggabean@gmail.com

namely the model consists of four development stages, namely Define, Design, Develop, and Limited Disseminate. This research was conducted in June 2020 at the MIS Tarbiyatul Islamiyah Guppi Medan elementary school with a sample students in class V-B. Based on the results obtained, the total validity average was 4.68. Based on the criteria for average total validity, it can be said that the mind mapping-based teaching materials developed are very valid and the proportion of feasibility is 93.61%, with proportions for each aspect: content (91.82%), presentation (93.75%), mind mapping (98.00%) and graphics (90.87%). The analysis of students was obtained based on the results of the N-gain test where the average N-gain test results for class V - B were high with a result of 0.8 with student learning completeness 88.46%. Based on the student response questionnaire, the results can be obtained from the aspects that can be the aspect of interest with the respondent agreeing that the percentage is 49.36% and strongly agrees at 50.64%. The assessment of the material aspect obtained the results of the student's response to agree 75.96% and strongly agree 29.04%, the assessment of the language aspect obtained the results of agreeing 36.54% and 63.46% strongly agree. The conclusion of this research is that science with the theme of mind mapping-based friendly environment gets the validity of media experts and teaching materials experts and can be declared very feasible, practical and effective where students also experience completeness in learning, besides that the students' responses to teaching materials provide a response agree and totally agree.

Keywords: *Development, Teaching Materials, Mind Mapping, Science, Elementary*

PENDAHULUAN

Masita, dkk (2018:192) Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting dalam kehidupan manusia yang merupakan proses perkembangan kepribadian seseorang selama seumur hidup (*long life education*) untuk menerima pengaruh dan mengembangkan dirinya sehingga tidak dapat dielakkan oleh manusia karena pendidikan itu membimbing manusia untuk mencapai generasi yang lebih baik. Susanti (2015:44) pendidikan sains memiliki peran penting dalam menyiapkan anak memasuki dunia kehidupannya. Sains pada hakekatnya merupakan sebuah produk dan proses dimana produk sains meliputi fakta, konsep, prinsip teori dan hukum. Sedangkan proses sains meliputi cara - cara memperoleh, mengembangkan dan menerapkan pengetahuan yang mencakup cara kerja, cara berfikir, cara memecahkan masalah dan cara bersikap. Menurut Putri (2017:4) sebagian besar guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan materi belajar yang berasal dari buku cetak yang tersedia dan metode yang konvensional, sehingga belum ada inovasi dalam pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam menemukan konsep materi itu sendiri. Salah satu upaya yang akan dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan melakukan penyediaan dan penggunaan bahan ajar yang memberi kesempatan siswa untuk aktif membangun pemahamannya sendiri.

Menurut Astiting (2018:4) faktor yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien saat ini adalah penggunaan media dalam proses

pembelajaran. Media merupakan alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan mudah. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, membantu mengatasi hal yang mengganggu dalam proses belajar itu sendiri. Keberadaan media dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi serta memudahkan siswa untuk memahami isi materi.

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang sederhana dan mudah diperoleh. Keberadaan buku ajar sebagai bahan dalam pembelajaran mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Bahan ajar dapat didesain sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa senantiasa tertarik untuk mempelajarinya. Salah satu metode yang diduga mampu membuat suasana pembelajaran yang menarik, memotivasi siswa dan menyenangkan ketika siswa mempelajari materi adalah *mind map*.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar MIS Tarbiyatul Islamiyah Guppi Medan proses pembelajaran yang sering digunakan guru yaitu ceramah dengan bantuan buku paket dan LKS,. Akibatnya siswa merasa jenuh dan bosan karena tidak adanya variasi media yang digunakan di sekolah. Salah satu bentuk media visual yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dan memunculkan motivasi adalah media visual yang dilengkapi dengan penjelasan melalui media berbasis *mind mapping* dengan menggunakan berbagai variasi warna dan bentuk yang menarik.

Metode pembelajaran *mind mapping* dapat digunakan untuk memberikan motivasi peserta didik agar berminat dalam mempelajari IPA, berdasarkan hasil dari penelitian Naim dalam Suryandari (2017:13) menunjukkan bahwa *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir karena memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak, sehingga perhatian terpusat pada subjek serta mampu mengembangkan cara pengaturn pikiran secara terperinci. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran - pikiran seseorang. *Mind mapping*

juga merupakan rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan seseorang menyusun fakta dan pikiran sehingga cara kerja otak dilibatkan sejak awal (Buzan,2012).

Menurut Rijal Darusman dalam jurnal (2014:165) Metode *Mind Map* dimulai dengan suatu konsep atau tema tunggal yang memiliki banyak pemikiran yang menjadi umpan kepada siswa untuk berpikir dan menghasilkan banyak gagasan mengenai suatu konsep atau tema tunggal tersebut. *Mind map* membuat sebuah topik yang panjang rumit menjadi sebuah pola singkat, menarik dan gampang untuk dipahami. *Mind map* dapat dibuat dengan membaca materi pelajaran yang akan dibuat media *mind map*, tahap ini bertujuan untuk memahami struktur materi pelajaran, sekaligus mencari ide atau gagasan utamanya, menuliskan judul ditengah kertas dengan tujuan agar kita lebih leluasa, berani dan lebih kreatif untuk membuat pancaran pikiran dari materi pokok, menuliskan cabang-cabang utamanya dan mewarnai cabang warna yang berbeda mencari kata-kata kunci dan menuliskan katakata pada tiap cabang untuk mengembangkan mind map dan menambah gambar pada kata kunci untuk memperkuat daya ingat.

Materi pembelajaran IPA dengan tema lingkungan sahabat kita mencakup kompetensi dasar dimana siswa harus mampu mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan. Sehingga pengembangan bahan ajar dengan berbasis *Mind Mapping* dapat lebih bermakna dalam hal memahami dan mengingat materi karena bahan ajar ini mencakup kegiatan percobaan dan pengamatan. Hal ini sesuai dengan proses pembelajaran IPA di SD/MI yang menekankan pada pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah (BSNP, 2006:161)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan adalah sebagai dasar yang digunakan pada pengembangan produk yang akan dihasilkan. Peneliti menggunakan pengembangan prosedural. Pengembangan prosedural bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk (Uswati, 2012:5). Penelitian pengembangan prosedural ini menggunakan model 4 D. Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *Define, Design, Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan). Namun dibatasi sampai tahap *Disseminate* terbatas saja, hal ini karena keterbatasan biaya, waktu dan tenaga. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa-

siswi kelas V di MIS Tarbiyatul Islamiyah Guppi Medan, sedangkan sampel yang digunakan hanya terdiri dari satu kelas yaitu kelas V-B di MIS Tarbiyatul Islamiyah Guppi Medan.

Instrumen yang digunakan sebagai pengumpul data berupa lembar angket untuk ahli materi, ahli media, siswa dan soal *pretest* dan *posstest*. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, aspek penilaian *mind mapping* dan aspek kelayakan kegrafikan yang di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan soal digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas. Selain itu untuk analisis kepraktisan bahan ajar menggunakan angket yang berisi respon siswa serta observasi terhadap aktivitas siswa yang dilakukan oleh pengamat.

Kelayakan bahan ajar ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian akan di interpretasikan berdasarkan tabel skala Likert berikut ini :

Tabel 1. Klasifikasi Kelayakan Media Pembelajaran

No	Presentase (%)	Kriteria
1	0,00 - 20,00	Sangat Tidak Layak
2	20,01 - 40,00	Tidak Layak
3	40,01 - 60,00	Cukup Layak
4	60,01 - 80,00	Layak
5	80,01 - 100,00	Sangat Layak

Selain analisis kelayakan bahan ajar, peneliti juga menggunakan analisis validasi. Menurut Khabibah (Prasetyo, 2011:2) teknik analisis validasi dan penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :

- a. Mencari rata-rata per kriteria dari validator dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{h=1}^n V_{hi}}{n}$$

Mencari rata-rata tiap aspek dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ij}}{n}$$

- b. Mencari rata-rata total validitas semua aspek dengan rumus:

$$\text{RTV}_{BA} = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

- c. Menentukan kategori kevalidan dengan mencocokkan rata-rata total dengan kriteria kevalidan bahan ajar yaitu:

- $4 \leq RTV_{BA} \leq 5$ sangat valid
- $3 \leq RTV_{BA} < 4$ valid
- $2 \leq RTV_{BA} < 3$ kurang valid
- $1 \leq RTV_{BA} < 2$ tidak valid

d. Revisi bahan ajar dilaksanakan sesuai dengan masukan dari validator sehingga diperoleh bahan ajar yang valid.

Sedangkan teknik analisis data untuk melihat keefektifan penggunaan produk hasil pengembangan dengan melihat nilai gain score dan persentase kelulusan siswa. Nilai gain score pada kelompok yang menggunakan buku paket IPA dengan kelompok yang menggunakan bahan ajar model *Mind Map* yang bertujuan mengetahui skor siswa dengan melihat perolehan skor gain, adapun rumusnya sebagai berikut :

$$N-Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

keterangan:

- $N - Gain$: Gain Score
- S_{post} : Rata-rata Skor Posttest
- S_{pre} : Rata-rata Skor Pretest
- S_{maks} : Skor Maksimal

Interpretasi ke dalam tabel klasifikasi nilai *Gain* sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Nilai *Gain*

Nilai (g)	Klasifikasi
$(N-gain) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (N-gain) \geq 0,3$	Sedang
$(N-gain) < 0,3$	Rendah

Analisis Kepraktisan Bahan ajar

Untuk melihat kepraktisan bahan ajar dapat ditinjau dari aktivitas peserta didik dan respon peserta didik.

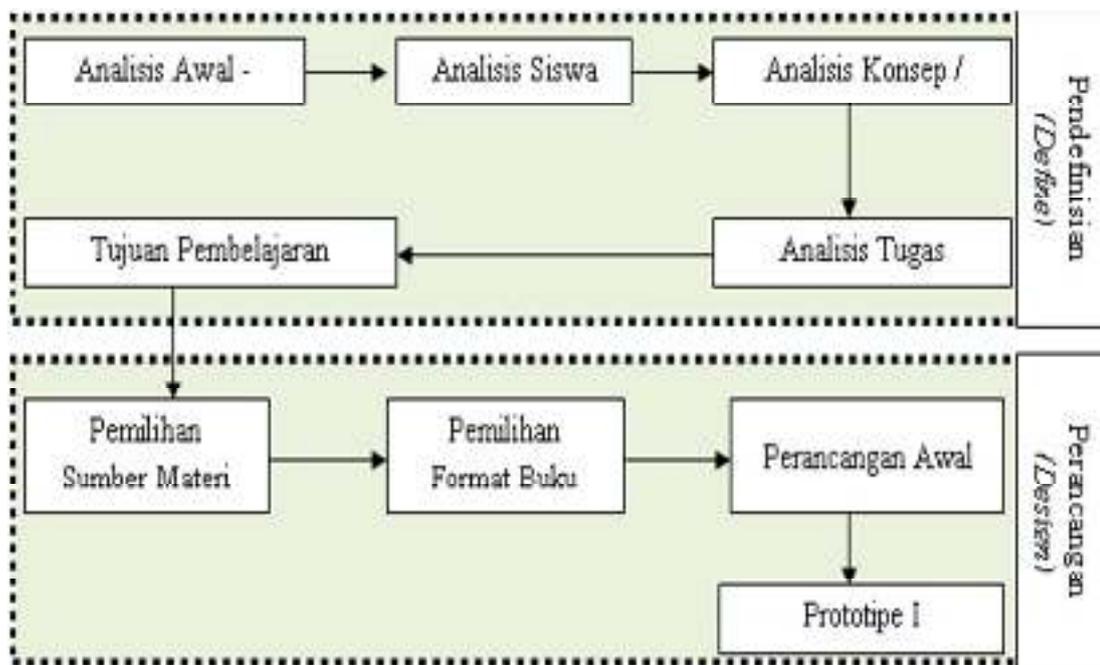
$$\text{Respon} = \frac{\text{jumlah respons positif}}{\text{total respon}} \times 100\%$$

Analisis Keefektifan Bahan Ajar

Untuk melihat keefektifan bahan ajar dapat dilihat dari aspek ketuntasan belajar siswa.

$$\text{Ketuntasan belajar siswa} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

Prosedur pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini dapat dijelaskan dalam gambar berikut :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar berbasis *min mapping* ini menggunakan model 4 D (*Four - D*) yang terdiri dari empat tahap antara lain :

a. *Define* (pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat - syarat pengembangan, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Kegiatan ini merupakan kegiatan mengumpulkan dan menganalisis data dari sekolah mengenai bahan ajar atau media dalam rangka untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru tentang materi atau pokok bahasan IPA yang pada umumnya dalam kurikulum sudah bergabung dengan materi lainnya atau disebut dengan Tematik untuk sekolah dasar, sehingga peneliti merasa perlu untuk membuat media atau bahan ajar yang sesuai untuk membantu pendidik dalam menyajikan materi. Tahap ini dilakukan dengan cara peninjauan ke sekolah dan wawancara langsung dengan kepala sekolah dan guru IPA atau guru kelas. Tahap ini didapatkan informasi bahwa kelas V MIS Tarbiyatul Islamiyah Guppi Medan menggunakan kurikulum K13 dimana siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA tema lingkungan sahabat kita hal

ini ditunjukkan dengan persentase 30,7% atau sebanyak 8 siswa dengan minat baca terhadap buku ajar yang digunakan tergolong rendah. Berdasarkan informasi yang diperoleh ini, peneliti menggunakan sebagai dasar untuk pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* yang dirasa cukup efektif dan efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA tersebut.

b. *Design* (perancangan)

Tahap *design* berisikan proses perancangan bahan ajar yang meliputi *scanning*, *colouring* (pewarnaan), *editing*. Rancangan awal bahan ajar berbasis *mind mapping* menggunakan *software Novamind*. Dalam tahap ini dihasilkan produk awal (*prototype*) yang telah disimulasikan dalam lingkup kecil sebagai alat evaluasi terhadap bahan ajar. Produk awal ini masih harus dievaluasi dan di validasi oleh para validator baik guru maupun dosen yang dianggap kompeten dalam bidang pengembangan bahan ajar.

c. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini peneliti mendapatkan masukan dan saran dari tim ahli pakar teknologi pembelajaran (ahli media atau ahli bahan ajar) dan pakar bidang studi pada mata pelajaran IPA (ahli materi). Adapun saran dapat disajikan dalam tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Saran Dari Ahli Bahan Ajar/ Media dan Ahli Materi

No	Validator	Saran
1	Ahli Bahan Ajar/ Media	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran di sekolah dasar yang merupakan tematik maka bahan ajar perlu didampingi dengan wacana agar melatih keterampilan membaca dan menarik kesimpulan dari tema yang disajikan • Penggunaan bahasa yang mudah dipahami peserta didik • Perlunya evaluasi dalam bentuk <i>mind mapping</i> untuk membiasakan peserta didik dalam kegiatan belajar mandiri • Warna dalam <i>mind mapping</i> harus lebih variatif agar lebih menarik
2	Ahli Materi	Materi yang disajikan harus menggunakan sumber yang relevan dengan buku pegangan peserta didik

Berdasarkan tabel 3 peneliti mendapatkan masukan dan saran dari beberapa ahli yaitu : ahli bahan ajar atau ahli media yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), ahli materi merupakan dosen yang mengajar di bidang sains dan guru sekolah. Dari saran yang diberikan maka peneliti melakukan revisi produk dan

dilanjutkan pada tahap validasi dan kelayakan bahan ajar. Hasil validasi dan kelayakan sebagai berikut :

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Bahan Ajar Berbasis *Mind Mapping*

No	Aspek	Rata - rata tiap aspek	Rata - rata total
1	Isi	4,59	4,68
2	Penyajian	4,69	
3	<i>Mind Mapping</i>	4,90	
4	Kegrafikan	4,54	

Sumber : Data Primer yang Diolah Tahun 2020

Berdasarkan tabel 4 diatas, didapat rata - rata total validitas adalah 4,68. Berdasarkan kriteria rata - rata total validitas dapat dikatakan bahwa bahan ajar berbasis *mind mapping* yang dikembangkan sangat valid. Aspek dinilai dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian (1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik). Pelaksanaan validasi dengan car validator membaca dan mengamati bahan ajar yang dikembangkan untuk masing - masing aspek serta memberikan penilaian dengan cara mengisi angket yang telad disediakan oleh peneliti. Pada proses validasi, peneliti memperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang sangat mendukung untuk pengembangan bahan ajar yang dikembangkan.

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas bahan ajar ditinjau dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan kebahasaan dan aspek penilaian *mind mapping*. Sedangkan validasi ahli media dilakukan untuk meninjau kualitas bahan ajar dari aspek kegrafikan.

Tabel 5. Rekapitulasi Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Mind Mapping*

No	Aspek Kelayakan	Persentase (%)	Keterangan
1	Isi	91,82	Sangat Layak
2	Penyajian	93,75	Sangat Layak
3	<i>Mind Mapping</i>	98,00	Sangat Layak
4	Kegrafikan	90,87	Sangat Layak
	∑persentase (%)	374,44	
	Rata - rata (%)	93,61	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang Diolah Tahun 2020

Tabel 5. Menunjukkan bahwa bahan ajar IPA berbasis *mind mapping* pada tema lingkungan sahabat kita layak digunakan sebagai bahan ajar dengan persentase kelayakan 93,61%, dengan persentase untuk tiap aspek : isi (91,82%), penyajian (93,75%), *mind mapping* (98,00%) dan kegrafikan (90,87%). Penelitian ini ditelaah oleh validator yang meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan *mind mapping* dan kelayakan kegrafikan. Menurut BSNP (Kantun,2015) kelayakan bahan ajar dilihat dari mampu tidaknya bahan ajar tersebut memenuhi standar penilaian kelayakan yang terdiri

atas kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan. Bahan ajar dalam pembelajaran diharapkan benar – benar harus memiliki kualitas yang baik karena akan berdampak bagi kualitas guru terutama kualitas peserta didik.

Kemampuan Kognitif Siswa

Untuk melihat kemampuan kognitif siswa dilakukan dengan menghitung uji *Gain Score* (N_{gain}). Uji ini berdasarkan hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji N_{gain} dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini :

Tabel 6. Hasil Uji N_{gain} pengetahuan kognitif siswa

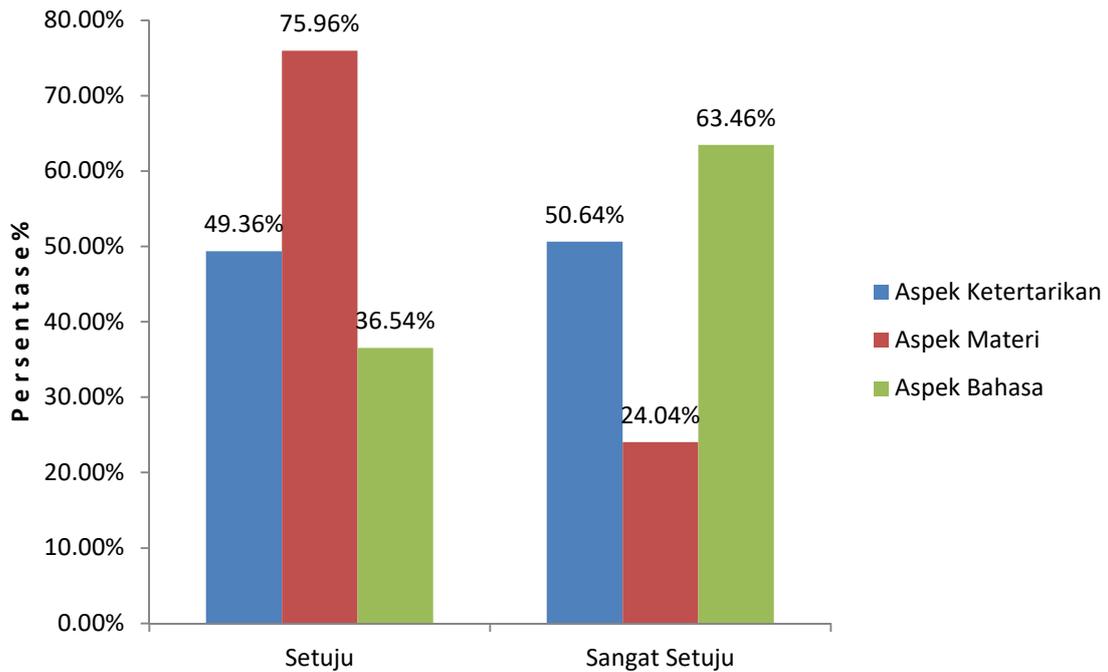
No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Rendah	4	15,38
2	Sedang	6	23,08
3	Tinggi	16	61,54

Tabel 6 menunjukkan bahwa dari 26 siswa yang mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*, sebanyak 4 siswa dalam kategori rendah, 6 siswa kategori sedang dan 16 siswa kategori tinggi. Sedangkan rata – rata hasil uji N_{gain} keseluruhan kelas V – B tergolong tinggi dengan hasil 0,8. Dari hasil *test* yang dilakukan dapat juga ditentukan ketuntasan belajar siswa, dimana diperoleh hasil bahwa 88,46% siswa mengalami ketuntasan belajar (nilai kriteria ketuntasan minimal 73) hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar IPA berbasis *mind mapping* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pengorganisasian pesan dalam bahan ajar ini dikembangkan dengan model *mind mapping* yang disusun secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi dengan baik.

Data Hasil Angket Respon Peserta Didik

Data hasil angket respon peserta didik yang dikembangkan dimana peserta didik diberikan lembar angket berisi pertanyaan terkait bahan ajar IPA berbasis *mind mapping* yang digunakan. Berikut merupakan gambar 1. Diagram yang menunjukkan hasil angket respon peserta didik.



Gambar 2. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar IPA Berbasis *Mind Mapping*

Berdasarkan gambar 1. Diperoleh hasil dengan alternatif penilaian setuju dan sangat setuju dimana kategori tidak setuju dan kurang setuju tidak ada responden yang memilih. Aspek yang dilihat dalam angket respon siswa yaitu aspek ketertarikan dengan responden setuju persentasenya sebesar 49,36% dan sangat setuju sebesar 50,64%. Penilaian dari aspek materi diperoleh hasil respon siswa setuju 75,96% dan sangat setuju 29,04%, Penilaian dari aspek bahasa memperoleh hasil setuju 36,54% dan sangat setuju 63,46%. Berdasarkan hasil tersebut bahan ajar IPA berbasis *mind mapping* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Lukman (2012) karakteristik dari bahan ajar berbasis *mind mapping* yang dikembangkan memiliki keunggulan yang dimilikinya antara lain : penyajian materi menggunakan gambar – gambar *mind mapping* yang dapat memperkuat kognisi peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan tidak menimbulkan kebosanan karena adanya variasi warna yang menarik secara visual, adanya sajian gambar yang bervariasi membuat bahan ajar ini disenangi peserta didik, bahan ajar ini berbentuk seperti buku sehingga sangat mudah bagi peserta didik dalam pemanfaatannya, terdapat umpan balik didalamnya dan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar mandiri atau kelompok.

d. *Disseminate* (penyebarluasan) Terbatas

Pada tahap ini peneliti melakukan penyebarluasan secara terbatas terhadap bahan ajar IPA dengan Tema Lingkungan Sahabat kita, dimana dalam tahap ini sudah

melalui penilaian terhadap validasi yang dilakukan oleh validator setelah itu dilanjutkan dengan tahap *packaging* (pengemasan) bahan ajar berbasis *Mind mapping*. Adapun isi dalam bahan ajar tersebut mencakup :

1. Cover bahan ajar berbasis *mind mapping*
2. Kata Pengantar yang disampaikan oleh peneliti
3. Kompetensi dasar dan Kompetensi Inti dalam Pembelajaran IPA dengan Tema Lingkungan Sahabat Kita
4. Pengenalan mengenai *mind mapping* serta pedoman pembuatannya
5. Materi IPA dengan sub tema : Manusia dan Lingkungan, Perubahan Lingkungan dan Upaya Pelestarian Lingkungan
6. *Mind Mapping* tentang materi IPA tiap sub tema
7. Test evaluasi berbasis *mind mapping* dan test evaluasi berbentuk pilihan berganda
8. *Glossarium* yang berisi kata - kata yang kurang dapat dipahami oleh peserta didik
9. Daftar pustaka

Setelah bahan ajar dicetak, maka bahan ajar tersebut akan disebarluaskan agar dapat diserap (*diffusion*) atau dipahami oleh peserta didik dan pendidik di kelas V MIS Tarbiyatul Islamiyah Guppi Medan.

Bahan ajar ini sebetulnya didesain untuk pembelajaran individu, namun tidak menutup kemungkinan peserta didik dapat menggunakannya dalam pembelajaran kelompok. Peran guru sebagai fasilitator belajar dapat memberikan penjelasan - penjelasan untuk membantu mempercepat siswa dalam memahami materi yang ada dalam bahan ajar ini. Maka produk ini dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditinjau dari aspek kognitif peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Bahan ajar IPA berbasis *mind mapping* dengan Tema Lingkungan sahabat kita sangat layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik kelas V B di MIS Tarbiyatul Islamiyah Guppi Medan dengan rata - rata total validitas adalah 4,68.

2. Bahan ajar ini dapat dinyatakan praktis berdasarkan angket respon siswa yaitu aspek ketertarikan dengan responden setuju persentasenya sebesar 49,36% dan sangat setuju sebesar 50,64%. Penilaian dari aspek materi diperoleh hasil respon siswa setuju 75,96% dan sangat setuju 29,04%, Penilaian dari aspek bahasa memperoleh hasil setuju 36,54% dan sangat setuju 63,46%.
3. Penggunaan bahan ajar IPA berbasis *mind mapping* dengan Tema Lingkungan sahabat kita diperoleh hasil bahwa 88,46% siswa mengalami ketuntasan belajar.
4. Bahan ajar berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPA dengan tema Lingkungan sahabat kita dikembangkan dan dapat dijadikan sebagai media guru dalam proses pembelajaran, agar menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, adapun saran yang diberikan peneliti adalah :

1. Dalam menggunakan bahan ajar IPA berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran, sebaiknya siswa dilatih terlebih dahulu untuk membiasakan diri membuat *mind map* dalam kegiatan belajarnya
2. Sebaiknya perlu dilakukan penelitian lanjutan menggunakan bahan ajar *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astiting. (2018). *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Ensiklopedia Plus Mind Mapping Materi Zoologi Vertebrata Pada Prodi Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar*. UIN Alauddin Makassar: Makassar.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP.
- Buzan, T. (2012). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kantun, Sri dkk. (2015). Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi Yang Digunakan Oleh Guru Di SMA Negeri 4 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Edisi IX No.2 hal 129 – 146.
- Lukman. Dkk. (2014). Pengembangan Bahan Jar Dengan Model *Mind Map* untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 1 – Nomor 2.
- Masita, Mariana dkk,. (2018). Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif* 8 (2): 191 – 198.
- Rijal Darusman, “Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP.” *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. Volume 3 No. 2, (Bandung: 2014).
- Sadjati, Ida Malati. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar.(Hakikat Bahan Ajar)*. Universitas Terbuka; Jakarta.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Suryandari, Puri. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Dan Media CD Interaktif Sistem Gerak Manusia Terhadap Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Proceeding of Biology Education*, Volume I, No 1: 12 – 19.
- Susanti, Meili. (2015). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains Bertema Listrik Dalam Kehidupan Untuk kelas IX. *Unnes Physics Education Journal* 4 (3): 44 – 49.
- Uswati. (2012). *Pengembangan Media Komik sebagai media Pembelajaran Akuntansi SMA pada Materi Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Tidak di Publikasikan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Prasetyo, Wahyu. (2011). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dengan Menggunakan Pendekatan PMR pada Materi Lingkarang Kelas VIII SMP N 2 Kepohbaru Bojonegoro. *Jurnal Unesa*. Vol 3. No 5.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.

Putri, Yuni A. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Map Pada Materi Invertebrata Untuk SMP Kelas VII*. Universitas Jambi; Jambi.

Windura. (2016). *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

MEDIA GAMBAR TERHADAP DISKALKULIA DI SEKOLAH DASAR

Reflina Sinaga^{*1} dan Ester Julinda Simarmata²

^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini untuk menganalisis pengembangan media gambar terhadap diskalkulia di sekolah dasar. Pada penelitian ini menggunakan analisis data dengan validasi media interaktif melalui dua tahap yakni analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif skor persentase aspek tampilan yang diberikan validator adalah 82,30%. Untuk aspek operasional didapat data skor persentase 90,20% dan aspek interaksi validator memberikan skor persentase sebesar 90,25%. Berdasarkan data tersebut maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai pendukung analisis.

Kata Kunci : Media Gambar, Diskalkulia, Sekolah Dasar

Abstract

This type of research is research and development with quantitative and qualitative descriptive methods. The purpose of the implementation of this research is to analyze the development of media images of dyscalculia in primary schools. In this study using data analysis with interactive media validation through two stages namely qualitative and quantitative descriptive analysis the percentage of aspects of the display given by the validator is 82.30%. For operational aspects, the percentage score data obtained is 90.20% and the validator interaction aspect gives a percentage score of 90.25%. Based on these data, the learning media developed can be categorized as very good and feasible to be used as supporting analysis.

Keywords : Media Images, Dyscalculia, Elementary School

PENDAHULUAN

Diskalkulia merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada gangguan belajar yang terjadi pada anak yang normal. Istilah yang digunakan pada kata diskalkulia mengandung arti seseorang yang mengalami kesulitan atau hambatan di dalam belajar yang dapat dilihat dengan adanya kesenjangan antara kemampuan akademik yang diperoleh terhadap kemampuan intelegensi yang tidak bermasalah. Orang yang mengalami diskalkulia memiliki suatu bakat dan keahlian dalam seni, karena memiliki

*correspondence Address
E-mail: reflina_sinaga@ust.ac.id

kecenderungan penggunaan otak sebelah kanan yang mampu mengasosiasikan emosi, pengenalan wajah, dan menentukan objek dibandingkan penggunaan otak sebelah kiri.

Kesulitan belajar dari neurobiologis ini ditandai oleh pengenalan kata yang buruk, kesulitan mengeja dan kemampuan mengelompokkan, meskipun memiliki kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Diskalkulia merupakan kesulitan berhitung yang dialami seorang anak dengan keadaan intelegensi yang normal. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika di sekolah merupakan salah satu pembelajaran yang penting dimanasudah diperkenalkan kepada anak-anak sejak kecil seperti meenyebutkan bilangan, mengenalkan penjumlahan, dsb.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sanagt penting yang harus dikuasai oleh anak. Menurut (Arisandi, 2014) kesulitan belajar matematika atau yang disebut istilah diskalkulia merupakan kesulitan belajar ynag dialami oleh anak dalam berhitung. Ketidak mampuan anak diskalukulia terlihat dengan ketidak mampuan dalam menghitung elemen-elemen matematika seperti konsep, keterampilan dan pemecahan masalah. Hal yang menjadi penyebab diskalkuia pada anak dapat dipengarhui oeh fobia terhadap matematika, penglihat yang lemah, tidak mampu dalam mengurutkan bilangan, tidak mampu berimajinasi, ketidak mampuan mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman dan memahami soal-soal cerita. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan analisis pengembangan media gambar terhadap siswa yang mengalami diskalkulia di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan terutama di sekolah dasar. Kesulitan dalam membaca, berhitung, dan menulis saling berkaitan sehingga peneliti memandang bahwa diskalkulia yang dialami seorang siswa terutama di sekolah dasar harus dianalis segera agar gangguan tersebut tidak berkepanjangan dan tidak mengganggu kompetensi akademik selanjutnya. Adapun kompetensi belajar matematika yang harus dimiliki di sekolah dasar yaitu pertama kompetensi memahami konsep matematika, yang kedua kompetensi menggunakan penalaran pada pola dan sifat, ketiga kompetensi memecahkan masalah, dan keempat kompetensi mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan dan masalah.

Siswa yang mengalami diskalkulia dalam interaksinya dengan siswa lain sering dianggap sebagai seorang anak yang “bodoh” padahal mereka tetap mempunyai kemampuan berhitung jika diajarkan dengan cara yang tepat. Peran guru dalam mengatasi siswa yang diskalkulia merupakan hal yang paling penting dalam

mengkondisikan karakter siswa yang berbeda-beda. Penanganan khusus yang harus diberikan oleh guru sebaiknya menjadi perhatian yang penting karena sangat mempengaruhi masa depan siswa kedepannya.

Seorang guru pastilah tidak jarang menjumpai siswa yang kesulitan dalam belajar, baik dalam membaca, menulis ataupun berhitung. Terkadang guru merasa bingung dalam melihat keadaan siswa dimana dalam kehidupan dan interaksi hal yang lain siswa tersebut tampak normal namun pada saat belajar tanda-tanda kesulitan belajar tersebut tampak dan menjadi penghambat dalam kemajuan akademik siswa tersebut. Selain itu, orang tua juga tidak sedikit pula merasakan kebingungan dan menganggap hal itu pasti akan hilang dengan sendirinya. Dalam hal seperti ini siswa dicap sebagai anak yang malas dan “bodoh” meskipun di bidang yang lain si anak tampak terampil dan menguasai bidang lainnya.

Siswa yang mengalami kesulitan belajar merupakan suatu hal yang wajar. Apabila guru belum dapat memahami bentuk dari kesulitan belajar dapat mengakibatkan hal yang parah bagi siswa tersebut sehingga dapat menghambat proses belajar siswa tersebut di kemudian harinya. Apabila hal tersebut terjadi siswa harus mengulang kelas secara akademik. Kesulitan belajar ini sering terjadi pada siswa sekolah dasar karena berkaitan dengan kesulitan belajar matematika didalam kegiatan akademiknya (Patricia & Zamzam, 2019). Permasalahan tersebut pastilah sering dihadapi oleh guru terhadap siswanya. Jika guru memiliki pemahaman terhadap kesulitan menghitung yang siswa alami, maka siswa yang mengalami permasalahan tersebut akan dapat teratasi untuk kemudian disusun sebuah program pembelajaran terindividual bagi siswa tersebut (Pamungkas & Jana, 2018)

Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka dirancanglah sebuah pengembangan yang diharapkan mampu untuk memecahkan masalah tersebut. Analisis pengembangan ini atas dasar pembelajaran konvensional yang kurang mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan intelektual dan komunikasi secara digital diharapkan hal ini mampu mengatasi permasalahan yang dialami oleh diskalkulia.. menganalisis pengembangan media gambar terhadap diskalkulia di sekolah dasar kecamatan Medan Kota ini didasarkan pada permasalahan yang sering dihadapi guru dan orang tua dalam menghadapi permasalahan terhadap siswa yang sulit dalam belajar. Pembelajaran multimedia interaktif merupakan suatu proses pemberdayaan siswa dalam mengendalikan lingkungan belajarnya. Adapun lingkungan belajar yang dimaksud adalah pembelajaran dengan menggunakan komputer. Dasar - dasar dalam penggunaan multimedia interaktif

adalah pembelajaran dengan mengkombinasikan beberapa elemen media yaitu teks, warna, grafik, animasi, audio dan video.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan analisis pengembangan media gambar terhadap diskalkulia di sekolah dasar kecamatan Medan Kota. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan terutama di sekolah dasar. Selain hal tersebut penelitian ini akan dipublikasikan dalam jurnal nasional dan dipresentasikan dalam seminar sehingga memberi manfaat bagi orang yang membutuhkannya.

Diskalkulia

Asal kata *Dyscalculia* yaitu dari bahasa Yunani yang artinya adalah “ketidakmampuan berhitung”. Awalan “*dys*” berarti “ketidakmampuan” sedangkan “*calculus*” berarti “kerikil”, manik, dekak atau kelereng. Karena zaman dahulu menghitung dengan alat bantu kerikil maka dari sinilah istilah diskalkulia berasal. Salah satu ciri diskalkulia yaitu kekacauan dalam berhitung sehingga dapat dikatakan sebagai suatu ketidakmampuan belajar (*learning disability*). Penyebab dari diskalkulia yaitu ketidakmampuan berhitung yang penyebabnya gangguan pada sistem saraf pusat. Hal tersebut akibat gangguan sistem saraf yang lemah pada kemampuan persepsi sosial, lemah terhadap konsep arah dan waktu, serta terjadinya gangguan memori. Selain hal tersebut siswa juga mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk geometrik, simbolik, konsep angka, bahkan kesulitan dalam melakukan operasi matematika seperti operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian dengan mahir. Siswa yang mengalami kesulitan tersebut juga dapat diartikan sebagai “*math difficulty*”, yang artinya gangguan pada kemampuan berhitung secara matematis. Ketidakmampuan ini dapat dilihat secara kuantitatif yang terbagi menjadi bentuk ketidakmampuan berhitung (*counting*) juga ketidakmampuan mengkalkulasi (*calculate*). Ciri yang dialami siswa yang terkena gangguan ini ditunjukkan dengan ketidakmampuan dalam memahami proses-proses terkait matematis yang dapat dilihat dengan munculnya kesulitan belajar dan menyelesaikan tugas yang bersangkutan dengan simbol matematis maupun angka (Suzana & Maulida, 2019).

Diskalkulia adalah kesulitan belajar yang dialami oleh seorang anak yang ditandai dengan kesulitan dalam berhitung. Pada proses pembelajaran, siswa yang mengalami kesulitan belajar akan tampak ketika dirinya tidak mampu memahami konsep-konsep hitung atau mengenali simbol-simbol aritmatika seperti tambah, kurang, bagi, kali, dan akar (Astuti et al., 2014)

Diskalkulia dapat juga didefinisikan sebagai kesulitan belajar matematika atau diskalkulia yang merupakan ketidakmampuan dalam melaksanakan keterampilan matematika dengan kapasitas intelektual pada diri seseorang. Selain itu pengertian diskalkulia juga dapat diartikan sebagai masalah yang dapat memberikan dampak terhadap pengoperasian perhitungan dalam matematika (Media & Berseri, 2017).

Jenis-Jenis Diskalkulia

Menurut (Patricia & Zamzam, 2019) beberapa jenis diskalkulia yaitu terdiri dari:

- 1) Diskalkulia kuantitatif adalah siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan menghitung dan mengkalkulasi;
- 2) Diskalkulia kualitatif adalah siswa mengalami kesulitan menguasai keterampilan yang diperlukan dalam melakukan operasi matematika seperti penambahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan akar kuadrat;
- 3) Diskalkulia intermediate adalah siswa tidak mampu untuk mengoperasikan simbol atau bilangan, seperti $<$, $>$, t , $-$, \times , \div , $\sqrt{\quad}$. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan ketika jumlahnya lebih besar dari 1.000.000 sehingga siswa akan membutuhkan bantuan untuk memanipulasi atau membacanya;
- 4) Diskalkulia verbal yaitu siswa dapat membaca dan menulis bilangan akan tetapi mengalami kesulitan dan tidak dapat paham tentang makna dari bilangan, mengingat nama bilangan, atau mengenali bilangan ketika diucapkan oleh seseorang
- 5) Diskalkulia practognostic yaitu siswa mengalami kesulitan dalam melakukan manipulasi sesuatu secara matematis, misalnya apabila membandingkan bilangan dalam melihat mana yang lebih kecil atau besar akan mengalami kesulitan dengan kuantitas, volume atau persamaannya baik secara praktis ataupun sistematis
- 6) Diskalkulia leksikal yaitu siswa mampu membaca digit secara tunggal, akan tetapi tidak dapat mengingat dalam hal jumlah yang besar
- 7) Diskalkulia grafis yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menulis simbol dan bilangan matematika baik berupa angka, lambang, dan sebagainya.
- 8) Diskalkulia indiagnostik merupakan kesulitan yang dialami siswa dalam mengingat ide atau konsep matematika setelah selesai mempelajarinya, hal tersebut mempengaruhi dalam memahami pembelajaran berikutnya
- 9) Diskalkulia operasional yaitu siswa mengalami kesulitan dalam melakukan operasi dan hitungan aritmatika, selain itu juga memiliki masalah untuk

melakukan perhitungan yang membutuhkan memanipulasi angka dan pemahaman terhadap simbol matematika.

Media Gambar

Media gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan memiliki urutan dan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dengan yang lainnya. Adanya perbedaan jawaban ataupun persepsi dalam mengemukakan jawaban terhadap gambar berseri tersebut (Agung et al., 2017).

Selain itu media gambar berseri merupakan media gambar yang menggambarkan suatu rangkaian cerita secara berurut sesuai topik yang terdapat di dalam gambar tersebut. Oleh sebab itu penggunaan media gambar berseri merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dimana menggabungkan fakta, ide-ide gagasan secara jelas yang berasal dari gambar tersebut (Roncancio R, Ginna & Sáenz G, 2016)

Ciri-Ciri Siswa Mengalami Diskalkulia

Menurut (Suzana & Maulida, 2019) ada beberapa ciri-ciri siswa dapat dikatakan mengalami gangguan diskalkulia, yaitu

- 1) Ditandai dengan gangguan dalam memahami pola hubungan keruangan.

Contoh dari gangguan tersebut seperti “atasbawah, puncak-dasar, jauh-dekat, besar-kecil, tinggi-rendah, depan-belakang, awal-akhir” . Pada siswa yang telah memasuki Sekolah Dasar biasanya sudah mampu menguasai konsep tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari siswa telah memahami konsep tersebut dari pengalaman yang dimiliki siswa melalui lingkungan sosialnya baik ketika mereka bermain dengan temannya atau di dalam kehidupan sehari-harinya. Siswa yang mengalami memahami konsep tentang pola hubungan keruangan dapat disebabkan oleh faktor kesulitan dalam berkomunikasi dan lingkup sosialnya tidak mendukung kondisi yang kondusif agar terjalin komunikasi.. Hal tersebut disebabkan oleh dua kondisi, diantaranya kondisi instrinsik yang ada karena ketidakmampuan otak dan kondisi ekstrinsik berupa lingkup sosial yang tidak mendukung adanya komunikasi sehingga menyebabkan siswa mengalami gangguan dalam memahami beberapa konsep pola hubungan keruangan. Gangguan yang dialami siswa dalam memahami konsep-konsep pola hubungan keruangan bisa menyulitkan pemahaman siswa mengenai sistem bilangan secara keseluruhan. Keadaan yang tampak apabila siswa tidak bisa melakukannya seperti siswa merasakan jarak tiap angka pada garis bilangan atau penggaris, sehingga tidak mengetahui bahwa angka 4 ternyata lebih dekat ke angka 5 daripada ke angka 7.

2) Abnormalitas persepsi visual

Ketidakmampuan siswa dalam melihat macam-macam objek dalam satu kelompok dan hubungan diantaranya dapat terjadi dikarenakan adanya gejala abnormalitas persepsi visual. Siswa yang mengalami abnormalitas persepsi visual akan terlihat tidak mampu apabila disuruh untuk menjumlahkan dua kelompok benda yang masing-masing benda tersebut terdiri dari empat atau lima anggota. Sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan melihat macam-macam objek dalam suatu kelompok pastilah dapat secara cepat dan tepat dalam menentukan jumlah objek dalam suatu kelompok karena hal tersebut sering terjadi dalam kontak pada lingkungan sosial. Abnormalitas persepsi visual yang dialami siswa dengan masalah tersebut akan menghitung anggota benda tersebut satu persatu terlebih dahulu sebelum kemudian menjumlahkannya.

3) Asosiasi visual-motorik

Siswa diskalkulia tidak dapat menghitung beberapa benda dengan berurutan sambil membilang benda tersebut. Contohnya seperti menghitung jumlah suatu bilangan "satu, dua, tiga, ...". tanpa memperhatikan bahwa benda yang dihitung tersebut bukan benda bilangan pertama akan tetapi siswa baru memegang benda kedua namun baru mengucapkan "satu" atau kebalikannya baru menyentuh benda pertama namun ia sudah mengucapkan "dua". Oleh sebab itu siswa dengan masalah tersebut menunjukkan kesan bahwa ia hanya menghafal bilangan tapi tidak memahami maknanya.

4) Perseverasi

Siswa yang mengalami masalah perseverasi ditandai dengan hanya fokus pada satu objek saja dengan waktu yang lama sehingga awalnya dapat menyelesaikan tugas dengan baik, namun lambat laun fokusnya melekat pada objek yang lain.

5) Ketidakmampuan dalam mengenal dan memahami simbol

Sebagian siswa diskalkulia yang mengalami ketidakmampuan dalam mengenal dan menggunakan beberapa simbol matematika, seperti : $+$, $-$, \times , \div , $>$, $<$ dan simbol lainnya. Ketidakmampuan dalam memahami simbol dikarenakan adanya gangguan memori pada otak atau adanya gangguan persepsi visual.

6) Gangguan penghayatan tubuh

Siswa yang mengalami kesulitan berhitung dapat ditandai dengan adanya gangguan penghayatan tubuh (body image). Siswa yang mengalami masalah ini akan merasa sukar untuk memahami hubungan dari bagian-bagian tubuhnya sendiri. Gangguan yang dialami siswa tersebut seperti siswa disuruh untuk menggambar bagian tubuh manusia, maka yang ia lakukan adalah menggambar dengan beberapa bagian yang

tidak lengkap atau menempatkan bagian tubuh pada posisi yang tidak tepat. Contohnya: kaki diletakkan di tangan, atau bagian telinga yang diletakkan pada bagian hidung, dan sebagainya.

7) Kesulitan memahami bahasa dan membaca

Siswa yang mengalami kesulitan pada memahami bahasa dan membaca disebabkan karena pelajaran matematika banyak menggunakan simbol-simbol tertentu. Oleh karenanya, kesulitan dalam kemampuan memahami bahasa dapat mempengaruhi kemampuan siswa pada pelajaran, seperti halnya soal matematika yang didesain berbentuk soal cerita menuntut kemampuan membaca untuk menyelesaikannya sehingga siswa yang mengalami kesulitan memahami bahasa dan membaca akan susah untuk menyelesaikan soal tersebut.

8) Performance IQ lebih rendah daripada Verbal IQ

Apabila dilakukan tes inteligensi dengan mengandalkan alat WISC maka akan diperoleh siswa yang mengalami diskalkulia memiliki skor Performance IQ (PIQ) yang lebih rendah daripada skor Verbal IQ (VIQ). Hal tersebut dikarenakan tes inteligensi tersebut mempunyai dua kategori sub tes, diantaranya tes performance dan tes verbal. Cakupan isi dari sub tes performance diantaranya melengkapi objek, menyusun objek, menyusun gambar, menyusun balok dan coding. Sedangkan sub tes verbal terdiri dari Informasi, persamaan, aritmatika, bendahara kata, serta pemahaman. Penyebab rendahnya skor PIQ tersebut berkaitan dengan kesulitan dalam memahami konsep keruangan, gangguan persepsi visual, dan juga adanya gangguan asosisasi visual-motorik yang dialami siswa diskalkulia.

Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Diskalkulia

Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca. Gangguan pada alat bicara, alat pendengaran dan alat penglihatan bisa memperlambat kemajuan belajar membaca anak. Guru harus sensitif terhadap gangguan yang dialami seorang anak, semakin cepat guru mengetahuinya, makin cepat pula masalah anak dapat diselesaikan. Hayati(2013)

Faktor Intelektual

Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Faktor metode mengajar guru, prosedur dan

kemampuan guru juga turut mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak.

Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa. Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai dan kemampuan bahasa anak. Kondisi di rumah mempengaruhi pribadi dan penyesuaian diri anak dalam masyarakat, kondisi ini pada gilirannya dapat membantu anak, dan dapat juga menghalangi anak belajar membaca. Faktor sosial ekonomi, orang tua, dan lingkungan merupakan faktor yang membentuk lingkungan rumah siswa. Beberapa penelitian memperlihatkan bahwa status sosial ekonomi siswa mempengaruhi kemampuan verbal siswa. Anak-anak yang mendapat contoh bahasa yang baik dari orang dewasa serta orang tua yang berbicara mendorong anak-anak mereka berbicara akan mendukung perkembangan bahasa dan intelegensi anak.

Faktor Psikologis

Faktor psikologis mencakup motivasi, minat dan kematangan sosial, emosi dan penyesuaian diri. Suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan akan mengoptimalkan kerja otak siswa, ini akan memotivasi siswa agar belajar intensif. Seseorang tidak berminat belajar membaca jika dalam keadaan tertekan. Seseorang siswa harus mempunyai pengontrolan emosi pada tingkat tertentu. Anak yang mudah marah, menangis, atau menarik diri akan mendapat kesulitan dalam belajar membaca, sebaliknya anak yang lebih mudah mengontrol emosinya akan lebih mudah memusatkan perhatiannya pada teks yang dibaca dan dihiutng.

Pengembangan Media Gambar Terhadap Diskalkulia Di Sekolah Dasar

Media gambar terhadap diskalkulia di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang digunakan sebagai proses pembelajaran yang menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. *Pengembangan media gambar* merupakan pembelajaran yang berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang kurang bisa memahami keadaan dan kebutuhan siswa. Sejalan dengan perkembangan jaman, perkembangan teknologi dengan menggunakan perangkat digital mulai digunakan di sekolah [Akhmadi,2012].

Penggunaan aplikasi *media gambar* dalam dunia pendidikan secara positif mempengaruhi kesadaran, pengetahuan, dan sikap siswa yang mengalami diskalkulia. Pengembangan yang digunakan dalam mengakomodasi kebutuhan *diskalkulia* dengan *media gambar* yaitu menggunakan gambar yang berisi dukungan sikap positif terhadap

pembelajaran sehingga memotivasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan suatu perangkat berisi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan *diskalkulia* dan di desain menggunakan perangkat yang akan digunakan oleh guru (Osman,2015).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Developmental*) yakni suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk (Media & Berseri, 2017). Metode ini menggunakan langkah-langkah mulai dari menganalisa kebutuhan hingga mengimplementasikan suatu produk. Metode penelitian pengembangan ini dipandang sangat tepat dalam menyelesaikan persoalan yang ada.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri 066650 Medan. Uji coba pengembangan dilakukan terlebih dahulu di sekolah SD Negeri 067091 Medan. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa yang mengalami kesulitan berhitung atau disebut *dyscalculia*, sedangkan objek penelitian ini adalah media gambar.

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa yang mengalami kesulitan membaca atau disebut *diskalkulia*, sedangkan objek penelitian ini adalah media gambar.

Variabel Penelitian

Adapun variabel yang terlibat dalam penelitian ini dapat dijelaskan dalam defenisi operasionalnya sebagai berikut :

- a. **Penentuan validitas kualitas teks** adalah didasarkan pada penilaian ahli psikologi pendidikan yang mengerti tentang *interactive educational multimedia*. Lembar validasi berisi penilaian indikator kualitas terhadap konten/isi teks dan pengembangan aplikasinya.
- b. **Aktifitas siswa** adalah aktifitas yang dilakukan siswa yang mengalami *diskalkulia* dalam pelaksanaan pengembangan media gambar
- c. **Aktifitas guru** adalah aktifitas yang dilakukan guru dalam melaksanakan pengembangan media gambar.
- d. **Kesan siswa dan guru** adalah tanggapan penilaian yang diberikan guru dan siswa dalam pelaksanaan pengembangan media gambar.
- e. **Hasil kemampuan membaca** adalah hasil yang diperoleh siswa dalam kemampuan menjawab dan membaca teks yang diberikan.

Rancangan Pelaksanaan Penelitian

Rancangan pelaksanaan penelitian yang digunakan terdiri dari perencanaan dan perancangan pembelajaran yang didesain secara baik. Pengembangan interactive educational multimedia learning yaitu :

1. Analisis kebutuhan
2. Perancangan media
3. Pengembangan media
4. Pengujian
5. Implementasi

Metode ini menggunakan langkah-langkah mulai dari menganalisa kebutuhan hingga mengimplementasikan suatu produk. Metode penelitian pengembangan ini dipandang sangat tepat dalam menyelesaikan persoalan yang ada.

Ada beberapa tahapan yang digunakan untuk melakukan langkah-langkah penggunaan media gambar terhadap diskalkulia di sekolah dasar. Adapun langkah-langkah nya yaitu:

1. Siswa diminta untuk melakukan tugas ke dalam beberapa langkah kecil. Selanjutnya siswa harus berlatih melakukan latihan dari langkah kecil ke langkah selanjutnya.
2. Siswa diberikan pengantar untuk mengarahkan tujuan pembelajaran dan diikuti oleh pemodelan oleh guru dengan praktik terbimbing dan dengan cara mandiri.
3. Siswa belajar berbagai representasi dari gambar konkret hingga abstrak, dari gambar yang ada dalam kehidupan nyata hingga gambar yang ambigu.
4. Setiap siswa yang mengalami diskalkulia berbeda pendekatan yang diberikan oleh karena karakteristik dan kebutuhan siswa berbeda. Oleh karenanya perlu pendekatan lapangan yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Dengan pengembangan media bergambar membantu siswa yang mengalami dyskalkukia dalam berhitung. Konsep pemahaman tampak pada hasil yang diperoleh dari penyajian gambar diatas.

Pengukuran kualitas media pembelajaranyaitu menggunakan angket yang telah berisi item-item yang terkait terhadap media gambar. Analisa data menggunakan analisis data validasi media gambar melalui dua tahap yakni analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif

Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan cara menghubungkan aspek rancangan desain emanfaatan, tampilan, operasional, dan interaktifitas penggunaan

media yang dilakukan melalui review oleh ahli media dan ahli pembelajaran untuk mereview media pembelajaran yang dikembangkan

Pengukuran kualitas media pembelajaran dengan menggunakan angket yang telah berisi item-item yang terkait terhadap penggunaan multimedia.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini akan dibedakan atas, analisis data validasi media interaktif melalui dua tahap yakni analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif bersifat deskriptif bukan angka. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritikan, dan saran perbaikan menggunakan angket dengan skala liker, dan untuk validasi media digunakan dua tahap yaitu a) review oleh ahli isi dan ahli desain, b) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Adapun subjek coba produk hasil penelitian pengembangan ini adalah siswa yang mengalami dyslexic, satu orang uji coba lapangan. Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu; 1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil review ahli dari guru dan 2) data dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok dan uji coba lapangan berupa hasil review dari siswa. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini adalah :

1. Validitas multimedia dengan kategori minimal baik
2. Efektifitas interaktif multimedia educational terhadap diskalkulia melalui pemberian angket dengan kategori baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai

Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Validasi ahli media gambar adalah valid yang ditinjau dari segi aspek tampilan, aspek operasional, dan aspek interaksi. Adapun hasil review dari ahli media pembelajaran disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Validasi Media Gambar

No	Aspek	Jumlah butir	Rata-rata Skor	Persentase
1	Tampilan	16	3,45	89,60
2	Operasional	6	3,67	95,33
3	Interaksi	3	3,83	95,67
Total		25	3,65	93,53

Tabel diatas menunjukkan bahwa skor persentase aspek tampilan yang diberikan validator adalah 89,60%. Untuk aspek operasional didapat data skor persentase 95,33% dan aspek interaksi validator memberikan skor persentase sebesar 93,53%. Berdasarkan data tersebut maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai pendukung analisis.

Uji coba kepada siswa

Selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa dengan memberikan contoh kepada siswa dan melakukannya sendiri. Setelah siswa yang menggunakan media pembelajaran ini maka dilakukan dengan pengukuran terhadap media tersebut dengan memberikan angket yang diisi oleh siswa. Dari hasil angket yang diberikan didapat hasil rata-rata siswa menyatakan ketertarikannya untuk menggunakan media ini.

Tabel 2. Nilai Angket Siswa

No	Aspek	Jumlah butir	Rata-rata Skor	Persentase
1	Kemanfaatan	7	3,2	80%
2	Tampilan	10	3,67	91,5%
3	Interaksi	8	3,12	78,5%
4	Belajar Mandiri	5	3,22	82,5%
Total		25	3,30	83%

Kriteria yang diberikan meliputi aspek kemanfaatan, aspek tampilan, aspek interaksi, dan aspek belajar mandiri. Skor rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 3,30 atau sebesar 83%. Berdasarkan kriteria pada skala likert skor rata-rata ini dikategorikan baik sehingga dapat dikatakan pengembangan media ini baik dan memiliki manfaat.

Pengembangan media kepada siswa yang mengalami diskalkulia

Data aktivitas siswa yang mengalami diskalkulia disajikan pada tabel berikut yaitu :

Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Validasi ahli media gambar pada diskalkulia di sekolah dasar adalah valid yang ditinjau dari segi aspek tampilan, aspek operasional, dan aspek interaksi.
- Data aktivitas siswa yang mengalami diskalkulia disajikan pada tabel berikut yaitu :

Tabel 3. Data aktifitas Siswa Diskalkulia di SD Negeri 066650

No	Respon	Skor	Kategori
1	Partisipan 1	4,2	Baik
2	Partisipan 2	4,3	Baik
3	Partisipan 3	3,8	Baik
4	Partisipan 4	4,2	Baik
5	Partisipan 5	4,3	Baik

6	Partisipan 6	4,2	Baik
7	Partisipan 7	4,1	Baik
	Rata-Rata	4,16	Baik

Tabel 4. Data aktivitas diskalkulia di sekolah SD Negeri 060910

No	Responden Siswa	Skor	Kategori
1	Responden 1	4,24	Baik
2	Responden 2	4,13	Baik
3	Responden 3	4,22	Baik
4	Responden 4	3,67	Baik
5	Responden 5	3,65	Baik
6	Responden 6	3,85	Baik
7	Responden 7	4,10	Baik
8	Responden 8	4,33	Baik
	Rata-Rata	4,02	Baik

Yang menjadi rencana tahapan berikutnya dalam penelitian ini adalah pengembangan media media gambar pada siswa yang mengalami disleksia sehingga sedini mungkin dapat membantu bagi siswa yang mengalami diskalkulia. Ditinjau dari aspek tampilan, aspek operasional dan aspek interaksi bahwa media pembelajaran ini untuk membantu diskalkulia layak untuk dikembangkan dan diterapkan. Selanjutnya rencana tahapan berikutnya yaitu merancang software media media gambar pada diskalkulia. Adapun tujuannya agar memudahkan bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar menggunakannya sehingga hal tersebut sedini mungkin dapat teratasi. Rencana tahapan selanjutnya adalah pengembangan interaktif multimedia terhadap media lainnya seperti media gambar berseri yang dihubungkan dengan kesulitan belajar yang lainnya seperti kesulitan berhitung dan kesulitan menulis. Dengan menghubungkannya akan sangat bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam hal tersebut.

Kendala Pelaksanaan Penelitian

Adapun kendala dalam pelaksanaan penelittian yaitu :

1. Rasa kecemasan yang dialami siswa pada saat dilakukan tes dalam kemampuan membaca, hal ini terlihat siswa merasa keberatan untuk diminta kerja sama dan
2. Siswa lain yang ikut berpartisipasi karena awalnya dilakukan di dalam kelas, sehingga mengintervensi siswa yang mengalami *diskalkulia*..
3. Sarana yang kurang memadai sehingga menyebabkan kelambatan dalam melaksanakan penelitian

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dalam penelitian ini yaitu media gambar pada diskalkulia di sekolah dasar baik untuk dikembangkan dan diterapkan bagi siswa yang mengalami kesulitan berhitung. Dari simpulan penelitian terdapat beberapa saran yaitu media gambar dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai media yang membantu siswa yang mengalami diskalkulia di sekolah dasar.

Saran

Saran dari hasil penelitian, diharapkan kepada guru untuk mampu memberikan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang mengalami diskalkulia. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu untuk mengembangkan variabel lainnya dalam pengembangan pemecahan terhadap siswa yang mengalami diskalkulia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G., Widiana, I. W., & Indrasuari, N. K. S. (2017). *Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengasosiasi Berbasis Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Proses Kognitif Siswa*. 1, 138–146.
- Arisandi, E. (2014). Meningkatkan Kemampuan Operasi Perkalian untuk Anak Diskalkulia melalui Metode Garismatika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 3(3), 478–488.
- Astuti, Y. W., Mustadi, A., & Yogyakarta, U. N. (2014). Effects of the use of animation film media on the narrative text writing skill of grade V students of ESs. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250–262.
- A. Osman, W. A. J. W. Yahaya, and A. C. Ahmad, "Educational Multimedia App for Diskalkulia Literacy Intervention: A Preliminary Evaluation," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 176, pp. 405–411, 2015.
- Media, P., & Berseri, G. (2017). Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian *Apriliya Susanti*. 1–11.
- N. Akhmadi, "Riset Kebijakan Pendidikan Anak di Indonesia," *Ris. Kebijak. Pendidik Anak di Indones.*, p. 515, 2012.
- N. Hayati C. M. Vijayaletchumi, Shamsilah Roslan, Yong Chyn Chye, "Multi-Senses Explication Activities in Words Mastery Among Dyslexic Children," *IJSR - Int. J. Sci. Res.*, vol. 2, no. 2277, pp. 535–540, 2013.
- Pamungkas, B., & Jana, P. (2018). Workshop Penanganan Siswa Kesulitan Belajar Menghitung (Diskalkulia) Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.30737/jaim.v1i2.151>.
- Patricia, F. A., & Zamzam, K. F. (2019). Diskalkulia (Kesulitan Matematika) Berdasarkan Gender Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Malang. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 288. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i2.2057>.
- Roncancio R, Ginna & Sáenz G, C. (2016). Pengembangan media gambar berseri. *IOSR Journal of Economics and Finance*, 3(1), 56. <https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>.
- Suzana, Y., & Maulida, I. (2019). Mengatasi Dampak Negatif Diskalkulia Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 7(01), 15. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v7i01.1661>.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE PAIR CHECKS
BERBANTUAN KARTU SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU
SISWA KELAS VIII**

Lisbet Novianti Sihombing^{*1}
¹Universitas HKBP Nommensen

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model Kooperatif Tipe *Pair Checks* dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanah Jawa. Model penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Populasinya adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanah Jawa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik Purposif sampling, dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian ini, yaitu kelas VIII IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 orang dan VIII IPS 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 orang juga. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar IPS berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Dalam pengujian hipotesis digunakan uji statistik uji t hasil perhitungan tersebut diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 62 = (n_1 + n_2 - 2) = 32 + 32 - 2 = 62$ yakni $(5,50 > 1,99)$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain setelah eksperimen dilakukan ada pengaruh yang signifikan antara menggunakan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Checks* Berbantuan Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanah Jawa Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata Kunci : Model Pembelajaran , Kooperatif Tipe *Pair Checks*, Berbantuan Kartu Soal, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine whether the Pair Checks Cooperative model can improve the learning outcomes of students of class VIII in SMP Negeri 2 Tanah Java. The research model used is quantitative research. The population is all eighth grade students of SMP Negeri 2 Tanah Java by taking a purposive sampling technique, two classes were selected as the sample of this study, namely VIII IPS 1 class as an experimental class of 32 people and VIII IPS 2 as a control class of 32 people too. The instrument used was a social studies achievement test in the form of multiple choice. The data analysis technique used in this study is the t-test. In testing the hypotheses used the statistical test t test results obtained calculations $t_{count} > t_{table}$ at the level $\alpha = 0,05$ with $dk = 62 = (n_1 + n_2 - 2) = 32 + 32 - 2 = 62$ ie $(5,50 > 1,99)$ thus H_0 is rejected and H_1 is accepted . In other words after the experiment was carried out there was a significant influence between the use of the Effect of Cooperative Learning Model Type Pair Checks Assisted by Problem Cards to Integrated Social Studies Learning Outcomes of Class VIII Students of SMP Negeri 2 Tanah Java in Academic Year 2019/2020.

Keywords: Cooperative Learning Model, Pair Checks cooperative, Problem Cards, Learning Outcomes

*correspondence Address
E-mail: lisbetsihombings@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk kemajuan suatu negara. Hal ini disebabkan karena melalui pendidikan, manusia memperoleh ilmu yang akan menjadi bekal untuk memajukan negara tersebut. Ilmu tersebut tidak hanya secara intelektual melainkan juga ilmu sosial dan ilmu spiritual. Sehingga dengan pendidikan, manusia tidak hanya cerdas tetapi memiliki nilai moral yang baik sehingga diharapkan dapat berguna bagi kemajuan bangsa dan negara. Fungsi pendidikan tertulis dalam UU No. 20 Tahun 2003 yaitu:

Sistem Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar jadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri serta bertanggung jawab. Pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara, diantaranya :

1. Pengembangan Keprofesionalan guru

Guru memiliki fungsi yang sangat penting dalam pencapaian kualitas pendidikan. Hal ini dikarenakan guru akan berhubungan langsung dalam penyampaian ilmu yang diperlukan peserta didik. Oleh karena itu, guru harus dapat profesional untuk dapat menjalankan fungsi tersebut dengan baik. Untuk mengembangkan keprofesionalan guru, pemerintah membentuk program pelatihan pendidikan seperti *in house training*, program magang, pembinaan internal oleh sekolah, dan pemberian beasiswa kepada guru-guru dalam bentuk pendidikan lanjutan. Selain itu, pemerintah juga mengadakan seminar-seminar pendidikan maupun diskusi mengenai masalah pendidikan.

2. Penyempurnaan kurikulum

Sistem pendidikan yang akan dijalankan dalam pelaksanaan pembelajaran harus mengikuti kurikulum yang ditetapkan. Untuk penyempurnaan sistem pendidikan, Pengembangan sarana dan prasarana
Pengadaan sarana dan prasarana yang tepat dan bermutu memiliki peran secara tidak langsung untuk menunjang terselenggaranya proses pembelajaran di sekolah. Untuk itu, pemerintah berusaha untuk mengembangkan sarana dan prasarana di sekolah-sekolah.

a. Sarana

Pengembangan dalam sarana yaitu pengadaan alat-alat yang akan dipakai dalam proses pembelajaran yang terdiri dari alat pelajaran, alat peraga, dan media pengajaran.

b. Prasarana

Pengembangan dalam prasarana terdiri dari pendirian fasilitas-fasilitas di sekolah, seperti lahan sekolah, ruang kelas, ruang tata usaha, ruang pendidik/guru, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, kantin, ruangan ibadah, lapangan olahraga, dan ruangan lainnya yang diperlukan untuk menunjang jalannya proses pembelajaran.

Upaya-upaya yang dilaksanakan pemerintah di atas ternyata tidak menunjukkan hasil yang diinginkan. Hal ini terlihat dari masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain. Berdasarkan data UNESCO, pada tahun 2011 mutu pendidikan di Indonesia menduduki peringkat 69 dari 127 negara. Pada tahun 2012 menjadi peringkat 64 dari 120 negara, dan pada tahun 2013 menjadi 123 dari 185 negara. Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa pendidikan Indonesia masih berada di urutan yang memprihatinkan.

Mutu atau kualitas pendidikan diukur dari hasil belajar yang diperoleh siswa di sekolah. Hasil belajar yang meningkat akan diikuti pula dengan meningkatnya mutu pendidikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, diperlukan upaya perbaikan hasil belajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor siswa, faktor guru dan faktor lingkungan serta masyarakat.

Berdasarkan tinjauan peneliti pada tanggal 30 Maret 2019 terhadap peserta didik dan informasi dari salah satu guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Tanah Jawa, bahwa pembelajaran IPS yang belum optimal. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Siswa cenderung pasif, meskipun ada materi yang belum jelas baginya. Hal itu terjadi karena sebagian siswa tidak memperhatikan saat pembelajaran.

Berdasarkan wawancara antara peneliti dengan 26 siswa bahwa ada kendala dalam pembelajaran IPS. 8 siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS susah dan membosankan, 10 siswa lainnya juga mempunyai kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, 8 siswa lainnya kurang mampu mengingat dan memahami pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Sehingga memiliki dampak kepada hasil belajar yang mereka peroleh, dimana masih terdapat siswa yang memiliki hasil belajar

yang renadah. Belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat dari daftar kumpulan nilai siswa. Peneliti mengambil sampel dari dua kelas yaitu kelas VIII-1 dan VIII-2, dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Siswa Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
VIII-1	27 Orang	≥ 72	72	Mencapai KKM
	5 Orang	≤ 72	72	Tidak Mencapai KKM
VIII-2	22 Orang	≥ 72	72	Mencapai KKM
	10 Orang	≤ 72	72	Tidak Mencapai KKM

(Sumber : Sekolah SMP Negeri 2 Tanah Jawa, 2019)

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa di kelas VIII-1 terdapat 32 orang siswa, 5 orang yang tidak mencapai KKM dan di kelas VIII-2 terdapat 32 orang siswa, 10 orang tidak mencapai KKM di semester genap. Hal ini dapat menjadi indikasi bagi peneliti memilih kelas tersebut untuk melakukan penelitian. Karena ditemukan permasalahan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih terdapat rendahnya hasil belajar hal tersebut memerlukan solusi agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif.

Untuk menunjang hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPS maka diperlukan satu model pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat mengaitka materi, teori, dan kenyataan yang ada dilingkungan sekitarnya. Atas dasar itulah peneliti ingin mencoba model lain yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *pair checks*. Dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang memiliki dampak terhadap hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Jannah, Saputro, Yamtinah, 2013), dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Disertai Buku Saku Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Kimia Pada Materi Minyak Bumi Kelas X SMA Negeri Gondangrejo Tahun Pelajaran 2012/2013, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS disertai buku saku dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Siti Muswaroh, Wahyu Sukartiningsih, Wasposito Tjipto Subroto 2018), dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn Soge Kandanghaur Indramayu menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS kelas V SDN Soge Kandanghaur Indramayu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Bonwell and Eison,1991) yang berjudul "*Active Learning:*

Creating excitement in the classroom". Hasil penelitian menyatakan bahwa TPS adalah strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan dalam kelas yang memberikan siswa waktu untuk berpikir tentang suatu topik, beralih ke pasangan mereka untuk diskusi pendek dan berbagi hasil diskusi dengan seluruh siswa di kelas. Penelitian yang dilakukan oleh (Agit Giat Gitawati, Elly Retnaningrum, Irmawan 2019) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP Menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan komunikasi matematis yang pembelajarannya menggunakan penerapan model pembelajaran TPS lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional. Menurut Huda (2013:211) "Pembelajaran tipe *pair checks* merupakan model kelompok antara dua orang atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Spencer Kagan pada 1990. Model ini menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan. Selain itu, melatih tanggung jawab sosial siswa, kerja sama, dan kemampuan member penilaian".

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Checks*

Menurut Shoimin (2014:119) langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif *Pair Checks* adalah sebagai berikut:

1. Bagilah siswa di kelas ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 siswa
2. Bagi lagi kelompok-kelompok siswa tersebut menjadi berpasang-pasang. Jadi, akan ada *partner A* dan *partner B* pada kedua pasangan
3. Berikanlah setiap pasangan sebuah LKS untuk dikerjakan. LKS terdiri dari beberapa soal atau permasalahan (jumlahnya genap)
4. Berikutnya, berikan kesempatan pada *partner A* untuk mengerjakan soal nomor 1, sementara *partner B* mengamati, memberimotivasi, membimbing (bila diperlukan) *partner A* selama mengerjakan soal nomor 1
5. Selanjutnya bertukar peran, *partner B* mengerjakan soal nomor 2, dan *partner A* mengamati, memberi motivasi, membimbing (bila diperlukan) *partner B* selama mengerjakan soal nomor 2
6. Setelah 2 soal diselesaikan, pasangan tersebut mengecek hasil pekerjaan mereka berdua dengan pasangan lain yang satu kelompok dengan mereka
7. Setiap kelompok yang memperoleh kesempatan (kesamaan pendapat/cara memecahkan masalah/menyelesaikan soal)

8. Guru memberikan *reward* pada kelompok yang berhasil menjawab, guru juga dapat memberikan pembimbingan bila kedua pasangan dalam kelompok mengalami kesulitan.

Kelebihan Model Kooperatif Tipe Pair Checks

Adapun kelebihan model kooperatif *tipe pair checks* menurut Shoimin (2014: 121) antara lain:

1. Melatih siswa untuk bersabar
2. Melatih siswa memberikan dan menerima motivasi dari pasangannya secara tepat dan efektif
3. Melatih siswa untuk bersikap terbuka terhadap kritik atau saran yang membangun dari pasangannya atau pasangan lainnya dalam kelompoknya
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membimbing pasangannya
5. Melatih siswa untuk bertanya atau meminta bantuan kepada pasangannya dengan cara yang baik (bukan langsung meminta jawaban namun dengan mengerjakan soal)
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menawarkan bantuan atau bimbingan pada orang lain dengan cara yang baik
7. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar menjaga ketertiban kelas
8. Belajar menjadi pelatih dengan pasangannya
9. Menciptakan saling kerja sama di antara siswa dan melatih dalam komunikasi.

Kelemahan Model Kooperatif Tipe Pair Checks

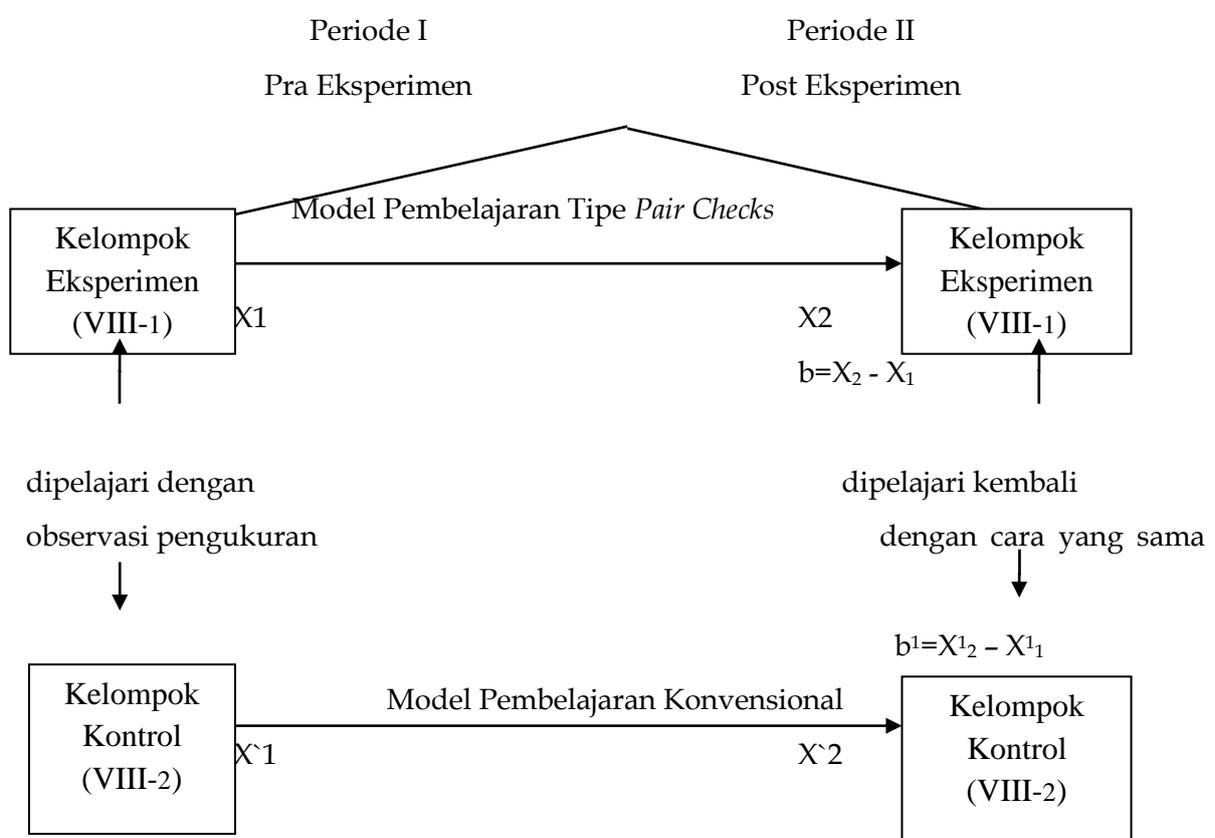
Kelemahan model kooperatif *tipe pair check* menurut Shoimin (2014: 121) antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama
2. Membutuhkan keterampilan siswa untuk menjadi pembimbing pasangannya, dan kenyataannya setiap partner pasangan bukanlah siswa dengan kemampuan belajar yang lebih baik. Jadi, kadang-kadang fungsi pembimbingan tidak berjalan dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis eksperimen (kuantitatif). Penelitian ini adalah untuk mempengaruhi hubungan dua model mengajar terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian model penelitian ini adalah model eksperimen. Didalam desain penelitian ini ada periode pra eksperimen dan periode post eksperimen. Dimana, guru sebelum memulai pembelajaran, guru terlebih dahulu melakukan pra tes kepada

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian hasil dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dikumpulkan dan dikoreksi. Selama eksperimen, guru melakukan pembelajaran dikelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type Pair Checks* lalu di kelompok kontrol guru mengadakan pembelajaran konvensional, kemudian setiap pertemuan dilakukan post tes baik dikelompok eksperimen maupun kontrol kemudian hasilnya dikumpulkan dan di koreksi, demikian diberlakukan sampai delapan kali pertemuan. kemudian setelah selesai melakukan pra eksperimen guru mengadakan post tes baik dikelompok eksperimen maupun dikelompok kontrol dengan instrumen yang sama lalu hasilnya dikumpulkan.



Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Tanah Jawa Kabupaten Simalungun. Jumlah populasi yang dijadikan sebagai subjek penelitian 318 orang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *purposive sampling* yaitu mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu dengan jumlah sampel 64 Orang. Untuk menilai instrumen penelitian berupa test yang diberikan kepada responden. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes. Alat pengumpulan data penelitian ini adalah tes subjektif yang dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu :

1. Pre test (tes awal)
2. Post test (tes akhir)

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap penguasaan materi. Untuk mengetahui hasil belajar dalam pelajaran IPS SMP Negeri 2 Tanah Jawa maka peneliti menggunakan tes objektif pilihan berganda sebanyak 5 option dengan pertanyaan 30 item. Setiap jawaban siswa yang benar peneliti memberikan skor (1) dan jawaban yang salah skor nol (0). Jadi maksimal dari tes objektif adalah $30 \times 1 = 30$, skor minimal adalah $30 \times 0 = 0$. Teknik analisa data adalah Uji Normalitas data dan uji hipotesis. Uji ini digunakan untuk mengetahui data yang dianalisa berdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu, sebelum pengujian Hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan kertas peluang dan chi kuadrat dengan rumus :

$$x^2 = \frac{\sum f_o - f_h}{f_h}$$

Keterangan :

x^2 = Chi kuadrat yang dicari

f_o = Frekuensi yang diperoleh berdasarkan data

f_h = Frekuensi yang diharapkan.

Langkah-langkah pengujian normalitas data dengan chi kuadrat adalah sebagai berikut :

1. Merangkum data seluruh variabel.
2. Menentukan jumlah kelas interval.
3. Menentukan panjang kelas interval.
4. Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi, yang sekaligus merupakan tabel penolong untuk menghitung harga Chi Kuadrat.
5. Menghitung frekuensi yang diharapkan (f_h) dengan cara mengalikan persentase luas tiap bidang kurva normal dengan jumlah anggota sampel.
6. Menentukan harga-harga(f_h) ke dalam tabel kolom f_h sekaligus menghitung harga-harga($f_o - f_h$) dan $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ menjumlahkannya. Harga $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ merupakan chi kuadrat x^2 hitung.

7. Membandingkan Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel. Bila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan Chi Kuadrat tabel maka distribusi data dinyatakan normal dan bila lebih besar dinyatakan tidak normal.

Kriteria pengujian :

Jika $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$ maka distribusi data dinyatakan normal.

Jika $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$ maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

Pengujian Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus uji t yaitu :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{x_1^2 - x_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\right)\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Nilai rata-rata dari kelompok satu

\bar{x}_2 = Nilai rata-rata kelompok kedua

x_1^2 =Deviasi yang dikuadratkan dalam kelompok satu

x_2^2 =Deviasi yang dikuadratkan dalam kelompok dua

n_1 = Jumlah subjek dalam kelompok satu

n_2 = Jumlah subjek dalam kelompok dua

Kriteria pengujian :

1. Jika t_{hitung} lebih besar dari harga t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), maka hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak.
2. Jika t_{hitung} lebih kecil dari harga t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$), maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

1. Uji Normalitas Tes Hasil Belajar IPS Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Pair Checks (x_1)

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar IPS Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Checks

Skor	x_t	F	D	Fd	fd ²
29-31	30	3	3	9	27
32-34	33	3	2	6	12
35-37	36	6	1	6	6
38-40	39	10	0	0	0
41-43	42	5	-1	-5	5
44-46	45	5	-2	-10	20

Jumlah	32	6	70
--------	----	---	----

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel, maka dapat dihitung rata-rata (\bar{x}) dan standar deviasi (s) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \bar{x}_0 + p \left(\frac{\sum fd}{n} \right) \\ &= 39 + 3 \left(\frac{6}{32} \right) \\ &= 39 + 3 (-0,19) \\ &= 39 + (-0,57) \\ &= 39,57 \\ s &= p \sqrt{\left(\frac{\sum fd^2}{n} \right) - \left(\frac{\sum fd}{n} \right)^2} \\ &= 3 \sqrt{\left(\frac{70}{32} \right) - \left(\frac{6}{32} \right)^2} \\ &= 3 \sqrt{2,19 - (-0,19)^2} \\ &= 3 \sqrt{2,19 - 0,04} \\ &= 3 \sqrt{2,15} \\ &= 3 (1,47) \\ &= 4,41 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas diperoleh nilai (\bar{x}) dan nilai (s) yang diperlukan untuk menyusun tabel distribusi frekuensi.

Tabel 3. Daftar Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar IPS Terpadu (VIII-1) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Pair Checks

Skor	X_t	X	Z	Y	f_t	f_h	f'_t	f'_h	$f'_t - f'_h$	$\frac{(f'_t - f'_h)^2}{-f'_h}$	$\frac{(f'_t - f'_h)^2}{f_h}$
29-31	30	-9,57	-2,17	0,0379	3	0,83	3	3,6	-0,69	0,48	0,13
32-34	33	-6,57	-1,49	0,1315	3	2,86	3	9			

35-37	36	-3,57	-0,81	0,2874	6	6,26	6	6,2	-0,26	0,07	0,01
38-40	39	-0,57	-0,13	0,3956	10	8,61	10	8,6	1,39	1,93	0,22
41-43	42	2,43	0,55	0,3429	5	7,46	5	7,4	-2,46	6,05	0,81
44-46	45	5,43	1,23	0,1872	5	4,08	5	4,0	0,92	0,85	0,21
Jumlah					32		32	8			1,38

Dari daftar frekuensi harapan dan pengamatan tersebut dapat dihitung chi kuadrat dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_t - f_h)^2}{f_h} \right] = 1,38$$

Kriteria pengujian :

Data berdistribusi normal jika chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel dengan $\alpha = 0,05$. Pengujian hasil perhitungan diperoleh $\chi^2_{hitung} = 1,38$ sedangkan $\chi^2_{tabel} = 5,99$ dengan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian maka $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yakni $1,38 < 5,99$ dengan $\alpha = 0,05$. sehingga distribusi frekuensi skor hasil belajar IPS Terpadu (x_2) tersebut adalah normal.

2. Uji Normalitas Tes Akhir Hasil Belajar IPS Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional (x_2)

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar IPS Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

Skor	x_t	F	D	Fd	fd ²
19-22	20,5	2	3	6	18
23-26	24,5	6	2	12	24
27-30	28,5	6	1	6	6
31-34	32,5	8	0	0	0
35-38	36,5	5	-1	-5	5
39-42	40,5	5	-2	-10	20
Jumlah		32		9	73

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel, maka dapat dihitung rata-rata (\bar{x}) dan simpangan baku (s) sebagai berikut:

$$\bar{x} = x_t + p \left(\frac{\sum fd}{n} \right)$$

$$\begin{aligned}
&= 32,5 + 4 \left(\frac{9}{32} \right) \\
&= 32,5 + 1,12 \\
&= 33,62 \\
s &= p \sqrt{\left(\frac{\sum f d^2}{n} \right) - \left(\frac{\sum f d}{n} \right)^2} \\
&= 4 \sqrt{\left(\frac{73}{32} \right) - \left(\frac{9}{32} \right)^2} \\
&= 4 \sqrt{2,28 - (0,28)^2} \\
&= 5,92
\end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas diperoleh nilai (x) dan nilai (s) yang diperlukan untuk menyusun tabel distribusi frekuensi.

Tabel 5. Daftar Distibusi Frekuensi Tes Hasil Belajar IPS Terpadu (VIII-2) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

Skor	X_t	X	Z	Y	f_t	f_h	f'_t	f'_h	$f'_t - f'_h$	$\frac{(f'_t - f'_h)^2}{f_h}$	$\frac{(f'_t - f'_h)}{f_h}$
19-22	20,5	-13,1 2	-2,22	0,0339	2	2,3 3	8	4,9 7	3,03	9,18	1,85
23-26	24,5	-9,12	-1,54	0,1219	6	2,6 4					
27-30	28,5	-5,12	-0,86	0,2756	6	5,9 6	6	5,9 6	-0,04	0,00	0,00
31-34	32,5	-1,12	-0,19	0,3918	8	8,4 7	8	8,4 7	-0,47	0,22	0,03
35-38	36,5	2,88	0,49	0,3538	5	7,6 5	5	7,6 5	-2,65	7,02	0,92
39-42	40,5	6,88	1,16	0,2036	5	4,4 0	5	4,4 0	0,60	0,36	0,08
Jumlah					3 2		3 2				2,87

Kriteria pengujian :

Data berdistribusi normal jika chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel dengan $\alpha = 0,05$. Pengujian hasil perhitungan diperoleh $\chi^2_{hitung} = 2,87$ sedangkan $\chi^2_{tabel} = 5,99$

dengan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian maka $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yakni $2,87 < 5,99$ sehingga distribusi frekuensi skor hasil belajar IPS Terpadu (x_2) tersebut adalah normal.

Pengujian Hipotesis

Peneliti memperoleh \bar{x}_1 dan \bar{x}_2 dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum x_1}{n} = \frac{1231}{32} = 38,47 \qquad \bar{x}_2 = \frac{\sum x_2}{n} = \frac{989}{32} = 30,91$$

Dari perhitungan di atas peneliti menghitung t dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{x_1^2 + x_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\right)\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{38,47 - 30,91}{\sqrt{\left(\frac{645,99 + 1272,76}{32 + 32 - 2}\right)\left(\frac{1}{32} + \frac{1}{32}\right)}}$$

$$t = \frac{7,56}{\sqrt{\left(\frac{1918,75}{62}\right)} (0,06)} t = \frac{7,56}{\sqrt{1,86}} t = \frac{7,56}{1,36}$$

$$t = 5,50$$

Kriteria pengujian :

Terima H_0 jika $-t_1 - \frac{1}{2}\alpha \leq t \leq t_1 - \frac{1}{2}\alpha$ didapat dari daftar distribusi dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan $\alpha = 0,05$ untuk harga-harga t lainnya H_0 ditolak. Berdasarkan harga kritik distribusi t ternyata $dk 62 (0,05) = 1,99$. Dari hasil perhitungan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$ yakni ($5,50 > 1,99$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisa data penelitian, maka peneliti menerangkan temuan penelitian sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dimana guru menggunakan menggunakan Model Pembelajaran *Tipe Pair Checks* dalam menagajar mata pelajaran IPS Tersebut Sebelum eksperimen dilakukan memperoleh nilai rata-rata 4,63 (kurang).

2. Hasil belajar siswa kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol dimana guru dalam mengajar menggunakan Model Pembelajaran Konvensional sebelum eksperimen dilakukan peneliti memperoleh nilai rata-rata 4,09 (kurang)
3. Hasil belajar siswa kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dimana guru dalam mengajar menggunakan Model Pembelajaran *Tipe Pair Checks* setelah eksperimen dilakukan, peneliti memperoleh nilai sebesar 68,41 (Baik).
4. Hasil belajar siswa kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol dimana guru dalam mengajar menggunakan Model Pembelajaran Konvensional setelah eksperimen dilakukan, peneliti memperoleh nilai sebesar 56,72 (Cukup).
5. Dari hasil perhitungan uji hipotesis (t) untuk postes diperoleh harga $t_{hitung} = 5,50$ $t_{tabel} = 1,99$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dimana $5,50 > 1,99$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Pair Checks* Dengan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu kelas VIII SMP Negeri 2 Tanah Jawa Tahun Ajaran 2019/2020.
6. Hasil belajar kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen diperoleh tes awal rata-rata 4,63 dan tes akhir adalah 8,41 yang berarti ada kenaikan 3,78 hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan penggunaan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu kelas VIII SMP Negeri 2 Tanah Jawa Tahun Ajaran 2019/2020.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada guru
 - a. Disarankan agar guru maupun calon guru agar menggunakan Model Pembelajaran *Tipe Pair Checks* dalam proses belajar mengajar guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran lebih menarik, inovatif, lebih interaktif, bekerja kelompok serta siswa mampu bekerjasama memecahkan suatu permasalahan.
 - b. Sebaiknya dalam memanfaatkan Model Pembelajaran *Tipe Pair Checks* guru menambahkan fitur-fitur pendukung yang bersangkutan dengan materi pelajaran, karena dengan demikian dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan.

2. Kepada siswa

- a. Dalam proses belajar mengajar kewirausahaan apabila siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru ekonomi seharusnya mencari sumber - sumber dari buku-buku maupun internet yang berhubungan dengan materi tersebut agar menambah wawasan serta dapat meningkatkan konsep - konsep pengetahuan baru, mencoba memahaminya dan tidak malu untuk bertanya kepada guru.
- b. Setiap siswa hendaknya mengerjakan tugas/PR IPS Terpadu yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya serta melatih diri mengerjakan soal - soal agar pengetahuan yang dimilikinya lebih baik.
- c. Setiap siswa seharusnya selalu gemar untuk menyelesaikan soal-soal di papan tulis.
- d. Setiap mengikuti ujian-ujian ekonomi baik berupa LKS, formatif, sumatif, tutorial dan PR hendaknya siswa berusaha agar mendapat nilai yang tinggi dan sebaiknya siswa banyak melakukan latihan-latihan IPS Terpadu.
- e. Setiap siswa seharusnya mempunyai kemauan dan keberanian untuk mempertanyakan hal yang tidak dimengerti mengenai materi yang diajarkan guru di sekolah.
- f. Diharapkan setiap siswa mempunyai kemauan yang tinggi untuk membaca buku-buku IPS Terpadu di perpustakaan sekolah, agar dapat mengembangkan materi pelajaran IPS Terpadu yang dipelajarinya di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agit Giat Gitawati, Elly Retnaningrum, Irmawan. (2019). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP*. Mahasiswa Pendidikan Matematika: Universitas Langlabuana
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ahmad, Fandi. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Checks Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa Kelas VIIIA SMP 1 Negeri Tabulahan Kab. Mamasa*. STKIP Pembangunan Indonesia, Makassar. (<https://ojs.unm.ac.id/index.php/sainsmat>).
- Bonwell, C. E. And J. Eison. (1991). *Active Learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE- ERIC Higher Education Report No.1)
- Fathurrohman. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Furchan, Arif. (2011). *Prosedur Penelitian*. Bandung:Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Malang : Pustaka Pelajar.
- Herdian. (2009). *Model-Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada.
- Hamdani. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Istarani. (2011). *Model Pembelajaran Pembelajaran*. Medan: Media Persada.
- Istarani & Muhammad Ridwan. (2014). *50 Model Pembelajaran Kooperatif*. Medan : Media Persada.
- Jannah, Agung Nugroho Catur Saputro dan Sri Yamtinah. Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Disertai Buku Saku Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Kimia Pada Materi Minyak Bumi Kelas X SMA Negeri Gondangrejo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 2 No. 4 Tahun 2013. Program Studi Pendidikan Kimia. Universitas Sebelas Maret
- Linuwih, S. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Checks Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Social Skill Siswa*. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. (<https://journal.unnes.ac.id>. 2012).
- Pulungan, Intan & Istarani. (2015). *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan : Media Persada.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Raja Grafindo Persada.

- Rasyid, Harun.Mansur. (2007). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Mursid. (2013). *Model Pembelajaran Pembelajaran*. Medan : Media Persada.
- Nurulhayati. (2014). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : Pustaka Pelajar.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Rembang : AR-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Surabaya : Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Slameto. (2017). *Hasil Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Surabaya : Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sabri. (2010). *Model-Model Pembelajaran* . Jakarta:Rineka Cipta
- Siti Muswaroh, Wahyu Sukartiningsih, Waspodo Tjipto Subroto. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn Soge Kandanghaur Indramayu*. Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar. Universitas Surabaya.
- Sunaryo. (2013). *Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda*. Jakarta: Kencana.
- Tambunan, Janwar, dkk. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Medan: Universitas HKBP Nommensen.

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD ISLAM LABORATORIUM ACEH BESAR

Helminsyah^{*1}, Zaki Al Fuad², Aprian Subhananto³, dan Melva Agustina⁴
^{1,2,3,4}STKIP Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Penggunaan video Animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboratorium pada pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turunya hujan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Pre Test-Post Test Control Group Design*. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dan diperoleh kelas III-B sebagai kelas eksperimen dan kelas III-A sebagai kelas kontrol, Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi terhadap hasil siswa pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turunya hujan di III SD Islam Laboratorium Aceh Besar digunakan uji-t. Hasil pengolahan data diperoleh bahwa $t_{hitung} = 2,1423$. Sementara itu, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = 40$ diperoleh $t_{tabel} = 1,72$. Oleh karena $t_{hitung} 2,1423 > 1,72 t_{tabel}$ berakibat terjadi penolakan H_0 . Dengan ini maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboratorium pada pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turunya hujan. Sehingga diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada materi lain.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Video Animasi

Abstract

The use of video Animation effect on student learning outcomes in Islamic Elementary Laboratory on on the material influence of weather changes on human life process of the fall of the rain. This research type is research of experiment in this research is using the method Pre Test-Post Test Control Group Design. Sampling was done randomly and obtained the class III-B as the experimental class and the class III-A as a control class, To determine the influence of student learning outcomes with the use of media a video animation of the results of the students on the material influence of weather changes on human life process of the fall of the rain on III of SD Islam Laboratorium Aceh besar used t-test. The results of data processing obtained that $t_{count} = 2,1423$ Meanwhile, at the level of significance $\alpha = 0.05$ with degrees of freedom $dk = 40$ is obtained $t_{table} = 1,72$. Because $t_{count} > 1,72 t_{table}$ result occurs the rejection of H_0 . With this it can be concluded that the Use of media a video animation affect learning outcomes of students at SD Islam Laboratorium on the on the material the influence of weather changes on human life process of the fall of the rain. So hopefully the next researcher can develop the research on other materials

Keywords: *The Results Of The Study, Video Animation*

*correspondence Address
E-mail: helminsyah@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Dalam rangka menyiapkan sumber daya siswa yang berkualitas pada abad 21, sebagaimana harapan banyak pihak, maka sekolah memiliki andil yang sangat besar terhadap kelangsungan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran memerlukan suatu interaksi antara peserta didik dengan guru, sumber belajar sesama peserta didik dan interaksi dengan lingkungan. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, karena kemampuan berfikir setiap siswa memiliki tingkat masing-masing. Mulai dari tingkat berfikir siswa yang tinggi sampai ke tingkat berpikir yang rendah. Karena itu, sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau berasal untuk belajar seseorang. (Sudirman:2008).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan mencapai sasaran pada abad 21 saat ini adalah pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan video animasi dan simulasi visual untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, (Mayer dan Moreno dalam Kadek, 2013). mengemukakan bahwa “animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek”.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah sesuai dengan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media, jika media yang digunakan belum tersedia.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan mencapai sasaran pada abad 21 saat ini adalah pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan video animasi dan simulasi visual untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Contoh Media animasi termasuk jenis media visual audio karena terdapat gerakan gambar dan suara.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa setelah menggunakan media video animasi pada siswa kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar, topik utama dari penelitian ini adalah Apakah melalui penggunaan media animasi pada siswa kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar. pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah. Adapun secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang relative menetap.(Ahmad Susanto :2013)

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses belajar mengajar tertentu. Nana Sudjana dan Ibrahim (2009:3) mengatakan pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Hal lain juga di

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar yang mengakibatkan sikap tingkah lakunya dapat dicapai dan dinilai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.

Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Arsyad Azhar (2010) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Hellich dan kawan-kawan dalam (Azhar,2010) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, film, televisi, foto, radio, rekaman audio, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan

instruksional atau mengandung makna-makna pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projekted visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non projekted visual). Media visual adalah media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Wayan Darsana (2014 : 3)

Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya. Media audio membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya. Wayan Darsana (2014 : 4).

Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Ali Muhson : 2010 mengatakan media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Video Animasi

Salah satu bentuk media pembelajaran yang berbasis audio visual yaitu video pembelajaran . Menurut (Azhar Arsyad 2004 : 36) yang dikutip oleh (Rusman dkk, 2012:218) berpendapat bahwa video pembelajaran adalah serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai dalam sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Video memiliki kemampuan memanipulasi waktu baik memperpendek maupun memperpanjang suatu proses. Video

juga memiliki kemampuan memanipulasi ruang . Video dapat menyajikan suatu peristiwa yang sangat kecil dan sangat dekat (mikro view), dan sesuatu yang besar dan jauh untuk diamati (mikro view), (Pujriyanto,2012 : 164-165).

Menurut (Suheri, 2006 : 29) "animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan" . Animasi mewujudkan ilusi (illusion) dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (progressively) pada kecepatan tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan pada suatu objek. Dalam hal ini objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, suatu proses dan lain-lain.

Ditambahkan pula oleh (Aksoy ;2012) dalam jurnal Scientific Research yang berjudul The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course menyatakan bahwa, metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa. Sementara itu, (Mayer & Moreno; 2002) pada Educational Psychology Review yang berjudul Animation as an Aid to Multimedia Learning mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan pemahaman siswa ketika digunakan secara konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi, dimana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan video animasi merupakan suatu media yang efektif yang dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara berkesan hidup dalam sebuah dimensi baru pembelajaran sehingga membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis dan dapat menyajikan suatu peristiwa atau proses yang sangat kecil dan sangat dekat (mikro view), dan sesuatu yang besar dan jauh untuk diamati (mikro view). Video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik. Video animasi yang digunakan peneliti adalah video proses perubahan wujud saat terjadinya hujan.

Materi Proses Terjadinya Hujan

Materi ini merupakan materi yang terdapat pada kelas III semester 2. Adapun materi yang akan diterapkan yaitu terdapat pada tema 5 (cuaca) subtema 3 pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia, pembelajaran ke 2 urutan proses terjadinya hujan.

Tahap- tahap turunnya hujan adalah sebagai berikut:

- a. Air menguap karena panasnya matahari

Panas matahari dapat menyebabkan air menguap ke udara, efek panasnya matahari dapat menyebabkan air menguap ke udara, baik itu air laut, sungai atau air danau.

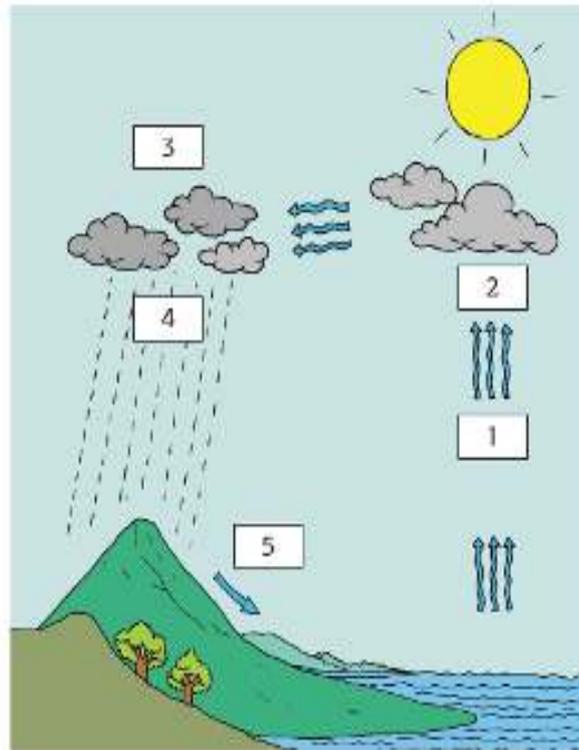
- b. Uap air menjadi padat dan terbentuk lah awan

Suhu udara kemudian memegang peranan penting dalam proses kondensasi yaitu pemadatan uap air dan kemudian menjadi sebuah embun. Embun terbentuk dari titik-titik kecil air.

- c. Awan kecil menjadi besar karena hembusan angin

Adanya angin dapat membuat awan yang sudah terbentuk bergerak ke tempat lain, kemudian akan menyatu sehingga terbentuklah sebuah awan yang lebih besar.

- d. Hujan pun turun berat, akibatnya titik-titik air tidak terbendung lagi dan membuat butiran-butiran air jatuh ke permukaan bumi.



Gambar 1. Proses terjadinya hujan

Sumber : buku paket siswa SD/MI kelas III, tema 5, Kurikulum 2013.

Dari gambar diatas disimpulkan bahwa hujan bukanlah hanya sekedar air yang turun dari langit ke bumi, namun ada beberapa proses yang terjadi saat turunnya hujan, yaitu panas matahari dapat membuat air laut /danau menguap. Uap air dikumpul di

udara dalam bentuk awan-awan yang berbentuk menjadi semakin besar, lalu butiran-butiran air akan jatuh yang disebut *hujan*.

METODE PENELITIAN

Bagian metode berisi bentuk rancangan penelitian apakah kualitatif, kuantitatif, atau pengembangan, populasi dan sampel, instrumen penelitian yang digunakan. Penulis juga diharapkan menulis pengujian validitas dan reliabilitas data serta proses analisis data.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan proses pengumpulan data menggunakan angka untuk memperoleh hasil penelitian yang akan dilaksanakan dilapangan nanti. Menurut Margono (2010:107). Metode kuantitatif bertumpu sangat kuat pada pengumpulan data berupa angka hasil pengukuran. Sehingga data yang terkumpul harus diolah secara statistik agar dapat ditafsirkan dengan baik.

Kemudian jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Margono (2010:110). Penelitian eksperimen itu sendiri ialah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode *True experimental Design*. Jenis eksperimen dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Pre Test-Post Test Control Group Design*.

Tabel 1. Desain Penelitian Pre Test-Post Test Control Group Design

R	01	X	02
R	03		04

(sumber : . Sugiyono (2012)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah siswa kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar, sampel dalam penelitian diambil secara random sampling Dalam penelitian ini yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas III-B yang berjumlah 24 siswa. Sedangkan kelas III-A yang menjadi kontrol yang berjumlah 24 siswa. Pada waktu yang telah ditentukan kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media video animasi.

Kemudian proses analisis data ini adalah analisis uji coba soal berupa butir- butir soal untuk diketahui kualitasnya dengan cara ; a) validitas Soal, b) reliabilitas, c) tingkat

kesukaran soal, d) daya beda soal, e) uji normalitas .Setelah diketahui tingkat kualitas soal tersebut selanjutnya uji kesamaan dua varian atau uji homogenitas dimaksud untuk mengetahui apakah kelompok sampel yang berasal dari kedua kelompok tersebut dapat dikatakan bervarian (sama) atau tidak, Untuk statistik uji t menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Kriteria pengujian adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji pihak kanan dengan kriteria pengujian yang berlaku adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{(1-\alpha)}$ dan terima H_0 untuk harga t_{tabel} yang lain dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Peluang penggunaan daftar distribusi t ialah $(1-\alpha)$ dengan dk = (n-1).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada kelas eksperimen pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan media video animasi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan melakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir. Pengumpulan data yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan

Penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas control dengan kriteria pengujian pihak kanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi pada siswa kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboratorium pada materi pengaruh cuaca terhadap proses turunya hujan.

Tabel 2. Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen

No	Siswa	Hasil pre test	Kategori	Hasil post test	Kategori
1.	X 1	42	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
2.	X 2	75	Tuntas	75	Tuntas
3.	X 3	83	Tuntas	92	Tuntas
4.	X 4	75	Tuntas	83	Tuntas
5.	X 5	75	Tuntas	92	Tuntas
6.	X 6	58	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
7.	X 7	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
8.	X 8	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
9.	X 9	42	Tidak	50	Tidak

			Tuntas		Tuntas
10.	X 10	58	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
11.	X 11	67	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
12	X 12	83	Tuntas	100	Tuntas
13	X 13	75	Tuntas	83	Tuntas
14	X 14	75	Tuntas	92	Tuntas
15	X 15	58	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
16	X 16	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
17	X 17	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
18	X 18	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
19	X 19	42	Tidak Tuntas	75	Tuntas
20	X 20	42	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
21	X 21	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas
22	X 22	83	Tuntas	100	Tuntas
23	X 23	67	Tidak Tuntas	92	Tuntas
24	X 24	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas

Sumber: Hasil penelitian SD Islam Laboratorium 2020

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa nilai hasil pada saat dilakukan tes awal (*pre-test*) pada kelas eksperimen paling rendah adalah 42 sedangkan nilai tertinggi adalah 83. Setelah dilakukan pembelajaran maka didapatkan hasil tes (*Post- Test*) nilai terendah adalah 50 dan paling tinggi adalah 100.

Gambaran Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Kelas kontrol adalah kelas dalam proses pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional. Pengumpulan tes yang dilakukan sama seperti pada kelas eksperimen yaitu dengan melakukan tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post- Test*). Yang diberikan perlakuan terhadap materi maka dilakukan tes akhir (*Post- Test*) adalah kelas III-B. Adapun hasil yang diperoleh pada kelas kontrol dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol

No	Siswa	Hasil pre test	Kategori	Hasil post test	Kategori
1.	X 1	42	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
2.	X 2	75	Tuntas	83	Tuntas
3.	X 3	83	Tuntas	92	Tuntas
4.	X 4	75	Tuntas	83	Tuntas

5.	X 5	75	Tuntas	75	Tuntas
6.	X 6	58	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
7.	X 7	50	Tidak Tuntas	42	Tidak Tuntas
8.	X 8	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
9.	X 9	42	Tidak Tuntas	42	Tidak Tuntas
10.	X 10	58	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
11.	X 11	67	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
12.	X 12	83	Tuntas	92	Tuntas
13.	X 13	75	Tuntas	83	Tuntas
14.	X 14	75	Tuntas	92	Tuntas
15.	X 15	58	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
16.	X 16	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
17.	X 17	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
18.	X 18	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
19.	X 19	42	Tidak Tuntas	42	Tidak Tuntas
20.	X 20	42	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
21.	X 21	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
22.	X 22	58	Tidak Tuntas	42	Tidak Tuntas
23.	X 23	83	Tuntas	83	Tuntas
24.	X 24	67	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas

Sumber: Hasil penelitian SD Islam Laboratorium 2020

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai hasil pada saat dilakukan tes awal (*pre-test*) pada kelas eksperimen paling rendah adalah 42 sedangkan nilai tertinggi adalah 83. Setelah dilakukan pembelajaran maka didapatkan hasil tes (*post-test*) nilai terendah adalah 42 dan paling tinggi adalah 92.

Berdasarkan perhitungan rata-rata dan varians pada kelas eksperimen *post-test* yaitu:

$$n_1 = 24 \quad \bar{x}_1 = 74,31 \quad s_1^2 = 158,51 \quad s_1 = 12,59$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata dan varians pada kelas control *post-test* yaitu:

$$n_2 = 24 \quad \bar{x}_2 = 65,8542 \quad s_2^2 = 251,785 \quad s_2 = 15,86$$

Selanjutnya untuk menentukan nilai standar deviasi gabungan (S^2), yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
 &= \frac{(24-1)158,51 + (24-1)251,785}{24 + 24 - 2} \\
 &= \frac{(23)158,51 + (23)251,785}{46} \\
 &= \frac{3645,73 + 4963,055}{46} \\
 &= 187,1475 \\
 S &= \sqrt{187,1475} \\
 s &= 13,6802
 \end{aligned}$$

Nilai t hitung diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{74,31 - 65,85}{13,6802 \sqrt{\frac{1}{24} + \frac{1}{24}}}$$

$$t = \frac{8,46}{13,6802 \sqrt{0,04166 + 0,04166}}$$

$$t = \frac{8,46}{13,6802 \times 0,28866}$$

$$t = \frac{8,46}{3,9489} \approx 2,1423$$

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk=(n_1+n_2-2)= 46$ sehingga dari perhitungan uji-t diperoleh = **2,1423**. Karena $t_{hitung} \mathbf{2,1423} > 1,72 t_{tabel}$, maka sesuai dengan kriteria pengujian "Tolak H_0 jika $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$, dengan taraf α sebagai taraf nyata untuk pengujian dalam penelitian ini H_0 ditolak". Maka dapat disimpulkan Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboratorium pada materi perubahan wujud proses turunya hujan.

Pembahasan

Penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas control dengan kriteria pengujian pihak kanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi pada siswa kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboratorium pada materi pengaruh cuaca terhadap proses turunya hujan.

Penelitian yang dilakukan di SD Islam Laboratorium dengan menggunakan media animasi dapat diterapkan dalam pembelajaran hal ini di karenakan hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Peneliti selajutnya dapat mencoba penggunaan media animasi pada materi yang lainnya.

Sejalan dengan penelitian dari Jannah,N (2017) menyatakan bahwa penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA pada materi pokok pesawat sederhana di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara. Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa menggunakan media animasi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal

ini sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan guru selama pembelajaran berlangsung didapatkan bahwa penilaian aktivitas siswa berada pada nilai baik. Sedangkan pada kelas control pembelajaran yang diajarkan dengan metode konvensional siswa juga berada pada kategori baik.

Hasil penelitian lain juga aktivitas pembelajaran akan terlaksana dengan baik jika diterapkan dengan menggunakan media maupun dengan pendekatan lainnya, siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. (Wahyuni, W., & Helminsyah, H ;2016)

Hal ini sejalan dengan (Wartini, 2014) kelebihan pembelajaran menggunakan media *vidio animasi* ialah (a). Pembelajaran berbasis media komputer dapat memberikan penguasaan materi, pemahaman koseptual, kemampuan prosedural, meningkatkan kemampuan koneksi siswa lebih baik (b). Pembelajaran dengan media komputer lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (c). Menumbuhkan minat siswa, mudah memahami, menarik dan tidak membosankan. (d). Dapat membantu guru dalam memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan beragam serta memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih baik. (e). Dapat memfasilitasi strategi belajar yang aktif dan terciptanya suasana yang kondusif. (f). Sebagai media untuk belajar mandiri. Namun produk ini juga masih memiliki kekurangan diantaranya jumlah video dan jumlah evaluasi soal yang disajikan masih sedikit, dengan adanya kelemahan ini perhatian dan upaya yang dilakukan ialah dengan menambahkan gambar-gambar yang mendukung materi dan menambahkan soal latihan yang lebih banyak (Wartini, 2014).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji-t, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SD Islam Laboratorium pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turunya hujan. Pembuktian yang dilakukan dengan menggunakan dengan uji t dengan taraf signifikan 0,05 dengan $dk = dk=(n_1+n_2-2)= 46$, sehingga dari perhitungan uji-t diperoleh = **2,1423**. Karena $t_{hitung} 2,1423 > 1,72 t_{tabel}$, maka sesuai dengan kriteria pengujian "Tolak H_0 jika $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$, dengan taraf α sebagai taraf nyata untuk pengujian dalam penelitian ini H_0 ditolak" sehingga H_1 diterima dengan hipotesis "Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada

SD Islam Laboratorium pada tema pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia, materi proses turunnya hujan". Namun pada tarap ketuntasan nilai berdasarkan KKM siswa yang tuntas pada kelas eksperimen saat dilakukan pre-test sejumlah 8 orang siswa dan setelah dilakukan post-test sejumlah 12 siswa dari keseluruhan siswa berjumlah 24 siswa. Pada kelas control saat dilakukan pre-test sejumlah 8 orang siswa dan setelah dilakukan post-test sejumlah 8 siswa dari keseluruhan siswa berjumlah 24 siswa. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil ketuntasan minimum yang dicapai maka penelitian yang didapatkan hanya sebesar 50% dari jumlah siswa pada kelas eksperimen maka dengan ini penelitian yang apabila dilihat dari ketuntasan minimum penelitian ini belum mencapai tahap berhasil.

Saran

Dalam penelitian ini peneliti memberikan saran-saran di antaranya sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru jika menggunakan media animasi dalam pembelajaran agar memperhartikan durasi penayangannya.
2. Diharapkan kepada guru yang mengajar untuk menggunakan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan hal-hal yang kreatif dan menarik dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak merasa bosan.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar benar-benar mampu dalam melakukan perhitungan serta mampu dalam menggunakan software salah satunya ialah Microsoft excel, agar mempermudah dalam pengerjaan metode penelitian kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm .3-5.
Di kutip dari Gerlach , Ely dan Helnich.
- Kadek. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi system kelistrikan otomotif. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudirman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Kencana.
- Sudjana, N dan Ibrahim. (2009). *penelitian dan penilaian pendidikan*, Bandung : sinar baru, Algesindo.
- Aksoy, G. (2012) The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. *Journal of Scientific Research*. Vol.3, No.3, 304- 308. Tahun 2012. Diakses dari <http://www.SciRP.org/journal/ce> pada (diakses tanggal 11 Agustus 2020).
- Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002). Animation as an aid multimedia learning. *educational psychology review*, Vol. 14, No.1, March 2002. Diakses dari <http://search.proquest.com> pada (Akses tanggal 11 Agustus 2020)
- Wahyuni, W., & Helminsyah, H. (2016). Penerapan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Bagi Siswa Kelas II SD Negeri Mns Krueng Kabupaten Pidie. *Tunas Bangsa Journal*, 3(1).



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM DENGAN
POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP HASIL BELAJAR
MASSA COVID-19 DI LUBUK PAKAM**

Alexander Samosir^{*1}, Salim Efendi², dan Imelda Gultom³
^{1,2,3}Universitas Efarina

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar di Lubuk Pakam. Penelitian ini menggunakan Desain factorial 2 x 2. Sampel terdiri dari 30 siswa. Teknik analisis data adalah analisis varians dua jalur dan pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$. Untuk menguji normalitas data menggunakan uji *liliefors* dan uji Homogenitas menggunakan uji *barlett*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Hasil belajar IPS pada kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan metode *google classroom* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS pada kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan metode pembelajaran *Ekspositori*. 2) Hasil belajar IPS siswa yang diasuh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diasuh menggunakan pola Otoriter. 3) Terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dengan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar IPS siswa.

Kata Kunci: Metode, Pola Asuh, Hasil

Abstract

This study to determine the effect of learning methods and parenting styles on learning outcomes in Lubuk Pakam. This study used a 2 x 2 factorial design. The sample consisted of 30 students. The data analysis technique was a two-way analysis of variance and at the a level of significance = 0.05. To test the normality of the data using the Liliefors test and the homogeneity test using the Barlett test. The results of this study indicate that 1) Social studies learning outcomes in groups of students who are taught using the google classroom method are higher than social studies learning outcomes in groups of students who are taught using the Expository learning metode. 2) The social studies learning outcomes of students who cared for using the democratic pattern are higher than students who are cared for using the authoritarian pattern. 3) There is an influence of the interaction between learning methods and parenting styles on students' social studies learning outcomes.

Keywords: Methods, Parenting Patterns, Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini merupakan proses untuk mempersiapkan generasi yang mampu menjawab tantangan saat ini atau mampu menyelesaikan problem kehidupan sehari-harinya dari masa ke massa sebagai makhluk ciptaan Allah memiliki akal dan budi yang beradab. Pendidikan saat ini dapat pula diartikan sebagai suatu proses

*correspondence Address
E-mail: arya.samosir@gmail.com

pembelajaran menumbuhkan karakter melalui rangsangan. Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga formal, informal artinya bahwa dalam mewujudkan tujuan pendidikan banyak komponen yang harus saling bersinergi. Pendidikan karakter di Indonesia diaplikasikan pada setiap jenjang pendidikan. Salah satu nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa disebutkan dalam Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 9) yaitu disiplin, suatu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Perilaku keseharian siswa dapat menunjukkan kedisiplinan yang dimiliki. Kedisiplinan dalam keluarga dapat dilihat jika anak mematuhi aturan yang berlaku di keluarga, misalnya disiplin dalam beribadah, membantu orang tua, belajar, membersihkan badan, bahkan bermain. Peraturan dalam masyarakat juga perlu diperhatikan dan ditaati oleh semua orang. Masyarakat akan menilai seseorang dari perilaku yang ditunjukkan di hadapan orang lain. Contoh perilaku disiplin dalam lingkungan masyarakat. Kedisiplinan dilakukan dalam semua aspek kehidupan. Kedisiplinan belajar merupakan karakter yang harus dibentuk dan ditanamkan sejak kecil. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 3). Pengertian dari belajar dijelaskan secara lebih spesifik oleh Saifuddin Azwar (2011: 164) yaitu akuisisi atau perolehan pengetahuan dan kecakapan baru. Definisi kedisiplinan belajar berdasarkan pengertian - pengertian di atas yaitu ketaatan terhadap peraturan dalam kegiatan mencari pengetahuan dan kecakapan baru. Kedisiplinan belajar ditunjukkan dengan ketaatan terhadap aturan - aturan belajar. Peraturan belajar yang harus ditaati tidak hanya peraturan sekolah, namun juga di rumah. Siswa dapat disebut disiplin apabila mampu mematuhi aturan - aturan di sekolah dengan baik, serta mengikuti pembelajaran di kelas secara tertib. Kedisiplinan belajar anak juga dilihat dari kepatuhan terhadap peraturan belajar di rumah yang ditunjukkan dengan belajar sesuai jadwal yang ditentukan dan mengerjakan pekerjaan rumah tepat waktu. Perilaku disiplin memberikan berbagai manfaat. Disiplin mengajarkan seseorang untuk mengikuti aturan yang berlaku sehingga terbiasa dengan keteraturan. Keteraturan dalam kehidupan membuat manusia mempunyai ketenangan dalam menjalani kehidupan. Tindakan mengikuti aturan yang berlaku di rumah seperti bangun pagi - pagi dan bersiap ke kantor akan membuat seseorang tenang serta tidak terburu - buru saat perjalanan. Kegiatan dapat berlangsung lancar apabila disiplin mengikuti jadwal dan peraturan yang berlaku. Kedisiplinan yang dimiliki seseorang tidak muncul secara spontan dari dalam diri

manusia. Oemar Hamalik (2010: 108) menyatakan bahwa kedisiplinan dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi kedisiplinan yaitu keadaan keluarga. Pendidikan dan pembinaan anak dalam keluarga sangat menentukan perkembangannya di kemudian hari, termasuk disiplin dirinya (Unaradjan, 2003: 22). Anak menjadikan orang tua sebagai model atau contoh dalam kehidupan sehari-hari. Pengasuhan orang tua dan pengalaman diri dari masa kecil hingga tumbuh besar sangat berpengaruh bagi kedisiplinan anak, termasuk kedisiplinan belajar. membuat siswa lebih siap untuk memulai aktivitas belajar. Kedisiplinan tidak hanya melakukan sesuai dengan aturan, namun juga dilandasi dengan rasa tanggung jawab. Kedisiplinan yang dimiliki seseorang tidak muncul secara spontan dari dalam diri manusia. Oemar Hamalik (2010: 108) menyatakan bahwa kedisiplinan dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi kedisiplinan yaitu keadaan keluarga. Pendidikan dan pembinaan anak dalam keluarga sangat menentukan perkembangannya di kemudian hari, termasuk disiplin dirinya (Unaradjan, 2003: 22). Anak menjadikan orang tua sebagai model atau contoh dalam kehidupan sehari-hari. Pengasuhan orang tua dan pengalaman diri dari masa kecil hingga tumbuh besar sangat berpengaruh bagi kedisiplinan anak, termasuk kedisiplinan belajar. Setiap orang tua berkewajiban secara kodrati untuk menyelenggarakan pendidikan terhadap anak. Ki Hajar Dewantara membedakan lingkungan pendidikan berdasar kelembagaan yang disebut sebagai Tri Pusat Pendidikan. Ketiga pusat pendidikan tersebut adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan organisasi pemuda atau masyarakat. Pendidikan diberikan melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan (Nana Syaodih Sukmadinata, 2003: 8). Bentuk pendidikan dalam keluarga menekankan kepada pelatihan perilaku yang baik, antara lain menghormati orang lain, disiplin, dan saling membantu jika mendapat kesulitan. Waktu yang digunakan dalam pendidikan keluarga tidak mempunyai program khusus seperti sistem semester dalam sekolah formal. Keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama dan utama (Dwi Siswoyo dkk, 2007: 140). Pendidikan yang diterapkan orang tua di rumah harus tetap memperhatikan hak anak. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 pasal 26 tentang Perlindungan Anak berisi bahwa orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak; menumbuhkembangkan anak sesuai

dengan kemampuan, bakat, dan minatnya; dan mencegah terjadinya perkawinan pada usia anak-anak. Orang tua mempunyai kewajiban dan tanggung jawab terhadap hak anak. Salah satu peran orang tua dalam pendidikan karakter anak adalah memberi contoh dan dukungan yang baik kepada anak. Orang tua berperan dalam pendidikan anak di rumah dengan cara mengasuh sehingga bakat, minat, karakter serta kepribadian berkembang dengan baik. Anak diasuh dan dibesarkan oleh orang tua dengan harapan agar anak tumbuh menjadi pribadi yang baik. Setiap orang tua mempunyai cara tersendiri dalam mengasuh anak yang disebut dengan pola asuh. Pola asuh disebut juga dengan gaya pengasuhan. Gaya pengasuhan merupakan pola perilaku orang tua yang paling menonjol atau yang paling dominan dalam menangani anaknya sehari-hari (Euis Sunarti, 2004: 93). Penanganan orang tua terhadap anak meliputi cara memenuhi kebutuhan, mengembangkan bakat dan minat, serta mendidik anak. Setiap pola asuh yang diterapkan orang tua mempunyai pengaruh bagi anak. Pengaruh tersebut timbul karena orang tua merupakan model bagi anak. Perlakuan dari orang tua kepada anak menjadi pengalaman dan melekat pada anak dalam perkembangannya menjadi dewasa. Setiap pola asuh mempunyai kekurangan dan kelebihan yang harus diketahui serta dipahami orang tua. Orang tua harus selektif dalam memilih pola asuh yang dapat memberikan pengaruh positif bagi keluarga. Keluarga mempunyai pengaruh besar dalam membentuk karakter dan kepribadian anak. Bentuk dan isi serta cara-cara pendidikan di dalam keluarga akan selalu mempengaruhi tumbuh dan berkembangnya watak, budi pekerti, dan kepribadian tiap-tiap manusia (Fuad Ihsan, 2001: 57). Tabiat, tindakan, dan sifat anak sangat dipengaruhi oleh pendidikan dalam keluarga. Nilai-nilai luhur antara lain nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, tanggung jawab, dan sebagainya tidak lepas dari peran keluarga. Kedisiplinan belajar diharapkan dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan pada anak melalui pengasuhan yang baik oleh orang tua.

Pembelajaran pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis reflektif yang berorientasi pada masalah dan pemecahan masalah yang muncul di dalam kehidupan masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai” (Gunawan, 2013 : 11). Ilmu pengetahuan sosial salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang mengkaji seperangkat materi fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. “Tujuan dari pada ilmu pengetahuan sosial yaitu untuk memahami

dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep dari generalisasi serta mampu merefleksika. Kehidupan masyarakat, bangsa dan Negara” (Ahmad, 2014). Siswa Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS sebagaimana yang dimaksud pendapat di atas maka diharapkan ada pembaharuan yang serius dalam proses pembelajaran termasuk ketelitian seorang pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPS.

Fakta ditemukan di lapangan terkait rendahnya hasil belajar IPS siswa SD di Lubuk Pakam disebabkan: guru tidak afektif pada pembelajaran IPS, rendahnya metode pembelajaran di kelas, tidak mengertinya guru kelas menggunakan *Google classroom*, setelah melakukan pengamatan proses pembelajaran dan diskusi singkat dengan guru maupun aparat sekolah terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dan masa saat ini dunia pendidikan membutuhkan metode pembelajaran yang dapat langsung meningkatkan hasil pembelajaran yang menggunakan teknologi yaitu *Google classroom*. Menggunakan metode *Google classroom* pada pembelajaran IPS dapat dianggap menurunkan kebosanan dan kejenuhan pembelajaran IPS. Dimana pada masa Covid-19 membuat siswa lebih aktif serta orang tua memberikan pola asuh yang baik untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Terkait dengan permasalahan yang ada maka guru sebagai komponen utama dalam pembelajaran harus mencari solusi agar keadaan tersebut dapat diatasi sehingga kompetensi yang diinginkan dapat tercapai. Salah satu solusi atau alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, tetapi pemilihan metode pembelajaran tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi dan kondisi lingkungan tempat proses pembelajaran dilakukan. Sehubungan dengan masalah di atas maka peneliti mencoba menerapkan metode *google classroom* dengan harapan dapat menjadi solusi atas masalah rendahnya hasil belajar IPS siswa IV di Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deliserdang. Pada saat ini guru menciptakan pembelajaran di masa covid-19 bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, menggairahkan serta memberi pengalaman belajar dengan *Google classroom* sehingga siswa yang lebih berkesan dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran. Konsep metode *Google classroom* hampir sama dengan sebuah syair lagu yang dapat dibagi menjadi dua unsur yaitu konteks dan isi. Konteks adalah latar untuk pengalaman guru yang meliputi: lingkungan, suasana,

landasan, dan rancangan sedangkan Isi yaitu; penyajian prima, fasilitas yang luwes, keterampilan belajar dan ketrampilan hidup.

Selain metode pembelajaran, faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, dalam teori pembelajaran biasanya disebut sebagai faktor eksternal yang merupakan kondisi yang ada diluar diri siswa, seperti lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat tapi lingkungan keluarga sebagai tempat pertama kali siswa menerima pendidikan menjadi penentu atas keberhasilan pendidikan siswa. Suasana lingkungan rumah yang menyenangkan dan adanya perhatian atau kepedulian orang tua terhadap perkembangan proses belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa, misalnya pola asuh orang tua atau cara mendidik diterapkan dengan benar.

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan sebuah contoh yang dimanfaatkan untuk merancang pembelajaran " (Husdarta, 2013 : 34). Atribut-atribut sebuah "metode adalah adanya basis teoritis yang koheren atau sebuah sudut pandang tentang apa yang seharusnya dipelajari dan bagaimana mereka belajar, dan metode itu merekomendasikan berbagai perilaku mengajar dan struktur kelas yang dibutuhkan untuk mewujudkan berbagai tipe pembelajaran yang berbeda" (Richard, 2008). Sedangkan (Bruce, 2008) berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah "suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas".

Ciri-ciri metode pembelajaran, antara lain sebagai berikut: "1) berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu, 2) mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, 3) dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, 4) memiliki bagian-bagian metode yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*) b) adanya prinsip-prinsip reaksi c) sistem sosial d) sistem pendukung., 5) memiliki dampak sebagai akibat terapan metode pembelajaran, dan 6) membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman metode pembelajaran yang dipilihnya" (Rusman, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang memiliki basis teoritis yang koheren dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas pembelajaran.

Google Classroom

Menurut Abdul Barir Hakim, *Google Classroom* adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem e-learning. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless. Pengguna service ini harus mempunyai akun di *Google*. Selain itu *Google Classroom* hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps for Education*. Dengan demikian *Google Classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *Google For Education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *Google Classroom* sesungguhnya ramah lingkungan.

Hal ini dikarenakan siswa tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui multiplatform yakni melalui komputer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci *Google Classroom*. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan *Google Classroom* merupakan sebuah produk bagian dari *Google For Education* yang sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas didalamnya seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas. Pada situs *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan *Google For Education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail, Google Drive, Google Calendar, Google Docs, Google Sheets, Google Slides, dan Google Sites* dalam proses pembelajarannya. Sehingga saat pendidik menggunakan *Google Classroom* pendidik juga dapat memanfaatkan .

Google Calendar untuk mengingatkan peserta didik tentang jadwal atau tugas yang ada, sedangkan penggunaan *Google Drive* sebagai tempat untuk menyimpan keperluan pembelajaran seperti *Power Point*, file yang perlu digunakan dalam pembelajaran maupun yang lainnya. Dengan demikian, *Google Classroom* Dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut membuat proses

pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi siswa lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh guru.

Pola Asuh Orang Tua

Hurlock (2005:12) berpendapat bahwa “pola asuh terkait bagaimana keluarga memberikan pengaruh luas bagi perkembangan seorang anak”. Pola asuh anak mengacu pada cara-cara yang diterapkan orang tua dalam kehidupan sehari-hari dalam berhubungan timbal balik orang tua dengan anak untuk membentuk dan membina sikap dan perilaku anak seperti yang diharapkan orang tua dengan tujuan agar anak menjadi dewasa pada waktunya. Pola asuh “merupakan cara yang dilakukan orang tua untuk mendidik anak dan cara tersebut tidak terlepas dari pengaruh karakter individu” (Edwards,2006 ; 13).

Manusia belajar, “tumbuh dan berkembang dari pengalaman yang pertama diperoleh melalui kehidupan keluarga,sampai pada penemuan bagaimana menempatkan dirinya kedalam keseluruhan kehidupan di mana anak berada” (Semiawan, 2008 : 22). Keluarga dalam arti luas adalah “semua pihak yang mempunyai hubungan darah atau keturunan yang bisa diperbandingkan dengan klan atau marga dalam arti sempit keluarga adalah orang tua dan anak” (Lestari, 2010 : 33). Berbeda dengan pendapat Maurice bahwa “pola asuh orang tua bukan hanya merawat atau mengawasi anak, melainkan lebih dari itu yakni meliputi: pendidikan, sopan santun, disiplin, tanggung jawab, pengetahuan dan pergaulan yang bersumber pada pengetahuan orang tua” (Maurice,2004).

Menurut (Djamarah , 2014; 44)pola asuh orang tua “adalah kebiasaan yang dilakukan oleh orang tua dalam memimpin, menjaga, dan membimbing anak yang dilakukan secara konsisten sejak anak lahir hingga remaja dan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupanmasyarakat”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh adalah suatu sikap atau tindakan yang diterapkan orang tua terhadap anak melalui interaksi baik verbal maupun non verbal untuk membina atau mengarahkan anaknya sesuai apa yang menjadi keinginan orang tua terhadap anaknya dengan mempertimbangkan bakat dan minat anak untuk dikembangkan sesuai dengan potensi anaknya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk meneliti ada tidaknya pengaruh dengan cara memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen hasilnya dibandingkan dengan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data - data yang dibutuhkan. Penelitian ini menggunakan skala dengan empat pilihan jawaban. Pemilihan skala didasarkan pada pernyataan Saifuddin Azwar (2012: 5) bahwa data yang diungkap oleh skala psikologi adalah deskripsi mengenai aspek kepribadian individu. Responden diminta untuk memilih salah satu dari alternatif - alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan dirinya

Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel bebas yaitu metode pembelajaran *google classroom* dan metode pembelajaran *Ekspositori* dan satu variabel bebas yaitu pola asuh orang tua, serta melibatkan satu variabel terikat yaitu hasil belajar IPS. Uji instrumen dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen dapat mengungkap dengan tepat dan benar mengenai gejala yang akan diukur, baik instrumen pola asuh orang tua Imam Ghazali (2006: 45) menjelaskan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu instrumen. Instrumen dapat dinyatakan valid apabila mampu mengukur variabel dengan tepat Uji validitas perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat keakuratan instrumen. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan teknik penilaian ahli Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *analysis of varians*. Imam Ghazali (2006: 58) menjelaskan *analysis of varians* merupakan metode untuk menguji hubungan antara satu variabel terikat (skala metrik) dengan satu atau lebih variabel bebas (skala nonmetrik atau kategorikal dengan kategori lebih dari dua). Data mengenai variabel terikat penelitian ini merupakan data interval, sedangkan data variabel bebas merupakan data nominal dengan mengkategorisasikan siswa berdasarkan kecenderungan pola asuh yang diberikan oleh orang tua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar adalah proses yang sangat fundamental dalam perkembangan hidup manusia. Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung dari seumur hidup sejak masih dalam kandungan hingga liang lahap. Melalui belajar manusia mengalami perubahan tingkah laku, perubahan itu dapat berupa perkembangan pengetahuan, sikap, keterampilan dan nantinya diharapkan mampu memecahkan masalah- masalah dalam hidupnya.

Konsep pendidikan adalah (Suyono, 2014: 12) mengatakan “konsep pendidikan sepanjang hayat *Life Long Education* sebagai laporan kepada UNESCO yang berimplikasi pada terselenggaranya belajar sepanjang hayat”, menurut (Djamarah, 2011 : 23), belajar adalah “serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dengan interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”.

Belajar adalah (Husdarta, 2013: 32) berpendapat bahwa “belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya”. Dengan demikian perubahan tingkah laku akibat pertumbuhan fisik atau kematangan, kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan tidak termasuk belajar. Lebih lanjut (Siregar, 2010) mendefinisikan “belajar sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap yang disebabkan praktik atau pengalaman yang sampai dalam situasi tertentu”.

Hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai yang diukur dengan tes hasil belajar. Hasil belajar dapat memungkinkan siswa untuk mengetahui sejauhmana kemampuan yang sudah dipahami terhadap sesuatu yang dipelajarinya. Hasil belajar setiap individu dipengaruhi oleh belajar siswa. (Muhibbinsyah, 2008: 32) menyebutkan tiga faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar”

Gagne dalam (Surya, 2004;13) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan “keluaran dari pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia yang terdiri atas Informasi verbal adalah hasil pembelajaran yang berupa informasi yang dinyatakan dalam bentuk verbal (kata-kata atau kalimat) baik secara tertulis ataupun lisan”.Howard membagi 3 macam hasil belajar yaitu, “keterampilan, kebiasaan dan pengetahuan, pengertian serta sikap dan cita-cita. Pendapat ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar.

Berdasarkan beberapa uraian para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa (bisa berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap) setelah mengalami proses belajar yang kompleks yang dapat diamati dan diukur secara langsung dengan menggunakan tes dan non tes.

Disain penelitian yaitu:

Tabel 1. Rancangan desain Treatment by Level 2 x 2

Variabel Perlakuan (Bebas) Variabel		Metode Pembelajaran (A)	
		<i>Google classroom</i> (A ₁)	<i>Ekspositori</i> (A ₂)
Pertama Perlakuan Kedua (Bebas)	Demokratis (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
	oriter (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN di Lubuk Pakam yang duduk di kelas IV. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik multistage random sampling dengan proses sebagai berikut : (1) Memilih secara acak SDN di Lubuk Pakam dan terpilih SDN pagar jati jumlah 30 siswa , (2) kemudian menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga terpilih siswa SDN Pasar Melintang kelas eksperimen sebagai kelas kontrol 32 siswa, (3), pada penelitian ini, penentuan kelompok pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kelas atas dan kelompok kelas bawah dengan mengambil 33% kelompok atas yang memperoleh skor tertinggi sebagai kelompok atas yakni 12 siswa dan 40%. kelompok siswa yang memperoleh skor terendah sebagai kelompok bawah yakni 12 siswa, sehingga siswa di tengah distribusi dikeluarkan dan tidak dianalisis. Adapun jenis instrument pada penelitian ini dengan menggunakan tes hasil belajar IPS aspek pengetahuan yang dikembangkan dengan mengacu pada kurikulum mata pelajaran IPS yaitu kurikulum 2013. Tes tersebut berbentuk tes pilihan ganda. Untuk menganalisa data yang terkumpul, digunakan teknik analisis varians (ANAVA) dua arah pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ Persyaratan yang diperlukan dalam analisis varians adalah uji normalitas dan homogenitas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitiandan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan metode *Google classroom* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan

menggunakan metode pembelajaran *Ekspositori*. Dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

2. Hasil belajar IPS siswa yang diasuh pola demokratis lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diasuh pola Otoriter. Dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa, maka dipandang perlu memahami karakter siswa berdasarkan pola asuh orangtua.
3. Terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dengan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar IPS siswa. Dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar IPS maka penerapan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan pola asuh orang tua kepada anaknya.

Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka saran dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Guru mata pelajaran IPS disarankan menggunakan metode google classroom, untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibanding dengan menggunakan metode pembelajaran *Ekspositori* karena metode google classroom menekankan pembelajaran yang menyenangkan sehingga efektif untuk mencegah kebosanan siswa dengan cara melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.
2. Bagi orang tua siswa disarankan untuk menggunakan pola asuh demokratis dalam mendidik anaknya dengan harapan anak mudah bersosialisasi, komunikatif dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Selain daripada metode pembelajaran, guru mata pelajaran IPS perlu memperhatikan atau memahami karakter siswa berdasarkan pola asuh orang tua sebagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa
4. Siswa yang diasuh dengan pola asuh demokratis, Guru diharapkan untuk memilih atau menggunakan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah metode google classroom.
5. Siswa yang diasuh dengan pola asuh otoriter, Guru diharapkan untuk memilih atau menggunakan metode pembelajaran yang tidak menuntut keaktifan siswa secara langsung dalam kelas, salah satunya metode pembelajaran *Ekspositori*.
6. Bagi pengambil kebijakan dan pengelola lembaga pendidikan khususnya

pada Sekolah Dasar perlunya membekali para guru dalam hal kompetensi menerapkan metode pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Acat. (2014). Investigation the Effect of Quantum Learning Approach on Primary School 7th Grade students' Sciencs Achievement, Retention and Attitude. *Educational Research Assosiation the International Journal of Reasearch in Teacher Education*, 11-23.
- Ahmad, S. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Group.
- Ausubel. (2018). *Reception Learning and Ausubel*. Retrieved from <http://www.duq.edu/tomei/ed711psy/causub.html>: <http://www.duq.edu.com>
- Bruce. (2008). *Models of Teaching, Eight Edition*. New York: Pearson.
- DePoter. (2012). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Djamarah . (2014). *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga: Upaya Membangun Citra Membentuk Pribadi Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Edwards. (2006). *Ketika Anak Sulit Diatur*. Baandung: Mizan Pustaka.
- Husdarta. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Lestari. (2010). *Pendidikan Islam Kontekstual*. Yohyakarta: Pustaka Pelajar. Maurice. 2004. *Cara-cara Efektif Mengasuh Anak dengan EQ*. Jakarta: Erosco.
- Miftahul. (2010). *Quantum Teaching "Buku Pintar dan Praktisi"*. Yogyakarta: Diva Oerrs.

**ANALISIS KEMAMPUAN MENGURAIKAN PENDAPAT PRIBADI TENTANG
ISI BUKU SASTRA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN STAD**

Dwi Sri Utamingrum^{*1}, Alfi Laila², dan Erwin Putera Permana³
^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan hasil pembelajaran model STAD dalam mewujudkan kemampuan siswa menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra pada aspek; 1) menyebutkan pendapat pribadi tentang unsur intrinsik, 2) mengidentifikasi pendapat pribadi tentang unsur intrinsik, 3) mengemukakan pendapat pribadi unsur intrinsik. Penelitian ini menggunakan metode tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Artikel ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan jumlah subjek 31 siswa. Dari 31 siswa peneliti mengambil 5 siswa yang diwawancarai untuk mendapatkan data yang tekniknya dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) Mereduksi Data; (2) Penyajian Data; (3) Penarikan Kesimpulan. Sumber data yang diperoleh pada artikel ini yaitu soal uraian yang berkaitan dengan pembelajaran model STAD (*Student Team Achievement Devision*) pada materi menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra pada dongeng. Pada penelitian ini adalah metode STAD (*Student Team Achievement Devision*) dapat membuat siswa untuk mengembangkan keterampilan, lebih aktif dalam pembelajaran dan menghargai pendapat orang lain. Berdasarkan analisis maka ditemukan hasil pembelajaran yang baik. Berdasarkan data yang diperoleh mendapatkan presentase yang baik ada 60 % dari 31 dengan nilai 85,95 siswa dan kurang baik ada 40% dari 31 siswa dengan nilai 65,70.

Kata Kunci : Model STAD, Pendapat Pribadi, Unsur Intrinsik

Abstract

This study aims to describe the learning outcomes of the STAD model in realizing the ability of students to elaborate personal opinions about the contents of literature books on aspects; 1) mention personal opinions about intrinsic elements, 2) identify personal opinions about intrinsic elements, 3) express personal opinions intrinsic elements. This research uses test, interview, observation and documentation methods. This article is a qualitative descriptive study with 31 students. From 31 students the researchers took 5 students who were interviewed to get the data that the technique can be done through three stages, namely: (1) Reducing Data; (2) Data Presentation; (3) Conclusion Withdrawal. The data source obtained in this article is a matter of description relating to the learning of the STAD model on the material outlining personal opinions about the contents of the literary book in fairy tales. In this study the STAD method can make students to develop skills, be more active in learning and respect the opinions of others. Based on the analysis found good learning outcomes. Based on the data obtained get a good percentage there are 60% of 31 with a value of 85.95 students and less good there are 40% of 31 students with a value of 65.70.

Keywords: STAD Model, Personal Opinion, Intrinsic Elements

*correspondence Address
E-mail: dsriutaminingrum@gmail.com

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa mampu mempelajari konsep-konsep bahasa Indonesia, memiliki keterampilan proses, mempunyai minat mempelajari ilmu-ilmu bahasa Indonesia, serta mampu menerapkan konsep-konsep bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Pembelajaran ini dapat memegang peranan penting untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya pada sekolah dasar karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuhkan kembangkan cara berfikir logis, sistematis, dan kritis. Terdapat empat aspek ketrampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa yaitu: menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat aspek tersebut tidak bisa diabaikan, karena empat aspek tersebut sangat menunjang. Manusia dituntut untuk mencari ilmu agar mampu berbahasa dengan baik terutama membaca. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dikemukakan bahwa "Membaca adalah suatu kegiatan melisankan, melafalkan dan mengetahui huruf-huruf." (Depdiknas, 2002 : 101). Dalam kurikulum 2006 menyebutkan bahwa "Membaca di kelas tinggi ialah agar siswa dapat membaca dan memahami berbagai jenis wacana, baik tersurat maupun tersirat untuk berbagai tujuan" (Depdiknas, 2006:1). Menurut pendapat Suswanto (2004:18) keterampilan membaca pemahaman berarti membaca dengan cermat dan dalam waktu yang relatif singkat untuk mendapatkan keterangan yang diperlukan.

Membaca merupakan keterampilan dasar yang perlu dimiliki setiap orang. Membaca mempunyai manfaat yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan membaca dapat memperluas wawasan dan pengetahuan seseorang. Membaca perlu diterapkan sejak dini, karena akan menolong perkembangan membaca siswa. Dengan membaca diharapkan siswa akan memperoleh berbagai informasi yang belum pernah didapatkan. Semakin banyak giat membaca semakin banyak informasi yang akan diperoleh.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar bagi siswa yang harus dikuasai agar dapat mengikuti proses pembelajaran. Faktor yang dapat menyebabkan rendahnya minat baca siswa adalah terletak pada model, metode, strategi atau teknik yang digunakan dalam pembelajaran.

Salah satu materi keterampilan membaca bahasa Indonesia terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra pada dongeng. Untuk mencapai Kompetensi Dasar dapat diperlukan indikator sebagai berikut (1) menyebutkan pendapat pribadi tentang unsur intrinsik. (2) mengidentifikasi pendapat

pribadi tentang unsur intrinsik. (3) mengemukakan pendapat pribadi unsur intrinsik. Dengan ini diharapkan siswa dapat menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra.

Pada hasil wawancara pembelajaran bahasa Indonesia ditemukan beberapa kendala yang dialami oleh siswa ketika menulis pendapat pada cerita. Aktivitas pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah, guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajarannya. Maka dari itu, siswa kurang mampu menjelaskan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang disampaikan oleh guru secara maksimal. Manusia dituntut untuk mencari ilmu agar mampu berbahasa dengan baik terutama membaca. Dengan membaca seseorang dapat mengerti dan memahami ungkapan bahasa yang di maksud dan tujuannya.

Adapun salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar : tentang menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yaitu model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Devision*). Pada pembelajaran membaca strategi pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan, di antaranya pembelajaran kooperatif tipe STAD. "Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah pembelajaran kelompok secara bersama-sama dan setiap kelompok saling membantu". Strategi ini membantu siswa dalam mencari informasi baru yang diterimanya dan mengeksplor apa yang telah diketahuinya. Pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat merangsang anak membaca buku pelajaran dan bacaan tambahan lainnya. (Erman, 2004 : 22).

Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Devision*) adalah sistem pembelajaran kerja/belajar kelompok secara bersama-sama dan tiap kelompok saling membantu (Erman, 2004:22). Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Devision*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin, 2005:143). Menurut pendapat Isjoni (2010:51) STAD (*Student Team Achievement Devision*) merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD (*Student Team Achievement Devision*) ini setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nurhadi dkk (2004-65) yaitu

dalam pembelajaran kooperatif Pengertian STAD siswa terdiri dari 4 atau 5 anggota kelompok atau tim. Menurut pendapat Huda (2013: 201), model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Devision*) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.

Penggunaan STAD (*Student Team Achievement Devision*) ini guru mengacu pada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi pada setiap minggu dengan presentasi dan menggunakan lembar kegiatan untuk menuntaskan materi pelajaran yang kemudian saling membantu satu sama lain untuk memahami bahan pelajaran melalui tutorial, kuis, dan melakukan diskusi. Menurut Depdiknas (2006) mengatakan model pembelajaran kooperatif STAD (*Student Team Achievement Devision*) adalah proses berlangsungnya pembelajaran pada tiap individu menuntut keterlibatan dan tanggung jawab kelompok yang tinggi dalam transfer ilmu karena adanya kompetisi antar kelompok yang didasarkan atas sumbangan hasil belajar tiap individu anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Devision*) menurut Priansa (2015:258) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tersebut sangat memperhatikan kelompok yang beragam. Guru yang menggunakan model STAD mengacu kepada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa menggunakan presentasi verbal atau teks (Fathurrohman, 2015:53).

Keunggulan dari model STAD (*Student Team Achievement Devision*) adalah siswa dapat bekerja sama dalam mencapai tujuan, siswa lebih aktif dalam membantu dan memotifasi semangat untuk berhasil bersama, interaksi antarsiswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat, meningkatkan dalam kecakapan individu, meningkatkan dalam kecakapan kelompok, tidak bersifat kompetitif, tidak memiliki rasa dendam (Aris Shoimin,2014:189).

Adapun kelebihan dan kekurangan model STAD (*Student Team Achievement Devision*) menurut Roestiyah (2001:17) yaitu :

1. Kelebihan model STAD :
 - a. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah.
 - b. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah.
 - c. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.

- d. Dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu dan kebutuhan belajarnya.
 - e. Para siswa lebih aktif bergabung dalam pelajaran mereka dan lebih aktif dalam diskusi.
 - f. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya, dan menghargai pendapat orang lain.
2. Kekurangan model STAD (*Student Team Achievement Devision*) yaitu : kerja kelompok hanya melibatkan mereka yang mampu memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang pandai dan kadang-kadang menuntut tempat yang berbeda dan gaya-gaya mengajar berbeda.

Adapun kelemahan model STAD (*Student Team Achievement Devision*) menurut Ibrahim (2007:72) yaitu:1) dalam proses diskusi terdapat peluang anggota kelompok tidak aktif yang hanya mengganggu teman-temannya yang aktif sehingga selain merugikan dirinya sendiri juga merugikan kelompoknya. 2) bila guru tidak merencanakan tugas dengan baik yang mengharuskan setiap anggota kelompok aktif berpartisipasi mengerjakan tugas kelompok, maka kerjasama antar kelompok tidak berjalan dengan baik.

Selain itu menurut Sumantri dkk(2002) kekurangan dari model STAD (*Student Team Achievement Devision*) yaitu: (1) kerja kelompok yang hanya melibatkan mereka yang mampu memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang pandai dan kadang-kadang menuntut tempat yang berbeda dan gaya-gaya mengajar berbeda; (2) adanya perpanjangan waktu karena kemungkinan besar tiap kelompok belum menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan sampai tiap anggota kelompok memahami kompetensinya; (3) jika ditinjau dari sarana kelas, maka untuk membentuk kelompok kesulitan mengatur dan mengangkat tempat duduk. Hal ini karena tempat duduk yang terlalu berat; (4) karena rata-rata jumlah siswa di dalam kelas ada 45 orang, maka guru kurang maksimal dalam mengamati belajar kelompok secara bergantian; (5) guru dituntut bekerja cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah dilakukan, antara lain koreksi pekerjaan siswa menentukan perubahan kelompok belajar; (6) memerlukan waktu dan biaya yang banyak untuk mempersiapkan dan kemudian melaksanakan pembelajaran tersebut; (7) membutuhkan waktu yang lebih

lama untuk peserta didik sehingga sulit mencapai target kurikulum; (8) membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran tersebut; (9) menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifat suka bekerja sama.

Sintak dari model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Devision*) adalah (1) Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. (2) Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu. (3) Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. (4) Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu anggota lainnya serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru. (5) Guru memberikan tes/kuis kepada siswa secara individu. (6) Siswa diberi tugas membuat rangkuman, untuk penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari. (7) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya (Miftahul Huda, 2013: 188-189).

Pembelajaran kooperatif model STAD (*Student Team Achievement Devision*) dikembangkan oleh Robert Slavin (2005:11) menyatakan, pembelajaran ini terdiri dari lima komponen yaitu presentasi kelas, kerja kelompok, kuis, skor perbaikan individual, dan penghargaan kelompok. Kelima komponen ini diuraikan sebagai berikut.

1) Presentasi kelas

Presentasi kelas ini sering menggunakan pengajaran ceramah yang dilakukan guru. Presentasi kelas pada STAD berbeda dengan pengajaran biasa, yaitu siswa lebih difokuskan agar mereka bersungguh-sungguh memperhatikan presentasi kelas tersebut, karena dengan begitu akan membantu mereka mengerjakan kuis dengan baik dan skor kuis mereka menentukan skor kelompoknya.

2) Kerja Kelompok

Siswa berdiskusi di dalam kelompok yang dilakukan dengan membagi siswa atas empat atau lima siswa yang kemampuannya tinggi, sedang dan rendah. Kelompok berkumpul untuk mempelajari LKS atau bahan lain. Ketika siswa mendiskusikan masalah bersama dan membandingkan jawaban, kerja kelompok yang paling sering dilakukan adalah membetulkan setiap kekeliruan apabila sesama kelompok membuat kesalahan. Pada setiap saat penekanan diberikan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompoknya. Setiap

anggota kelompok menyediakan dukungan teman sebaya untuk memberikan pengaruh berarti pada hasil pembelajaran dan kelompok menunjukkan saling peduli dan hormat.

3) Kuis

Kuis adalah suatu tes singkat yang dilaksanakan 10 menit setelah belajar kelompok. Tes terdiri dari satu atau beberapa pertanyaan sederhana yang berkenaan dengan materi pelajaran yang telah dipelajari. Pada pembelajaran model STAD kuis yang diadakan setelah kira-kira satu sampai dua periode dari latihan kelompok, siswa diberikan suatu kuis secara individual. Siswa tidak diperbolehkan untuk membantu sesama anggotanya selama kuis.

Dengan sering mengadakan ulangan atau kuis maka penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dan pemahaman dari materi sebelumnya makin baik.

4) Skor Perbaikan Individu

Dari skor yang diperoleh siswa pada satu periode dan periode sebelumnya ini dapat dicapai jika siswa bekerja keras. Setiap siswa dapat menyumbangkan skor yang maksimum kepada kelompoknya. Siswa mendapat skor awal yang diambil dari nilai sebelumnya, kemudian siswa mendapat poin untuk kelompok mereka berdasarkan nilai kuis.

5) Penghargaan Kelompok

Skor kelompok yang melampaui kriteria penilaian pantas mendapatkan penghargaan dengan cara guru memberikan nilai tambahan, pujian atau hadiah yang akan membuat siswa lebih termotivasi dan tambah giat untuk meningkatkan prestasinya dalam belajar.

Dongeng merupakan cerita rakyat dalam bentuk prosa yang dianggap sebagai cerita rekaan belaka (Edi sedyawati, 2004:199). Dongeng memiliki fungsi sebagai hiburan dan nasihat. Dongeng tidak terkait oleh tempat dan waktu. Kisah dongeng tentang peri dan dewa, namun dongeng juga berkisah tentang petualang manusia dan binatang. Didalam dongeng terdapat unsur pada dongeng yaitu unsur intrinsik.

Unsur intrinsik cerita merupakan unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Menurut pendapat Makmur (2012:4) unsur intrinsik ialah unsur yang menyusun sebuah karya sastra dari dalam yang mewujudkan struktur suatu karya sastra. Ada beberapa unsur-unsur yang membangun cerita antara lain tema, penokohan, latar dan

amanat. (Nurgiantoro, 2010:23). 1) Tema adalah ide pokok suatu pembicaraan atau suatu tulisan. Pengarang sendiri tidak asal menyebut apa yang menjadi latar belakang atau tema ceritanya, tetapi dapat kita ketahui setelah cerita ini secara keseluruhan. 2) Penokohan merupakan sikap batin manusia yang mempengaruhi segenap pikiran dan perbuatannya. (Nursisto, 2000:105). 3) Latar merupakan tempat, waktu dan peristiwa kejadian yang diceritakan. 4) amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang berfungsi untuk mendeskripsikan data penelitian. Menurut Meleong (2015) penelitian kualitatif bukan berupa angka melainkan berupa kata dan gambar yang berisi kutipan data yang memberikan gambaran mengenai hasil laporan. Metode kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu kejadian yang memusatkan perhatian pada masalah-masalah aktual yang sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan. Metode ini menggunakan teknik dokumentasi yang bersumber dari pengumpulan data/latar belakang dari hasil wawancara, kajian literatur dari ahli dan beberapa jurnal. Uji keasahan data menggunakan sumber data yang diperoleh dari hasil wawancara.

Pada metode ini ada beberapa tahap untuk analisis data, yang pertama mereduksi data yaitu suatu proses yang menyeleksi data-data yang diperoleh mulai dari awal kegiatan sampai pengumpulan melalui soal uraian dalam satu kelompok. Kedua penyajian data yaitu kumpulan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dan uraian singkat. Ketiga penarikan kesimpulan yaitu kegiatan yang terus-menerus untuk mendapatkan hasil dari wawancara dan beberapa soal uraian.

Metode wawancara

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam mengumpulkan data melalui wawancara, yaitu: a) menyusun pedoman wawancara berupa permasalahan yang akan ditanyakan, b) wawancara yang ditanyakan sesuai indikator, c) hasil wawancara dianalisis agar mendapatkan hal yang berhubungan dengan kekreatifan siswa dalam menuliskan pendapat pribadi dalam cerita.

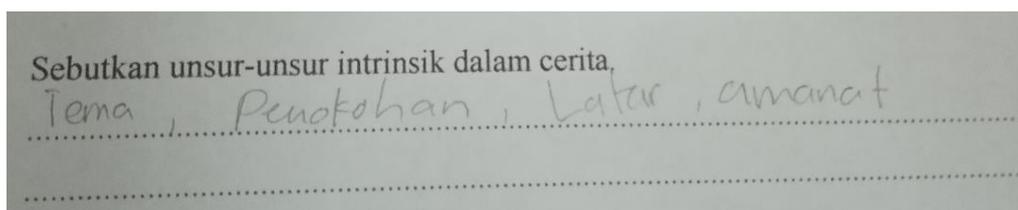
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV semester II Kompetensi Dasar menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra pada dongeng dengan menggunakan model STAD. Dapat dilihat dari sintak pada model pembelajaran STAD. Untuk tahap pertama yaitu pengajaran, guru menyajikan materi pelajaran, biasanya dengan format ceramah-diskusi. Pada tahap ini, siswa seharusnya diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting. Pada tahap tim studi, para anggota kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan lembar kerja dan lembar jawaban yang telah disediakan oleh guru.

Pada tahap tes(ujian), setiap siswa secara *individu* menyelesaikan kuis. Guru memberi nilai kuis tersebut dan mencatat perolehan hasilnya saat itu serta hasil kuis pada pertemuan sebelumnya. Hasil dari tes individu akan diakumulasikan untuk skor tim mereka.

Pada rekognisi, Setiap tim menerima penghargaan sesuai total nilai pada skor rata-rata tim. Misalnya, tim-tim yang memperoleh poin peningkatan hasil 16 hingga 20 poin akan menerima sertifikat sebagai TIM BAIK, tim yang memperoleh rata-rata poin peningkatan dari 21 hingga 25 akan menerima sertifikat TIM HEBAT, sementara tim yang memperoleh poin 25 hingga 30 akan menerima sertifikat sebagai TIM SUPER.

Pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintak STAD, guru memberikan teks bacaan yang berjudul Tupai dan Ikan Gabus pada buku sastra secara berkelompok. Namun untuk penyelesaian lembar kerja dilakukan secara individu. Adapun hasil belajar pada indikator menguraikan pendapat pribadi pada dongeng diambil lima hasil terbaik dari 31 siswa pada kelas yang diteliti. Kompetensi dasar dari menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra pada dongeng dapat dijabarkan beberapa indikator yang akan diteliti sebagai berikut. (1) menyebutkan pendapat pribadi tentang unsur intrinsik. (2) mengidentifikasi pendapat pribadi tentang unsur intrinsik. (3) mengemukakan pendapat pribadi unsur intrinsik. Dari Hasil pertama sebagai berikut.



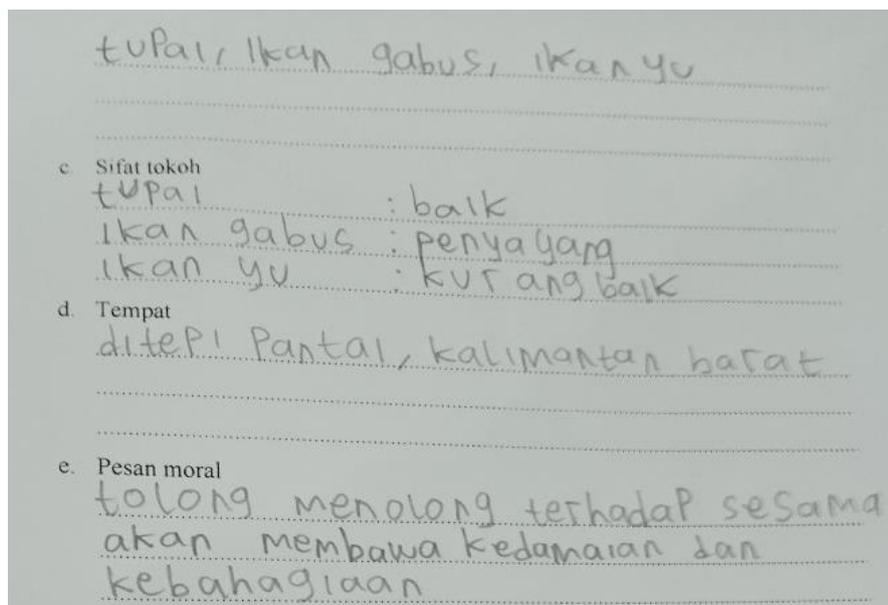
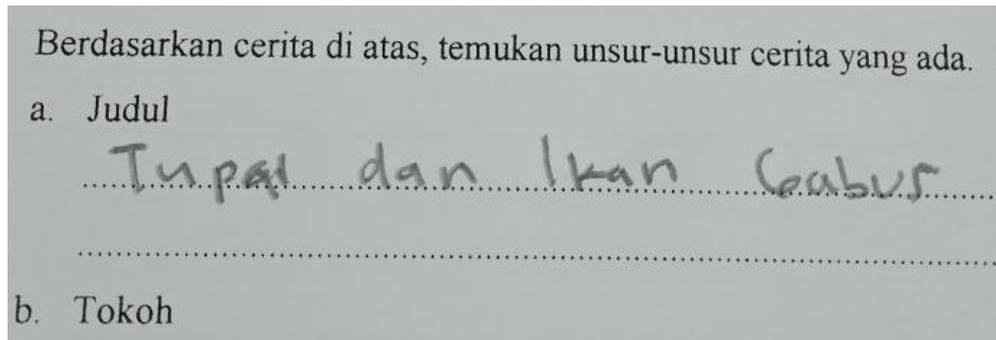
Gambar 1. Unsur-unsur Intrinsik

pada lembar tes ini, siswa sudah dapat mengetahui tentang unsur-unsur intrinsik pada cerita. Hasil jawaban dari penjelasan sebelum guru membagikan. Berikut hasil wawancara.

P : "Apakah kamu dapat menyebutkan unsur-unsur intrinsik pada cerita?"

K1 : "Sudah, bu."

Hasil kedua sebagai berikut.



Gambar 2. Unsur Intrinsik

Pada lembar kerja ini, siswa sudah dapat mengetahui makna dan unsur-unsur pada cerita. Hasil dapat dilihat dari wawancara berikut.

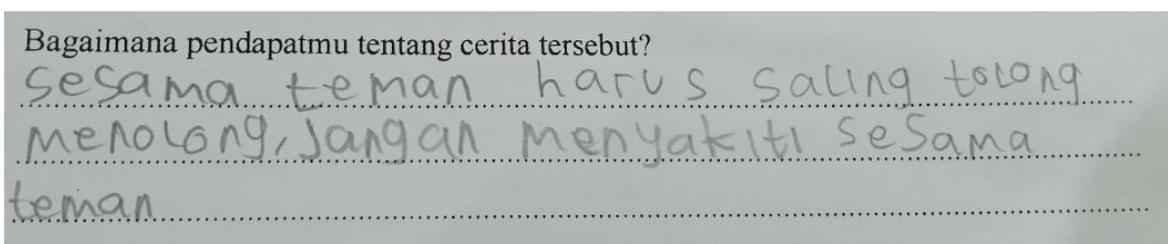
P : "Apakah kamu sudah mengetahui apa yang dimaksud dengan dongeng?"

K3 : "Sudah, Bu."

P : "Apakah kamu tahu apa saja unsur intrinsik itu?"

K3 : "iya Bu sudah tahu."

Hasil ketiga sebagai berikut.



Gambar 3. Pendapat Pribadi Unsur Intrinsik

Pada lembar tes ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok lalu setiap kelompok diberikan sebuah cerita. Siswa tersebut di minta untuk menuliskan pendapat dari cerita tentang tupai dan ikan gabus. Isi pendapat sudah sesuai dengan bacaan cerita tersebut. Jawaban siswa sudah baik dan memperhatikan tahap-tahap yang sudah diberikan kepada guru. Ketika guru mengajukan pertanyaan, mengapa dia menjawab seperti itu. Siswa menjelaskan jawaban tersebut saya peroleh dari bacaan pada paragraf pertama bait ke12 dan paragraf kedua bait ke-22. Hal ini dapat dilihat pada kutipan wawancara berikut.

P : "Apakah kamu sudah memahami isi pada cerita tersebut?"

K3 : "Sudah, bu!"

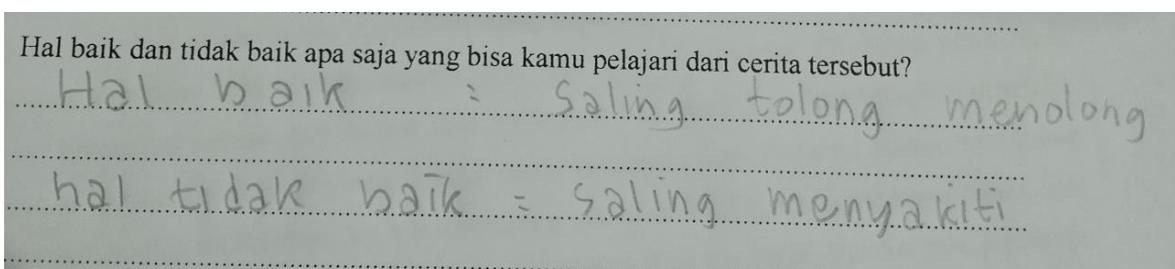
P : "Apa kamu sudah mengetahui makna-makna yang ada di cerita tersebut?"

K3 : "Iya sudah tahu, bu."

P : "Bagaimana kamu bisa menjawab dari pertanyaan seperti itu?"

K3 : "Saya menjawab dari cerita yang sudah saya saya baca dan memahaminya satu per satu bacaan tersebut."

Hasil keempat sebagai berikut



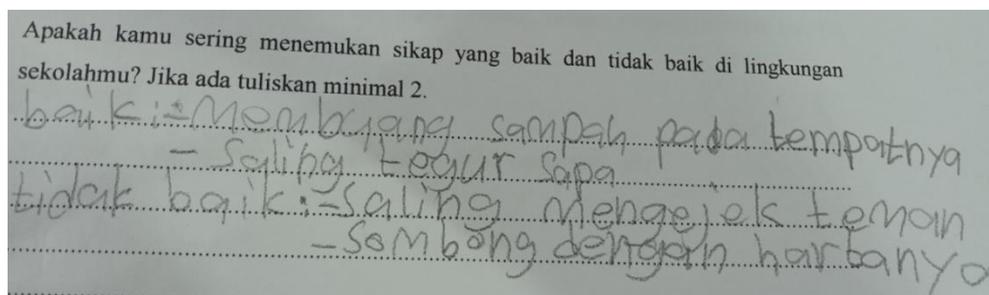
Gambar 4. Pendapat Unsur Intrinsik

Pada lembar tes ini, siswa sudah mampu menulis dengan baik dan jawaban sudah benar namun ada beberapa yang belum sepenuhnya memahami cerita tersebut jawaban masih kurang tepat. Dapat dilihat dari wawancara berikut.

P : "Apakah kamu sudah bisa membedakan bagaimana cara mengajukan pendapat sesuai dengan pertanyaan yang sudah saya berikan?"

K4 : "Sudah bisa, bu."

Hasil kelima sebagai berikut.



Gambar 5. Pendapat Unsur Intrinsik Pada Cerita

Pada lembar kerja ini, siswa diminta untuk mengamati disekitar sekolah mengenai sikap yang baik dan tidak baik. Jawaban dari siswa tersebut sudah jelas dan dapat di mengerti namun untuk penulisannya masih belum rapi. Dapat dilihat dari wawancara berikut ini.

P : "Apakah kamu sudah dapat memahami isi dan makna dari cerita tersebut?"

K4 : " Sudah, Bu."

P : "Darimana jawaban itu kamu peroleh?"

K4 : "Jawaban saya peroleh dari melihat sekitar sekolah saya lalu saya amati dan perhatikan."

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat di peroleh data pada bagian judul dari cerita tersebut siswa dapat menyebutkan unsur-unsur intrinsik pada cerita dan mengemukakan pendapat pribadi pada unsur intrinsik. Menurut Nur (2005:1) dalam pembelajaran model STAD materi pembelajaran dirancang untuk pembelajaran kelompok. Dengan menggunakan LKS siswa dapat bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan materi. Setiap siswa saling membantu satu sama lain untuk memahami materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Pada sebuah penelitian yang akan dibuat, perlu memperhatikan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan kajian yang relevan. Adapun penelitian-penelitian yang berkaitan dengan variabel penelitian yaitu yang akan dilakukan Oky Wasrik Dwi Nugroho tahun 2014 dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Stad* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Karang Duren" Penggunaan model pembelajaran

STAD dapat meningkatkan hasil belajar Siswa kelas IV SDN Karang Duren dalam mengembangkan potensi. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis di kelas IV sebelum menggunakan model pembelajaran STAD *pre test* kelompok eksperimen 59,17 sedangkan kelompok kontrol 58,83. *Mean post test* kelompok kontrol memperoleh nilai 62,83, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh nilai 72,50. Ada perbedaan nilai pada nilai pre-test atau sebelum ada perlakuan, dan post-test atau setelah ada perlakuan.

Sedangkan Erna Wati tahun 2016 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Metro Pusat” Penggunaan model STAD dapat meningkatkan hasil belajar Siswa kelas V SDN Metro Pusat. Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 65,90 sedangkan kelas eksperimen adalah 73,85. Hal ini menandakan secara umum siswa merasa penerapan model *cooperative learning* tipe STAD dapat membantu mereka dalam memahami materi yang dipelajari.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran STAD dapat meningkatkan kemampuan menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra siswa. Dengan menerapkan model STAD (*Student Team Achievement Devision*) kondisi pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Peserta didik lebih aktif dan efektif dalam menerima materi dengan maksimal serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar. (2017). *Peningkatan Kemampuan Menentukan Alur, Penokohan Dan Latar Belakang dalam Cerpen "Robohnya Surau Kami" Karya Ali Akbar Navis Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas XI 1 SMKN Ampibabo*. Jurnal Bahasantodea 5 (1) 62-69.
- Aniqoh, Umi. (2017). *Keefektifan Pembelajaran Menyajikan Tanggapan Terhadap Isi Buku Nonfiksi Pada Siswa Kelas VII SMP Menggunakan Model Pembelajaran STAD Dan Model TAI Berbantuan Media Video*. Skripsi. Jurusan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Artha, Peppy N. U. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Kemampuan Membaca Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Damayanti & Susetyo, A. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa SDN Mojongapit III Jombang*. JPGSD 2 (3) 1-11.
- Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Erman. (2004). *Model-model Pembelajaran*. Bandung : LPMP Jawa Barat.
- Gusniar. (2013). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN No.2 Ogoamas II*. Jurnal Kreatif Tadulako 2 (1) 198-221.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemal I & Delimawati. (2016). *Upaya peningkatan keterampilan membuat kalimat melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa kelas V SDN 1 Alafan Kabupaten Simeulue*. Jurnal Tunas Bangsa 2 (1) 47-71. Diambil dari <http://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa.StkipgetSempena.ac.id/?journal> (diakses 10 mei 2020).
- Lasyuri. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Amtematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Media Sikatubil Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Gemawang Kecamatan Gemawang Kabupaten Temanggung Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Tunas Bangsa 3 (1) 1-11. Diambil <http://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa.StkipgetSempena.ac.id/?journal> (diakses 10 Mei 2020).
- Maulana P & Akbar A. (2017). *Penerapan Pembelajaran Tipe STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pesona Dasar 5 (2) 46-59. Diambil www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/articel/view/8850 (di akses 14 Agustus 2020).

- Moleong, Lexy J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musbir, Sari O. (2015). *Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya*. *Jurnal Tunas Bangsa* 1 (2) 32-40. Diambil <http://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa.StkipgetSempena.ac.id/?journal> (diakses 10 mei 2020)
- Noor, Firman S. (2007). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Bukti Dalam Matematika Pada Siswa SMA*. *JPME* 1(1) 86-95. Diambil www.journal.unpas.ac.id/index.php/pjme/article/view/2368/1327.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

**PENGARUH PENDEKATAN SAINTIFIK DAN AKTIVITAS SISWA TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS DESKRIPSI SISWA DI KELAS V
SDS GRACIA SUSTAIN MEDAN**

Juliana^{*1}

¹Universitas Katolik Santo Thomas

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh: (1) siswa belum mampu menuangkan ide, pendapat dalam bentuk tulisan secara khusus menulis deskripsi; (2) guru belum menggunakan pendekatan pembelajaran yang inovatif, sehingga tidak meningkatkan aktivitas siswa; (3) hasil belajar menulis deskripsi siswa kelas V SDS Gracia Sustain rendah. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas Va dan Vb Sekolah Dasar Swasta Gracia Sustain dan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas Va untuk kelas kontrol sebanyak 28 siswa yang diajarkan dengan menggunakan pendekatan ekspositori dan untuk kelas kontrol kelas Vb sebanyak 28 siswa yang diajarkan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Instrumen yang digunakan terdiri dari: (1) tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk essay test menulis deskripsi; (2) lembar observasi aktivitas siswa. Instrumen tersebut telah memenuhi syarat validitas isi dan validitas konstruk serta koefisien reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pendekatan saintifik memperoleh nilai rata-rata 71.607 sedangkan hasil belajar siswa yang diajar dengan pendekatan ekspositori memperoleh nilai rata-rata 53.929 ($\mu_{A1} > \mu_{A2}$); (2) berdasarkan hasil perhitungan data dapat diketahui bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan aktivitas tinggi memperoleh nilai rata-rata = 66.724, sedangkan hasil belajar kemampuan menulis deskripsi yang menggunakan aktivitas rendah memperoleh nilai rata-rata = 58.519; dan (3) hasil pengujian hipotesis diperoleh tidak terdapat interaksi antara pendekatan saintifik dan aktivitas siswa terhadap kemampuan menulis deskripsi siswa.

Kata Kunci : Pendekatan Saintifik, Pendekatan Ekspositori, Hasil Belajar, dan Aktivitas Siswa

Abstract

This research is based on: (1) students have not been able to apply ideas, opinions in writing specifically in descriptive writing; (2) teachers have not used innovative learning approach, so student learning activities did not increase; (3) the learning outcomes in descriptive writing on 5th grade student Gracia Sustain is low. This research is a quasi-experimental research. The population research are students of class Va and Vb Gracia Sustain Private Elementary School. The sample in this research is class Va as the control class that consist of 28 students which were taught using the an expository approach and for class Vb for the experimental class which were taught using scientific approach. The instruments used were: (1) the learning outcomes test, that was descriptive writing essay test; (2) student learning activity observation sheet. Those instruments had fulfilled the terms of content validity, construct validity and reliability coefficient. The findings of the

*correspondence Address
E-mail: anna.jait@gmail.com

research showed that: (1) the learning outcomes of students who received the scientific learning approach got mean score = 71.607 while the learning outcomes of student were using expository approach got the mean score = 53,929 ($\mu A1 > \mu A2$); (2) based on the results of data calculations can be seen that students who were taught using high learning activity got mean score = 66.724, while the learning outcomes of students were taught using low learning activity got the mean score = 58,519; and (3) the hypothesis result testing showed that there is no interaction between of the use of scientific approach and student activities towards students ability in descriptive writing.

Keywords : *Scientific Approach, Expository Approach, Learning Outcomes, and Student Activities*

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah mendorong peserta didik agar memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan. Badan Standar Nasional Pendidikan yang disingkat dengan BSNP (2006:1), pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan secara khusus, yakni mampu menguasai empat aspek keterampilan bahasa, yaitu (1) menyimak, (2) berbicara, (3) membaca, (4) menulis.

Keterampilan menulis setiap siswa tidak dapat diperoleh secara alamiah atau diwarisi dari leluhurnya, namun setiap siswa perlu dilatih dan mempelajari sungguh-sungguh sejak dini sebagai bekal pendidikan lanjutan. Dengan demikian, aktivitas menulis menjadi suatu keterampilan berbahasa yang membutuhkan perhatian sungguh-sungguh.

Pada jenjang sekolah dasar keterampilan menulis khususnya menulis deskripsi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses berpikir karena ketika seseorang menulis deskripsi, ia sudah memiliki pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud dalam proses berpikir anak sekolah dasar adalah kemampuan mengungkapkan ide, gagasan atau menghasilkan sebuah produk berupa tulisan. Karena sifatnya yang menghasilkan, maka keterampilan menulis khususnya menulis deskripsi dianggap sulit dilakukan.

Keterampilan menulis deskripsi telah diajarkan di sekolah dasar, tetapi hasil karangan siswa teridentifikasi beberapa masalah berkaitan dengan pembelajaran menulis. Zulkarnaini dalam Jurnal Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia (Vol. 2, 2011), beberapa permasalahan yang dihadapi siswa terhadap pembelajaran keterampilan menulis adalah sebagai berikut: (1) keterbatasan menggunakan ejaan; (2) keterbatasan berpikir kritis mengorganisasi isi secara sistematis; (3) model pembelajaran menulis tidak berorientasi pada siswa.

Menulis deskripsi memiliki ciri melukiskan suatu kondisi atau suatu objek tertentu. Pada kegiatan menulis deskripsi yang ditemukan, siswa kurang mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar terutama pemilihan diksi atau kata yang digunakan pada karangan. Selain itu, dalam kegiatan menulis siswa juga kurang memperhatikan unsur-unsur yang ada dalam menulis deskripsi seperti penggunaan kosakata, struktur kalimat, penggunaan ejaan, dan penggunaan tanda baca. Disamping itu, masalah-masalah tersebut berdampak pada keterampilan menulis deskripsi siswa yang rendah (Heriasa, 2014:2).

Menulis deskripsi memerlukan kecermatan pengamatan dan ketelitian. Hasil dari pengamatan secara cermat dan teliti itu kemudian dituangkan oleh penulis dengan menggunakan kata-kata yang kaya akan nuansa dan bentuk. Seorang penulis harus sanggup mengembangkan suatu objek kata-kata yang penuh arti dan kekuatan sehingga pembaca dapat menerima seolah-olah melihat, mendengar, merasakan, menikmati, sendiri objek tersebut. Beberapa kendala yang dihadapi siswa dalam menulis deskripsi (Mahargyani, dkk. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya* Vol. 1, 2014), terlihat pada saat diberikan tugas untuk menulis seperti: (1) Ketidakmampuan siswa dalam menentukan topik, (2) ketidakmampuan siswa dalam membuat judul, (3) ketidakmampuan siswa dalam menyusun kerangka karangan, (4) ketidakmampuan siswa dalam mengembangkan paragraf, (5) ketidakmampuan siswa dalam menentukan kalimat utama, (6) ketidakmampuan siswa dalam menentukan bentuk karangan, (7) ketidakmampuan guru membangkitkan keefektifan siswa, (8) guru menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, (9) ketidakmampuan guru dalam menemukan dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat dalam mengajar materi menulis deskripsi.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa yang dilakukan pada hari Jumat, 27 Januari 2017 di SDS Gracia Sustain pada pelajaran bahasa Indonesia diperoleh bahwa: (1) guru menempatkan posisi siswa sebagai peran yang pasif dan berpusat pada guru, (2) siswa kurang diberi kesempatan untuk berperan aktif dan komunikatif, (3) minat siswa dalam menulis rendah, (4) siswa belum mampu menuangkan ide, pendapat dalam bentuk tulisan, (5) siswa mengalami kesulitan dalam menemukan awal kalimat yang akan dijadikan kalimat pembuka dalam menulis deskripsi. Mereka terkesan takut salah dan berbeda dengan apa yang diperintahkan guru, (6) dalam pembelajaran guru kurang menggunakan pendekatan pembelajaran yang inovatif sehingga tidak dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa terutama dalam pembelajaran menulis, (7) hasil belajar menulis deskripsi rendah siswa kelas V SDS Gracia Sustain.

Masalah rendahnya keterampilan menulis deskripsi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tersebut perlu dicarikan solusi. Dalam hal ini kurikulum 2013 telah memberikan bagaimana cara yang dapat dilakukan untuk membuat siswa mudah dalam menulis deskripsi. Di dalam kurikulum 2013 yang sudah mulai digalakkan oleh pemerintah memuat beberapa aspek pendekatan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan dalam proses pembelajaran yaitu siswa dituntut untuk aktif dalam tiga aspek (kognitif, afektif, dan psikomotorik).

Kurikulum 2013 mendorong siswa mengembangkan sikap spritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. (Permendikbud Nomor 54/2013) bagaimana kurikulum 2013 memfasilitasi peserta didik memperoleh nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan secara berimbang, bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan. Salah satu pendekatan dan sumber belajar yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan menulis siswa pada kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia yakni dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Kurniasih dan Berlin (2014:29), pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Selain proses pembelajarannya, salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar kemampuan menulis deskripsi adalah aktivitas belajar siswa. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran diadakan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman belajar kepada siswa. Jika siswa aktif dalam proses pembelajaran maka siswa dapat mengambil manfaat pengalaman-pengalaman tersebut dan memilikinya. Selain itu, proses pembelajaran dipandang sebagai suatu kegiatan komunikasi antar guru dan siswa. Kegiatan komunikasi ini tidak akan mencapai tujuan yang diharapkan bila siswanya sendiri tidak aktif.

Adapun aktivitas-aktivitas siswa yang diharapkan muncul dalam pembelajaran pada penelitian ini adalah siswa memperhatikan (*Visual Activities*), berbicara (*Oral Activities*), mendengarkan (*Listening Activities*), menulis (*Writing Activities*), mental (*Mental Activities*), melakukan gerak (*Motor Activities*), emosional (*Emotional Activities*) dan aktivitas dalam menulis deskripsi serta berkomunikasi dengan sesama siswa maupun terhadap guru. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti tentang pengaruh pendekatan

saintifik dan aktivitas belajar siswa terhadap kemampuan menulis deskripsi pada kelas V SDS Gracia Sustain Medan.

a. Pendekatan Saintifik

Pendekatan pembelajaran diartikan sebagai penjelas untuk mempermudah bagi para guru memberikan pelayanan belajar dan juga mempermudah bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru, dengan memelihara suasana pembelajaran yang menyenangkan (Sagala, 2010:68). Pendekatan adalah konsep dasar yang mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu (Hamruni, 2012:6).

Pendekatan saintifik adalah pendekatan pembelajaran yang disusun dengan tujuan agar peserta didik terlibat aktif dalam mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan pembelajaran.

Pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran dimaksudkan sebagai upaya sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis dimulai dari pengamatan, mempertanyakan, pengumpulan data/informasi, penganalisisan, penghubungan, sampai pada tahap penyajian/pelaporan (Mahsun, 2014:123). Hal ini senada dikemukakan oleh Dyer (Sani, 2014:53), pendekatan saintifik (*scientific approach*) dalam pembelajaran memiliki komponen-komponen sebagai berikut: (1) mengamati; (2) menanya; (3) mencoba/mengumpulkan informasi; (4) menalar/asosiasi membentuk jejaring (melakukan komunikasi). Tahapan aktivitas belajar yang dilakukan dengan pembelajaran saintifik tidak harus dilakukan mengikuti proses yang kaku, namun dapat disesuaikan dengan pengetahuan yang hendak dipelajari.

Daryanto (2014:51), menyatakan: Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang "ditemukan".

Sani (2014:53), pendekatan saintifik untuk implementasi kurikulum 2013 mengatakan bahwa pendekatan saintifik (*scientific approach*) memiliki komponen pembelajaran antara lain: (1) mengamati; (2) menanya; (3) mencobamengumpulkan informasi; (4) menalar; (5) membentuk jejaring/melakukan informasi.

Hal yang sama juga disampaikan oleh Daryanto (2014:59) bahwa pembelajaran kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik). Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran meliputi informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian, menyimpulkan, dan mencipta.

Wijayanti (2014:104) mengemukakan bahwa: Langkah-langkah pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan dan mencipta.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik meliputi lima hal dasar yakni: i) mengamati (observasi), ii) bertanya, iii) mengumpulkan informasi, iv) menalar, dan v) mengkomunikasikan.

b. Menulis Deskripsi

Menulis adalah menuangkan gagasan, pendapat, perasaan, keinginan, dan kemauan, serta informasi ke dalam tulisan dan kemudian mengirimkannya kepada orang lain. Keterampilan menulis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bidang tulis menulis (Sufanti, 2013:2).

Menurut Semi (2007:56-57), deskripsi adalah tulisan yang tujuannya memberikan informasi tentang suatu objek secara detail atau rinci sehingga memberikan gambaran yang jelas, berdampak, dan imajinasi pembaca bagaikan ikut melihat atau mengalami langsung. Untuk menghasilkan tulisan deskripsi yang baik, haruslah penulisannya memahami detail yang berkenaan dengan objek tulisan sehingga dengan hasilnya bagaikan kenyataan yang sebenarnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Thahar (2008:36), deskripsi adalah pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata tentang sesuatu, berupa benda, tempat, dan suasana atau keadaan. Dengan menulis deskripsi pembaca dapat melihat apa yang dilihat pengarang dalam karangan itu merasakan apa yang dirasakan pengarang, menulis deskripsi hidup jika ditulis oleh seseorang pengarang yang memiliki kemampuan dan pengamatan yang tajam serta pemilihan kata yang tepat guna atau dengan perbandingan yang cocok.

Menurut Semi (2007:66), menulis deskripsi bertujuan untuk memberikan rincian atau detail tentang suatu objek, sehingga dapat memberi pengaruh pada emosi dan

menciptakan imajinasi pembaca bagaikan melihat, mendengar, atau merasakan langsung apa yang disampaikan penulis. Dalman (2012:253), menulis deskripsi berhubungan dengan pengalaman pancaindera seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan perasaan.

Dari pemaparan tentang tujuan menulis deskripsi di atas, bahwa dalam menulis karangan deskripsi pembaca diharapkan termotivasi oleh sesuatu yang dirasakan, dialami oleh penulis dengan begitu keduanya seolah terbawa dalam satu tempat maupun suasana yang sama.

Adapun langkah-langkah menulis deskripsi menurut Dalman (2012:99-100), antara lain: (1) menentukan apa yang akan dideskripsikan; (2) merumuskan tujuan pendeskripsian; (3) menetapkan bagian yang akan dideskripsikan, dan; (4) merincikan dan mengistimaskan hal-hal yang akan menunjang kekuatan bagian yang akan dideskripsikan.

Menurut Kosasih (2003:27-38), langkah-langkah menulis deskripsi adalah sebagai berikut; (1) menentukan topik, tema, dan tujuan karangan; (2) merumuskan judul karangan; (3) menyusun kerangka karangan; (4) mengumpulkan bahan dan data; (5) mengembangkan kerangka karangan; (6) membuat cara mengakhiri dan menyimpulkan tulisan; (7) menyempurnakan karangan.

Adapun kisi-kisi tes hasil belajar menulis deskripsi adalah ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis Teks Deskripsi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Deskriptor	Skor
1	Isi	Koherensi dalam kalimat	a) Bila kalimat-kalimat dalam paragraf memiliki hubungan koherensif.	25
			b) Bila sebagian besar kalimat-kalimat dalam paragraf memiliki hubungan koherensif.	15
			c) Bila sebagian kecil kalimat-kalimat dalam paragraf memiliki hubungan koherensif.	10
			d) Bila kalimat-kalimat dalam paragraf tidak memiliki hubungan koherensif.	5

2	Organisasi isi	Kreativitas mengolah karangan menurut urutan ruang	a) Bila gagasan diungkapkan dengan urutan ruang secara sistematis.	25
			b) Bila sebagian gagasan diungkapkan dengan urutan ruang secara sistematis.	15
			c) Bila gagasan diungkapkan dengan urutan ruang yang tidak sistematis.	5
3	Ekspresi	Penggunaan ejaan	a) Bila jumlah kesalahan penggunaan ejaan 0%-29%.	25
			b) Bila jumlah kesalahan penggunaan ejaan 30%-44%.	15
			c) Bila jumlah kesalahan penggunaan ejaan 45%-69%.	10
			d) Bila jumlah kesalahan penggunaan ejaan 70%-89%.	5
			e) Bila jumlah kesalahan penggunaan ejaan 90%-100%.	0
4	Impresionisme	Pendeskrripsian objek	a) Mendeskripsikan 2 objek di sekitar lingkungan sekolah berdasarkan urutan ruang (pohon mangga, bunga kertas,)	25
			b) Mendeskripsikan 1 objek di sekitar lingkungan sekolah	15
Skor Maksimum				100

(Jacobs, Holly L. Et al., 198) dalam Azizah Malika, 2010 (Jurnal penelitian humaniora, vol. 11, no 1, Februari 2010:71-87)

c. Aktivitas Belajar Siswa

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Yamin, 2007:75). Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat

penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2006:96). Saat pembelajaran berlangsung siswa mampu memberikan umpan balik terhadap guru. Sardiman (2006:100), aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan.

Oemar Hamalik (2009:179), aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Yamin (2007:82), mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru.

Banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat. Menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2009:101), macam-macam aktivitas siswa dapat digolongkan sebagai berikut; (1) *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, (2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi, (3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan; uraian, percakapan, diskusi, interupsi, (4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, (5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram, (6) *Motor activities*, diantaranya seperti; melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak, (7) *Mental activities*, meliputi kegiatan seperti; menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, (8) *Emotional activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis eksperimen. Sugiyono (2009:72), penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian eksperimen jenis eksperimen semu (Quasi Eksperimen). Penelitian

eksperimen bertujuan untuk meneliti kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara memberikan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan.

Penelitian eksperimen sesuai digunakan dalam penelitian ini karena untuk mengetahui pengaruh pendekatan saintifik dan aktivitas siswa terhadap kemampuan menulis deskripsi siswa di kelas V SDS Gracia Sustain Medan tahun ajaran 2017/2018.

Berikut adalah penelitian quasi eksperimen dengan desain faktorial 2x2 terhadap hasil belajar kemampuan menulis deskripsi siswa:

Tabel 2. Desain Penelitian

Pendekatan (P)	Saintifik (P1)	Ekspositori (P2)
Aktivitas Belajar (A)		
Tinggi (A1)	P1A1	P2A1
Rendah (A2)	P1A2	P2A2

P = Pendekatan

A = Aktivitas Belajar

P1 = Pendekatan Saintifik

P2 = Pendekatan Ekspositori

A1 = Aktivitas Belajar Tinggi

A2 = Aktivitas Belajar Rendah

P1A1 = Hasil belajar kemampuan menulis deskripsi siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan saintifik pada siswa dengan aktivitas belajar tinggi

P1A2 = Hasil belajar kemampuan menulis deskripsi siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan saintifik pada siswa dengan aktivitas belajar rendah

P2A1 = Hasil belajar kemampuan menulis deskripsi siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan ekspositori pada siswa dengan aktivitas belajar tinggi

P2A2 = Hasil belajar kemampuan menulis deskripsi siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan ekspositori pada siswa dengan aktivitas belajar rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pelaksanaan penelitian diperoleh 56 data berupa hasil belajar bahasa Indonesia. Data tersebut diperoleh dari sampel penelitian yang tersebar dalam dua kelompok. Perlakuan dengan perincian 28 data diperoleh dari kelompok yang diajar dengan pendekatan saintifik dan 28 data diperoleh dari kelompok yang diajar dengan

pendekatan ekspositori. Masing-masing kelompok perlakuan dibagi lagi ke dalam dua kelompok, yaitu yang memiliki aktivitas belajar tinggi dan kelompok yang memiliki aktivitas belajar rendah.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini, meliputi skor hasil belajar dan data angket aktivitas siswa pada kelas yang diajarkan dengan pendekatan saintifik dan ekspositori terhadap kemampuan menulis deskripsi siswa di kelas V SDS Gracia Sustain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, (1) hasil belajar kemampuan menulis deskripsi kelompok siswa yang diajarkan dengan pendekatan saintifik dengan hasil belajar kemampuan menulis deskripsi kelompok siswa yang diajarkan dengan pendekatan ekspositori, (2) hasil belajar kemampuan menulis deskripsi siswa yang mempunyai aktivitas belajar tinggi dengan hasil belajar kemampuan menulis deskripsi kelompok siswa yang mempunyai aktivitas belajar rendah, (3) interaksi antara pendekatan pembelajaran saintifik dengan aktivitas siswa terhadap kemampuan menulis deskripsi siswa.

Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian

No	Kelompok	Mean	Std	Ket
1.	Hasil belajar kemampuan menulis deskripsi kelompok siswa yang diajar dengan pendekatan saintifik lebih tinggi daripada hasil belajar kemampuan menulis deskripsi kelompok siswa yang diajar dengan pendekatan ekspositori.	71,607	14,972	Diterima
		Saintifik		
		53,929	12,646	Diterima
		Ekspositori		
2.	Hasil belajar kemampuan menulis deskripsi antara kelompok siswa yang mempunyai aktivitas tinggi lebih tinggi dengan hasil belajar kemampuan menulis deskripsi kelompok siswa yang mempunyai aktivitas belajar rendah.	66,72	14,917	Diterima
		Aktivitas Tinggi		
		58,519	10,457	Diterima
		Aktivitas Rendah		
3.	Terdapat interaksi antara pendekatan saintifik dan aktivitas siswa terhadap kemampuan menulis deskripsi siswa	fh = 3,867 < ft = 4,07		Ditolak

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendekatan saintifik memberikan hasil belajar siswa yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan pendekatan ekspositori pada kemampuan menulis deskripsi siswa di kelas V Sekolah Dasar Swasta Gracia Sustain Medan, hal ini terlihat dari rata-rata dari nilai hasil belajar diperoleh siswa pada kelompok yang

diajar dengan pendekatan pembelajaran saintifik mencapai $\bar{X} = 71.607$, sedangkan kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan pendekatan ekspositori mencapai $\bar{X} = 53.929$.

2. Kelompok siswa yang memiliki aktivitas tinggi memperoleh nilai hasil belajar yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki aktivitas rendah, hal ini terlihat dari nilai hasil belajar rata-rata yang diperoleh siswa pada kelompok yang memiliki aktivitas tinggi mencapai $\bar{X} = 66.724$, sedangkan kelompok siswa yang memiliki aktivitas rendah hanya mencapai $\bar{X} = 58.519$.
3. Tidak terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan aktivitas dalam mempengaruhi hasil belajar kemampuan menulis deskripsi, hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa bagi kelompok peserta didik yang memiliki aktivitas tinggi memperoleh nilai hasil belajar lebih tinggi bagi yang diajar dengan pendekatan saintifik, sedangkan bagi peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada kesimpulan dan implikasi hasil penelitian di atas, maka berikut ini disarankan beberapa hal antara lain :

1. Berdasarkan hasil temuan penelitian bahwa pendekatan pembelajaran saintifik lebih unggul dibandingkan dengan pendekatan ekspositori, oleh karena itu diharapkan guru dalam mengajar kemampuan menulis deskripsi siswa kelas V menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik.
2. Penerapan pendekatan saintifik yang dilakukan berjalan dengan efektif dan efisien sebaiknya guru terlebih dahulu melakukan indentifikasi terhadap karakteristik, kebutuhan terutama kemampuan aktivitas siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas sangat mempengaruhi hasil belajar kemampuan menulis deskripsi siswa, guru harus memberikan perhatian penuh kepada siswa dalam meningkatkan maupun menumbuhkan aktivitas siswa.
3. Pelaksanaan pembelajaran kemampuan menulis deskripsi merupakan pelajaran yang tak lepas dari berbagai hal yang ada di sekitar lingkungan, maka disarankan bagi guru mata pelajaran kemampuan menulis deskripsi lebih menguasai terlebih dahulu inti dari pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan berbagai pendekatan, strategi, metode, model dan desain pembelajaran yang menggugah keaktifan siswa dalam memahami pelajaran kemampuan menulis deskripsi sehingga kemampuan menulis deskripsi dapat

diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

4. Disarankan bagi sekolah untuk mengikutsertakan para guru dalam kegiatan seminar, workshop ataupun pelatihan-pelatihan yang dapat meningkatkan profesional guru dalam menunjang efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan belajar mengajar di dalam kelas. Dengan mengikutsertakan guru dalam seminar maupun pelatihan-pelatihan tentu akan memberi pengalaman bagi guru untuk memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dalam mengembangkan pembelajaran.
5. Disarankan bagi siswa agar terbiasa dalam menerima materi pelajaran dengan berbagai pendekatan, strategi, metode, model dan desain pembelajaran yang berbeda. Siswa dapat menyiapkan perlengkapan dan sumber belajar. Siswa diharapkan lebih perhatian, semangat dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, tidak ada takut untuk bertanya kepada guru maupun teman jika ada hal-hal yang masih kurang dimengerti, dapat bekerjasama dengan teman maupun kelompok, berani mengungkapkan ide ataupun pendapat, saling menghargai pendapat orang lain sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kemampuan menulis deskripsi peserta didik juga meningkat.
6. Disarankan bagi peneliti lain agar dapat menerapkan pendekatan saintifik dalam pembelajaran dengan menggunakan variabel yang berbeda dan sampel yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. (2012). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Sulastri, dkk. (2015). *Pengaruh Pendekatan Sainifik Berbasis Lingkungan terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV*. E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. Vol 3. No : 1. 2015, 2-4.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Heriasa, I KM, dkk. (2014). *Pengaruh Pendekatan Kontekstual terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas V SD Semester Ganjil Di Gugus VI Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, Vol : 2, No:1, 2014, 2-3.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia IKAPI.
- Kemdikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kurniasih, dkk. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Mahargyani, dkk. (2012). *Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Metode Field Trip Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Volume I Nomor 2, Agustus 2012, ISSN 12302-6405, 30-44.
- Mahsun, M.S. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Malika, Azizah dkk. Februari 2010. *"Deskripsi dengan Metode Field Trip"*. Jurnal Penelitian Humaniora. 2010: UPI
- Marhaeni, dkk. (2014). *Implementasi Pembelajaran Tematik Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Siswa Kelas SD Negeri 7 Sasetan*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar (Volume 4 Tahun 2014), 1-2.
- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Menengah.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Sardiman, A.M, (2009). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Semi, M. Atar. (2007). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Sufanti, Main. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Belajar dari Ohio Amerika Serikat*.<http://publikasiilmiah.ums.ac.id> diakses 16 November 2014
- Sukerti, N.N, dkk. *Pengaruh Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Pendekatan Saintifik Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tibubeneng Kuta Utara*. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar, Volume 4, 2014
- Wijayanti, A. (2014). *Pengembangan Autentic Assesment Berbasis Proyek dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan ketrampilan Berpikir Ilmiah Mahasiswa*. Semarang:<http://journal.unnes.ac.id>
- Wulandari, Asih. (2015). *“Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA”* Jurnal Penelitian. 2015 : UNY
- Yamin, Martinis. (2009). *Manajemen Pembelajaran Kelas: Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zulkarnaini. (2011). *Model Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi dan Berpikir Kritis*. Jurnal Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Edisi Khusus No. 2, Agustus 2011, 144-153.

EVALUASI IMPLEMENTASI PROGRAM ADIWIYATA UNTUK PESERTA DIDIK DI KELAS V SDN KEBON BESAR 1 KOTA TANGERANG

Umi Sumiati As^{*1}, I Made Astra², dan Rusmono³
^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Penelitian evaluasi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif program Adiwiyata dalam pembiasaan peserta didik SDN Kebon BESAR 1 Kota Tangerang. Dalam penelitian ini merupakan evaluasi program dengan pendekatan kualitatif dengan menggunakan model CIPP yang dikembangkan oleh Stufflebeam yang mencakup 4 (empat) komponen yaitu: 1) konteks (*Countek*), 2) Masukan(*Input*), 3) Proses (*Process*), 4) Hasil (*Product*). Pengambilan data yang dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan angket. Program Adiwiyata sekolah yang dievaluasi sebagai berikut: 1) UKS, 2) Kamis tanpa plastik, 3) Kebersihan kamar mandi, 4) Inovasi pembelajaran, 5) Sabtu bersi, 6) Biopori, 7) Kolam, 8) Pembibitan tanaman, 9) Taman. Hasil evaluasi telah menunjukkan bahwa efektifitas pembiasaan mencapai hasil 84, 45 % dengan ini menunjukkan bahwa program Adiwiyata sekolah memiliki kontribusi yang sangat baik terhadap pembiasaan peserta didik SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa program adiwiyata sekolah perlu dilaksanakan sebagai bagian dari cara pembiasaan peserta didik.

Kata kunci : Program Adiwiyata, Evaluasi Program, Pembiasaan

Abstract

*This evaluation study was conducted aimed to find out how effective the Adiwiyata program was in habituating Kebon BESAR SDN 1 students in Tangerang City. In this study is a program evaluation with a qualitative approach using the CIPP model developed by Stufflebeam which includes 4 (four) components, namely: 1) context (*Countek*), 2) Input (*Input*), 3) Process (*Process*), 4) Results (*Product*). Data retrieval is done by observation, interviews, documentation studies, and questionnaires. The Adiwiyata school program is evaluated as follows: 1) UKS, 2) Thursday without plastic, 3) Bathroom cleanliness, 4) Learning innovations, 5) Saturday lunch, 6) Biopori, 7) Swimming, 8) Plant nurseries, 9) Parks . Evaluation results have shown that habituation effectiveness reaches 84, 45% results with this indicating that the Adiwiyata school program has a very good contribution to the habituation of Kebon Besar 1 Elementary School students in Tangerang City. The results of this study imply that the school adiwiyata program needs to be implemented as part of how to habituate students.*

Keywords: Adiwiyata Program, Program Evaluation, Habit

PENDAHULUAN

Beberapa upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup telah dilakukan baik oleh pemerintah maupun masyarakat. Dalam undang-undang tentang

*correspondence Address
E-mail: uhrinata5@gmail.com

Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. No. 23 Tahun 2009 pasal 1 ayat 2 dijelaskan bahwa perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup merupakan upaya sistem dan terpadu yang dilakukan untuk melestarikan fungsi lingkungan hidup dan mencegah terjadinya pencemaran dan/atau kerusakan lingkungan hidup yang meliputi perencanaan, pemanfaatan, pengendalian, pemeliharaan, pengawasan, dan penegak hukum (Kadorodasih, 2017 : 2). Dengan adanya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup salah satu upaya sistem terpadu yang dilakukan untuk melestarikan dan fungsi lingkungan hidup agar mencegah terjadinya pencemaran serta kerusakan lingkungan hidup antara lain adanya perencanaan, pemanfaatan, pengendalian, pemeliharaan, pengawasan dan penegak hukum.

Pendidikan lingkungan sangat penting diberikan kepada warga sekolah untuk meningkatkan lingkungan dan mengurangi kerusakan lingkungan dimasa depan yang lebih baik, salah satu perilaku yang perlu dikembangkan bagi generasi muda bangsa adalah perilaku peduli lingkungan dan tanggung jawab. Pendidikan lingkungan adalah salah satu upaya untuk memberikan pengetahuan lingkungan di kalangan pelajar sekolah (Iswari, 2017 : 36). Kesadaran siswa terhadap lingkungan sekolah membentuk sikap dan perilaku lingkungan sekolah melalui kegiatan *go green*, hal ini disebabkan siswa merasa bertanggung jawab terhadap permasalahan di lingkungan sekolah (Azrai, 2017 : 10).

Oleh karena itu pemerintah telah menjalankan suatu program dalam memberikan perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup yaitu Program Adiwiyata. Adiwiyata diterapkan dalam dunia pendidikan disebabkan dalam dunia pendidikan lebih mudah mempelajari dan menerapkan segala ilmu pengetahuan dan berbagai norma serta etika untuk mencapai cita-cita pembangunan berkelanjutan (Rahmah, 2014 : 753). Adiwiyata dicanangkan untuk mendorong dan membentuk sekolah-sekolah di Indonesia agar dapat turut melaksanakan upaya pemerintah menuju pelestarian lingkungan dan pembangunan berkelanjutan bagi kepentingan generasi sekarang maupun yang akan datang (Rismawati, 2013 : 15). Adiwiyata sebagai sebuah program sekolah bertujuan menciptakan kondisi yang baik bagi sekolah untuk menjadi tempat pembelajaran dan tempat penyadaran warga sekolah baik pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik maupun masyarakat sekitar sekolah, dalam upaya mendorong penyelamatan lingkungan dan pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*) yang akhirnya dapat mewujudkan sekolah yang peduli dan berbudaya lingkungan (Yusnidar, 2015 : 2). Program Adiwiyata diharapkan dapat menciptakan warga sekolah khususnya peserta didik yang peduli dan berbudaya

lingkungan, sekaligus mendukung dan mewujudkan sumber daya manusia yang memiliki karakter bangsa terhadap perkembangan ekonomi, sosial dan lingkungannya dalam mencapai pembangunan berkelanjutan dilingkungannya. Program Adiwiyata menganut sistem pemberian penghargaan berkelanjutan pada kebijakan-kebijakan yang telah ditetapkan oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan Kemendikbud.

Program Adiwiyata sangat tepat jika diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Alasannya karena menurut Muslich di sekolah dasar adalah waktu pembentukan karakter murid yang bahkan sulit diubah di kehidupan selanjutnya (Muslich, 2015 : 111). Program Adiwiyata di sekolah dasar menjadi tujuan utama guna menyikapi pembiasaan peduli lingkungan, diawali dengan pembiasaan sejak awal, di perhatikan sejak dini. Pendidikan Lingkungan Hidup di sekolah-sekolah agar mendapat hasil yang lebih baik perlu dicermati dan dimonitoring oleh seluruh warga sekolah dan masyarakat.

Tim Adiwiyata sekolah harus mengandung unsur kepala sekolah, komite sekolah, guru, tenaga kependidikan (tata usaha), peserta didik, orang tua peserta didik, pemerintah setempat (kelurahan, kecamatan), perguruan tinggi, masyarakat sekitar termasuk juga lembaga swadaya masyarakat (LSM) (Hidayatullah, 2014 : 68).” Selain itu, terdapat 4 (empat) aspek yang harus diperhatikan sekolah untuk mengelola dengan cermat dan baik untuk mengembangkan Program Adiwiyata antara lain: kebijakan, kurikulum, kegiatan dan sarana prasarana secara terencana pengelolaan aspek-aspek tersebut harus diarahkan pada indikator yang telah ditetapkan dalam Program Adiwiyata antara lain: 1) Aspek kebijakan sekolah yang berwawasan lingkungan, 2) Aspek kurikulum berbasis lingkungan, 3) Aspek kegiatan berbasis partisipatif, 4) Aspek pengelolaan sarana dan prasarana pendukung ramah lingkungan (Permen LH pasal 6 2013). Adanya 4 aspek yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan program adiwiyata yang telah disebutkan di atas, oleh karna itu pengelolaan aspek-aspek tersebut harus diarahkan pada indikator yang telah ditetapkan dalam melakukan program adiwiyata seperti aspek-aspek kebijakan sekolah, kurikulum berbasis lingkungan, kegiatan berbasis partisipatif, pengolaan sarana prasarana dan prasarana pendukung rumah tangga.

Sekolah yang menjalankan program Adiwiyata berjumlah 7.278 sekolah yang menyebar diseluruh provinsi Indonesia dari sekolah umum, kejuruan, dan madrasah. Beberapa sekolah Adiwiyata mendapatkan penghargaan tingkat ASEAN sebagai sekolah yang ramah lingkungan (Asean Eco School Award). Sekolah mandiri sebanyak 113 sekolah anak menerima penghargaan berupa piala dan piagam yang ditanda tangani oleh

Ibu Menteri Lingkungan Hidup pada Tanggal 2 Agustus 2017. Sedangkan 89 sekolah sisanya akan menerima piala dan piagam yang akan diserahkan oleh Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tanggal 2 Agustus 2017 (Anonymous, 2017 : 7).

Program Adiwiyata di Kota Tangerang telah berjalan sejak Tahun 2011/2012 dan kini telah terbentuk 200 sekolah Adiwiyata dengan berbagai jenjang pendidikan mulai dari SD,SMP,dan SMA. Walikota Tangerang Bapak Arif R. Wismansyah mengapresiasi komitmen sekolah-sekolah di kota Tangerang dalam mewujudkan sekolah Adiwiyata dalam rangka menciptakan lingkungan sekolah yang sehat sebagai tempat pembelajaran.

Pembinaan yang dilakukan Badan Lingkungan Hidup (BLH) Kota Tangerang pun berbuah hasil yaitu penghargaan dari mulai tingkat Kota/Kabupaten, Provinsi hingga Nasional yakni Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. Penghargaan tersebut diberikan kepada sekolah di Kota Tangerang yang berhasil meraih prestasi Adiwiyata Nasional diantaranya adalah SDN Gondrong 2, SDN Gondrong 3, SDN Kebon Besar 1, SDN Kebon Besar 2, dan SMP Negeri 24 Kota Tangerang.

SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang salah satu peraih penghargaan dari Kementerian Lingkungan Hidup, sekolah tersebut berhasil meraih prestasi Adiwiyata Tingkat Nasional dan saat ini dalam persiapan adiwiyata tingkat mandiri, warga belajar di sekolah SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang sangat antusias dalam melakukan perawatan-perawatan lingkungan, pembenahan-pembenahan di lingkungan Sekolah SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang. SDN Kebon Besar 1 beralamat di Jln. Pendidikan No. 15 Rt/Rw 03/04 Kelurahan Batucapeur Kecamatan Batucapeur Kota Tangerang Banten 15122.

Kebijakan tersebut telah tertuang dalam visi, misi serta tujuan sekolah yang mencerminkan nilai-nilai peduli lingkungan, di SDN Kebon Besar 1 memiliki kebijakan program Adiwiyata meliputi: Gazebo, tanaman hidroponik, penyediaan komposter, IPAL (Instalasi Pengelolaan Air Limbah sederhana), TOS (Tanaman Obat Sekolah), wastafel, bak sampah (Hendrawati, 2018).

Adapun di SDN Kebon Besar 1 memiliki pokja (program Kerja) Adiwiyata antara lain: 1) Pokja UKS yaitu: meliputi kesehatan contoh imunisasi, periksa gigi, dokter kecil, 2) Pokja sabtu bersih yaitu: kerja bakti warga sekolah contoh membersihkan lingkungan sekolah, 3) Pokja hari kamis tanpa plastik yaitu: kegiatan membawa bekal makanan dari rumah bagi peserta didik dan makan bersama pada saat jam istirahat di sekolah, 4) Pokja

kebersihan kamar mandi yaitu warga sekolah membersihkan kamar mandi, 5) Pokja inovasi pembelajaranyaitu: membuat alat peraga atau media pembelajaran menggunakan daur ulang sampah, pembelajaran menggunakan jurnal, buletin, web, surat kabar, tv, radio, dan mading, 6) Pokja biopori yaitu penyerapan air agar tidak terjadi banjir atau tergenang, 7) Pokja Kolam yaitu perawatan kolam ikan, 8) Pokja pembibitan tanaman yaitu pembudidayaan pembibitan tanaman, 9) Pokja Taman (Green House) yaitu rumah kaca tempat tanaman dirawat (Hendrawati, 2018).

Penerapan program Adiwiyata sekolah merupakan program yang sudah ada di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang. Dalam evaluasi program ini evaluator akan mengungkapkan dan menggambarkan program-program yang mengimplementasi program Adiwiyata dan membentuk pembiasaan serta karakter peserta didik dalam memahami budaya cinta alam dan peduli lingkungan di sekolah, oleh karna itu judul yang di ambil dalam evaluasi program ini yaitu: **“Evaluasi Implementasi Program Adiwiyata untuk peserta didik di kelas V SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang”** dengan study evaluasi kualitatif di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang dalam pelaksanaan evaluasi program Adiwiyata komponen yang terkait yaitu: 1) konteks program adiwiyata sekolah, 2) landasan implementasi program Adiwiyata sekolah, 3) warga sekolah yang terlibat dalam program Adiwiyata sekolah, 4) program Adiwiyata sekolah yang diterapkan, 5) proses implementasi program Adiwiyata sekolah, 6) perilaku yang diharapkan, dan 7) evaluasi ketercapaian program Adiwiyata sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di SDN Kebon Besar I, Kecamatan Batuaceper, Kelurahan Batuaceper, Kota Tangerang Banten. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam pendekatan ini, sajian data berupa kualitatif dengan model *CIPP* baik observasi langsung maupun tak langsung. Sesuai dengan model penelitian evaluasi yang telah digunakan ialah *CIPP* maka dalam pelaksanaan ini dilaksanakan pada komponen konteks, masukan, proses dan hasil. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan langkah-langkah dalam model CCIP yaitu konteks (*context*), masukan (*input*), proses (*process*), dan produk (*product*). Adapun hasilnya yaitu sebagai berikut:

1. Konteks (*context*)

Evaluasi konteks dalam pelaksanaan program Adiwiyata sekolah dapat di tinjau sebagai berikut:

Tabel 1. Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Lingkungan Program Adiwiyata

No.	Aspek	Implementasi	Standar	Pencapaian
1.	Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	Menerapkan pendidikan	70%	100%
		Mengembangkan isu lokal dan global	70%	100%
		Mengembangkan indikator	70%	100%
		Menyusun rancangan pembelajaran/program	70%	100%
		Pengikut sertakan orangtua peserta didik	70%	75%
		Mengomunikasikan hasil inovasi pembelajaran	Melalui media	Tercapai
2.	Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup	Mengkaitkan pengetahuankonseptual dan prosedural dalam memecahkan masalah LH	70%	100%
		Menerapkan pengetahuan LH yang diperoleh untuk memecahkan masalah LH.	50%	75%
		Mengkomunikasikan hasil pembelajaran LH	50%	75%

2. Masukan (*input*)

Evaluasi program ini adalah melakukan analisis konteks pelaksanaan peogram Adiwiyata sekolah hal ini bertujuan untuk mengetahui input dari sekolah terhadap program pelaksanaan Adiwiyata sekolah di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang.

Metode yang digunakan pada evaluasi masukan meliputi inventarisasi dan menganalisis tersedia sumber daya manusia dan material, anggaran dan jadwal yang diusulkan, dan direkomendasikan strategi solusi dan desain prosedural.

a. Landasan Implementasi Program Adiwiyata Sekolah

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Kebon besar 1 Kota Tangerang landasan dasar program Adiwiyata meliputi 4 (empat) landasan yaitu konsepsional, konstitusional, oprasional, dan kebijakan sekolah berikut data yang didapat:

Tabel 2. Penerapan Progran Adiwiyata Sekolah

Landasan	Keterangan	Hal
Landasan konsepsional	Qs. Ar-Rum ayat 41	Kerusakan alam di muka bumi
Landasan konstitusional	UU no. 20 thn. 2013 ayat 1 UU no. 23 thn. 2009 pasal 1 ayat 2	Tujuan pendidikan nasional Perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup
Landasan operasional	Anggaran dasar program adiwiyata, visi dan misi	Anggaran program adiwiyata dan visi misi sekolah
Kebijakan sekolah	Kelapa sekolah dan team adiwiyata sekolah Surat tugas setiap koordinator	Penyusunan dokumen sekolah Adanya surat tugas pada koordinator

Menurut tabel diatas adanya landasan konsepsional dengan mengambil dari Qs. Ar-Rum Ayat 41, landasan konstitusional mengambil dari UU no. 20 ayat 1 Tahun 2013 dan UU no 23 pasal 1 ayat 2 Tahun 2019, landasan oprasional adanya anggaran dasar Program Adiwiyata dan visi misi sekolah, kebijakan sekolah adanya kepala sekolah dan team Adiwiyata sekolah dengan disertai surat tugas setiap koordinator.

b. Penerapan Program Adiwiyata Sekolah

Program Adiwiyata sekolah di SND Kebon Besar 1 Kota Tangerang merupakan upaya pencapaian visi dan misi di sekolah yaitu cinta lingkungan berwawasan global serta takwa kepada Tuhan yang maha esa.

Program adiwiyata sekolah SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang memiliki program kerja (pokja) sebagai berikut:

Tabel 3. Program Kerja (Pokja) SDN Kebon Besar 1

No.	Kegiatan	Koordinator	Sasaran
1.	Pokja UKS (dokcil, imunisasi, gosok gigi)	Haris Mauladin	Peserta didik
2	Pokja kamis tanpa plastik (membawa bekal makanan dari rumah)	Eva Puji Astuti, S. Ag	Peserta didik
3	Pokja kebersihan kamar mandi (bersih-bersih kamar mandi)	Nian Aprianto	Warga sekolah (Terjadwal)
4	Pokja inovasi pembelajaran (mading, buletin, web, surat kabar, tv, radio, jurnal)	Anita Novia Kulsum, S.Pd & Adhe Nurul Fathah, S, Pd	Peserta didik
5	Pokja Sabtu bersih (kerja bakti lingkungan sekolah)	Hj. Leny Hendrawati, S.Pd	Warga sekolah Wali murid
6.	Pokja Biopori	Asep Saripudin, S.E	Peserta didik
7.	Pokja Kolam (merawat kolam ikan)	Yoyo, S.Pd	Peserta didik
8.	Pokja Pembibitan Tanaman	Hj. Mardiah, S.Ag	Peserta didik

9.	Pokja Tanaman (Green House	Hj. Tuti Haryanti, S.Pd	Peserta didik Warga belajar
----	----------------------------	-------------------------	--------------------------------

Menurut tabel diatas SDN Kebon Besar 1 memiliki Pokja (Program Kerja) untuk menunjang berjalannya Program Adiwiyata sekolah dan setiap program memiliki koordinator sehingga memudahkan suatu program untuk dijalankan agar terkoordinasi dengan baik.

c. Stakeholder Dalam Perencanaan Program Adiwiyata Sekolah

Dalam penyusunan program Adiwiyata di SDN Kebon Besar 1 adanya tim penyusun diantaranya:

Tabel 4. Tim Adiwiyata SDN Kebon Besar 1

No.	Nama	Jabatan
1.	Hj. Leny Hendrawati, S.Pd	Ketua adiwiyata
2.	Aris maulana	Koordinator Uks
3.	Eva Puji astuti, S.Ag	Koordinator kamis tanpa plastik
4.	Anita Kusuma, S.Pd	Koordinator inovasi pembelajaran
5.	Nian aprianto	Koordinator kebersihan kamar mandi
6.	Asep supriadi, S.Pd	Koordinator biopori
7.	Yoyo, S.Pd	Koordinator kolam
8.	Hj.Mardiah, S.Pd	Koordinator pembibitan tanaman
9.	Hj. Haryati, S.Pd	Koordinator taman (green house)

Menurut tabel diatas adanya koordinator setiap Program Adiwiyata dengan adanya tim program Adiwiyata sekolah ini diharapkan dapat terencana dengan baik, proses implementasi Adiwiyata dilakukan oleh seluruh warga SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang.

d. Sarana Dan Prasarana Penunjang Program Adiwiyata

Adapun sarana prasarana program Adiwiyata SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang meliputi.

Tabel 5. Sarana Prasarana Program Adiwiyata Sekolah

No.	Jenis sarana	kondisi
1.	Tempat sampah organik, non organik dan B3	Baik
2.	Halaman hijau	Baik
3.	Penyediaan septictank	Baik
4.	Biopori	Baik
5.	Bank sampah	Baik
6.	TOS (Tanaman Obat Sekolah)	Baik
7.	Green house	Baik
8.	Tanaman hidroponik	Baik
9.	Penyediaan komposter	Baik

10.	IPAL (Instalasi Pengelolaan Air Limbah)	Baik
11.	Sumur resapan	Baik
12.	Kelas bersih dan hijau	Baik
13.	Gazebo	Baik
14.	Kantin sehat	Baik

Menurut tabel diatas menyatakan sarana prasarana penunjang Adiwiyata dengan kondisi baik yang artinya setiap sarana prasarana yang ada di SDN Kebon Besar 1 berkondisi bisa digunakan dan berkondisi bagus/baik.

3. Proses (*Process*)

Untuk hasil dari komponen ini adalah perencanaan kegiatan program Adiwiyata, dalam pelaksanaan program Adiwiyata antara lain:

a. Perencanaan program Adiwiyata

Pelaksanaan perencanaan program Adiwiyata sekolah di SDN Kebon Besar 1 memiliki 2 tahap yaitu:

1) Penyusunan perencanaan tim Adiwiyata

Adapun perencanaan tim penyusun Adiwiyata sekolah

Tabel 6. Perencanaan Program Adiwiyata

No.	Perencanaan program	Keterangan
1.	Kurikulum	terdiri dari muatan kurikulum lokal maupun nasional
2.	Implementasi program pembiasaan	Sebagai pembiasaan cinta lingkungan, berbudaya lingkungan bersih dan sehat
3.	Pembagian tugas pokja sesuai jadwal	Warga sekolah terjadwal dalam pokja adiwiyata sekolah

Menurut tabel diatas perencanaan Program Adiwiyata memiliki 3 tahapan perencanaan yaitu dengan adanya kurikulum, implementasi program adiwiyata dan pembagian tugas pokja sesuai dengan jadwal.

2) Peran guru dalam perencanaan

Peran guru dalam menerapkan program adiwiyata sekolah dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas sebagai sumber pelajaran.

b. Pelaksanaan program adiwiyata sekolah

Pelaksanaan program Adiwiyata sekolah telah ditentukan sesuai jadwal yang sudah tesusun di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang.

1) UKS, Kegiatan ini meliputi kesehatan mulai dari pemeriksaan gigi, imunisasi dan pemberian vitamin peserta didik dengan bertujuan memberikan pasilitas kesehatan

di sekitar lingkungan sekolah, kegiatan ini didampingi oleh tim medis yang didatangkan dari puskesmas setempat dan guru.

- 2) Kamis tanpa plastik, untuk kegiatan ini setiap peserta didik maupun warga sekolah membawa makanan dari rumah atau membawa tempat makan sendiri serta dapat membeli makanan di kantin. Tujuan dari kegiatan ini adalah meminimalisir sampah disekitar SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang dan diharapkan dapat di implementasikan di lingkungan sekitar, kegiatan ini diarahkan oleh guru masing-masing kelas.
- 3) Kebersihan kamar mandi, untuk menciptakan kesehatan serta kebersihan kamar mandi peserta didik memiliki jadwal masing-masing kelas untuk membersihkan kamar mandi. Kegiatan ini bertujuan agar terciptanya kebersihan serta pembiasaan menjaga kebersihan kamar mandi. Kegiatan ini diarahkan oleh guru.
- 4) Inovasi pembelajaran, kegiatan ini dilakukan untuk memungkinkan proses belajar bagi peserta didik melalui mading, buletin, web, surat kabar, tv, radio, jurnal. Kegiatan ini bertujuan sebagai bahan belajar peserta didik lebih maju untuk bersaing di zaman globalisasi. Kegiatan ini diarahkan oleh guru.
- 5) Sabtu bersih, kegiatan sabbtu bersih adalah kerja bakti di lingkungan sekolah kegiatan ini dilakukan oleh seluruh warga belajar, tujuan dilakukan kegiatan ini agar warga sekolah menyadari pentingnya lingkungan sehat dan cinta terhadap budaya lingkungan bersih. Kegiatan ini diarahkan oleh tim adiwiyata sekolah.
- 6) Biopori atau pengelolaan sanitasi sekolah dalam pengelolaan sanitasi di SDN Kebon Besar 1 dengan adanya biopori dan sumur resapan. Lubang biopori bertujuan sebagai serapan air ketika turun hujan agar tidak terjadi banjir, sedangkan sumur resapan bertujuan air yang jatuh dari kran yang sudah digunakan akan jatuh kesumur resapan yang berfungsi sebagai serapan tanaman.
- 7) Kolam kebersihan kolam ikan salah satu hal yang harus diperhatikan, mengganti air setiap seminggu sekali dan memberi makan pada ikan-ikan yang ada di kolam
- 8) Pembibitan tanaman merupakan hal yang harus dilakukan, karna proses regenerasi pohon-pohon yang baru
- 9) Taman atau green house adalah rumah tanaman yang dirawat oleh warga belajar yang ada di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang.

c. Penghematan sumber daya

Sekolah SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang memiliki kebijakan salah satunya adalah penghematan daya listrik diantaranya penghematan penggunaan kipas angin, AC, penyalaaan lampu guru piket akan mematikan penggunaan tersebut jika sudah tidak dibutuhkan.

d. Pengelolaan sampah

Pengelolaan sampah salah satu agenda di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang, sampah yang terkumpul tidak boleh dibakar melainkan diolah untuk menjadi hal yang bermanfaat, dalam pengelolaan sampah melibatkan warga sekolah untuk pengelolaan sampah tersebut dibedakan menjadi 3 (tiga) macam yaitu untuk sampah organik dapat menjadi pupuk komposting dapat dimanfaatkan sebagai pupuk tanaman disekolah, sampah plastik dapat dimanfaatkan sebagai kerajinan disekolah dan sisa sampah dapat disumbangkan kepengelolaan sampah kota Tangerang.

e. Pengelolaan tempat sampah

Di SDN Kebon Besar 1 menyediakan tempat sampah berbeda bagi jenis-jenis sampah itu sendiri yaitu tempat sampah an-organik (berwarna kuning), organik (berwarna hijau) dan sampah limbah(warna merah) bertujuan dibedakan sampah basah dan kering organik dan an-organik.

f. Pengelolaan gazebo

Di SDN Kebon Besar 1 memiliki fasilitas lingkunganseperti gazebo untuk perawatan tersebut melibatkan warga sekolah untuk peserta didik diberikan tanggung jawab untuk kebersihan fasilitas tersebut.

g. Pelayanan serta pengelolaan kantin sekolah

Kebijakan sekolah SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang dalam memberikan izin serta memperlakukan bagi pihak kantin sekolah untuk mewujudkan program adiwiyata sebagai berikut, melarang kantin menjual makanan dengan bahan makanan berbagai pengawet kimia, harus menjaga kebersihan kantin, dan melarang menjual makanan yang berbahan mie.

h. Pengeolaan listrik, ATK, dan air dengan efisien

Dalam pengelolaan listrik, ATK dan air dapat dilihat dari kebijakan sekolah SDN kebon Besar 1 Kota Tangerang yaitu:

- 1) Pengelolaan listrik diruang perpuastakaan, ruang kelas, dan beberapa ruangan lainya dalam pengehmatan AC, kipas angin dan lain-lain

- 2) Memanfaatkan ATK yang sudah tidak lagi terpakai seperti kertas dibuat amplop dan lain-lain
- 3) Adanya IPAL (Instalasi Pengolahan Air Limbah) dengan adanya IPAL bertujuan untuk air limbah dari wastafel akan mengalir ke lubang IPAL lalu akan di alirkan menuju kolam IPAL air tersebut berguna untuk menyirami tanaman, mencuci bak sampah dan lain-lain.

4. Hasil (Product)

Adapun aspek dari komponen hasil program Adiwiyata sekolah adalah peserta didik khususnya dan seluruh warga sekolah umumnya memiliki pembiasaan, karakter cinta lingkungan dan berbudaya lingkungan yg sehat dan bersih di lingkungan SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang.

Berdasarkan pokja yang sudah di jadwalkan dan dijalankan oleh sekolah SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang. Diharapkan adanya implementasi cinta lingkungan serta berbudaya cinta lingkungan di sekitar lingkungan peserta didik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, selain dilakukan observasi saat pengambilan data diberikan angket kepada orang tua peserta didik. Berikut ini adalah hasil perolehan pembiasaan peserta didik kelas V (lima) SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang.

Tabel 7. Persentase Pembiasaan Penerapan Cinta Lingkungan Kelas V (Lima)

No.	Skore	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Skore 4-27	Kategori Rendah	0	0
2.	Skore 28-51	Kategori Sedang	4	8,9%
3.	Skore 52-75	Kategori tinggi	41	91,1%
Jumlah			45 orang	100%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil sikap pembiasaan implementasi cinta lingkungan peserta didik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bisa dikategorikan tingginya dengan persentase mencapai 91,1%.

Tabel 8. Persentase Pembiasaan Penerapan Berbudaya Lingkungan

No.	Skore	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Skore 3-18	Kategori Rendah	0	0
2.	Skore 19-34	Kategori Sedang	10	22,2%
3.	Skore 73-100	Kategori tinggi	35	77,8%
Jumlah			45 orang	100%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil sikap pembiasaan implementasi berbudaya cinta lingkungan peserta didik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bisa dikategorikan tinggi dengan presentasi mencapai 77,8%.

Pembahasan

Berdasarkan evaluasi hasil yang telah disusun pada model Stufflebeam, dengan ini setiap komponen evaluasi terdiri *context, input, process, and output*.

1. Pembahasan Hasil Evaluasi Kontek (*Context*)

Berikut di bawah ini merupakan hasil evaluasi kontek standar program.

Tabel 9. Hasil Evaluasi Kontek Standar Program

Indikator	Acuan	Perolehan	Skore Ideal
Standart kurikulum dalam program adiwiyata	Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	3	4
	Pembelajaran lingkungan dan pengelolaan lingkungan	3	4
Total		6	8
Perolehan		75%	
Keterangan		Baik	

Berdasarkan tabel diatas standar program Adiwiyata sekolah mendapatkan persentasi 75%, sedangkan kurikulum yang digunakan saat ini di SDN Kebon Besar 1 adalah K13 sebagai kurikulum yang disarankan pemerintah saat ini.

2. Pembahasan Hasil Evaluasi Masukan (*Input*)

Tabel 10. Hasil Evaluasi Masukan(*Input*)

Indikator	Persentase
Landasan program	83%
Program adiwiyata sesuai visi, misi sekolah	100%
Kompetensi stakeholder dalam merencanakan program Adiwiyata	50%
Sarana prasarana penunjang pelaksanaan program Adiwiyata	100%
Rata-rata	83,25%
Keterangan	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas dengan hasil evaluasi yang dilakukan dari berbagai aspek yang ada pada komponen masukan dengan keseluruhan memiliki nilai 83, 25%, dengan kata gori sangat baik berikut tabel evaluasi masukan realitas lapangan.

3. Pembahasan Hasil Evaluasi Proses (*Process*)

Tabel 11. Hasil Evaluasi Proses (Process)

Indikator	Presentase
Perencanaan kegiatan dalam program Adiwiyata sekolah	87,5%
Pelaksanaan program Adiwiyata sekolah	83,3%
Rata-rata	85,4%
Keterangan	Sangat baik

Tabel diatas menyatakan secara keseluruhan pada evaluasi ini memiliki 85,4% dengan katagori ini sangat baik, berikut ini evaluasi proses dilapangan.

4. Pembahasan Hasil Evaluasi Hasil (*Product*)

Pembahasan hasil evaluasi hasil (*product*) dari evaluasi program ini adalah pembiasaan peserta didik mencintai lingkungan dan berbudaya lingkungan di lingkungansekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

Tabel 12. Presentase Pembiasaan Cinta Lingkungan dan Berbudaya Lingkungan Peserta Didik Kelas V

No.	Pembiasaan	Kategori		
		R	S	T
1.	Cinta lingkungan	0	8,9%	91,1%
2.	Berbudaya lingkungan	0	22,2%	77,8%
	Rata-rata	0%	15,55%	84,45
	Keterangan	Sangat Baik		

Menurut tabel di atas dari hasil evaluasi hasil (*Product*) ini secara keseluruhan pembiasaan cinta lingkungan dan berbudaya lingkunganpeserta didik SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang mencapai presentase 84,45 % deangan katagori sangat baik berikut ini kriteria evaluasi hasil (*Product*) dengan realita dilapangan.

Tabel 13. Hasil Evaluasi Program

Komponen	Skore
Kontek (<i>counteks</i>)	75%
Masukan (<i>Input</i>)	83,25%
Proses (<i>process</i>)	85,4%
Hasil (<i>product</i>)	84,45%
Rata-rata	82,02%
Keterangan	Sangat Baik

Menurut tabel berdasarkan perhitungan diatas, menunjukkan bahwa hasil evaluasi dan efektivitas program Adiwiyata sekolah di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang dengan skore 82,02%. Hal ini menyatakan bahwa program adiwiyata sekolah di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang sudah memberikan kontribusi sangat baik kepada pembentukan pembiasaan peserta didik.

SIMPULAN

Berikut hasil evaluasi program Adiwiyata sekolah dalam pembiasaan di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang berdasarkan tahapan model:

1. Kontek (*context*)

Evaluasi kontek yaitu standar kurikulum berbasis lingkungan hidup.

- a. Standar kriteria Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) namun SDN Kebon besar 1 Kota Tangerang telah menggunakan kurikulum K13.
- b. Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup.

2. Masukan (*Input*)

Evaluasi ini melakukan 4 (aspek) yaitu: 1) Landasan implementasi program Adiwiyata sekolah, 2) Penerapan program adiwiyata sekolah, 3) Stakeholder dalam perencanaan program adiwiyata sekolah, 4) Sarana dan prasarana adiwiyata.

- a. Hasil evaluasi terhadap aspek landasan dasar program menunjukkan bahwa pelaksanaan program adiwiyata sekolah dalam pembiasaan peserta didik telah didukung oleh landasan konstitusional dan landasan operasional kemudian dengan adanya surat tugas dari kepala sekolah setiap koordinator maka aspek landasan adiwiyata sekolah dalam pembentukan pembiasaan di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang masuk dalam kata gori sangat baik.
- b. Program pembiasaan adiwiyata sekolah SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang yang menjadi fokus yaitu: 1) Uks, 2) Kamis tanpa plastik, 3) kebersihan kamar mandi, 4) Inovasi pembelajaran, 5) Sabtu bersih, 6) Biopori, 7) Kolam, 8) Pembibitan tanaman, 9) Tanaman (Green house). Dari semua program tersebut telah sesuai dan terumus dengan visi misi sekolah sehingga mendapatkan katogori sangat baik.
- c. Stakeholder serta pesencanaan program implementasi Adiwiyata sekolah SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang dikatakan cukup, karna pendidikan guru

sebagian besar berlatar pendidikan S1 namun tidak semua guru berpendidikan sekolah dasar.

- d. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap sarana prasarana di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang mendapatkan katagori sangat baik, dalam hal ini sarana prasarana menunjang pelaksanaan program adiwiyata sekolah.

3. Proses (*Process*)

Evaluasi ini membahas 2 aspek yaitu: 1) perencanaan program, 2) pelaksanaan program.

- a. Aspek proses perencanaan program Adiwiyata sekolah yaitu rencana program dan waktu pelaksanaan program, kegiatan perencanaan tersebut dilakukan sangat baik dengan kegiatan perencanaan dilakukan awal tahun serta kegiatan didukung dengan masing-masing koordinator program.
- b. Hasil evaluasi proses pelaksanaan program Adiwiyata sekolah dalam pembentukan pembiasaan peserta didik secara umum terlihat berjalan dengan baik, serta perlu adanya pembenahan pada kesesuaian proses dalam pelaksanaan program dengan pembiasaan peserta didik. Dilihat dari indikator proses keterlibatan peserta didik sebagian sangat antusias dalam pelaksanaan program serta sebagian lagi masih butuh bimbingan dari koordinator/guru.

4. Hasil (*product*)

Hasil dari *Product*(Hasil) dari berbagai pelaksanaan program Adiwiyata sekolah yaitu pembiasaan cinta lingkungan dan berbudaya lingkungan, berdasarkan hasil dari penelitian pembiasaan menunjukan bahwasannya pembiasaan peserta didik sudah terlihat sangat baik dengan perolehan scor 84,45 %.

Dengan ini secara keseluruhan menunjukan efektivitas evaluasi program adiwiyata sekolah di SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang sudah memiliki kontribusi yang baik dalam pembiasaan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonimous. (2017). *Panduan Adiwiyata Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan*. E-Book,
- Azrai dkk. (2017). *The Correlation Between Environmental Awareness and Student Participation In Go Green School Activity At Adiwiyata School* (Jurnal Pendidikan Biologi, Vol.10 No. 2,7-11 Issn: 0853-2451. Hal.10.
- Hendrawati, Leny. *Ketua Tim Program Adiwiyata Pedoman Kegiatan SDN Kebon Besar 1 Kota Tangerang*.
- Hidayatullah. (2017). *Implementasi Program Adiwiyata DI SD Islam AL-Azhar 29 BSB Semarang 2016*.
- Iswari, Rizky Dewi., Suyud W. Utomo. *Evaluasi Penerapan Program Adiwiyata Untuk Membentuk Perilaku Peduli Lingkungan di Kalangan Peserta didik*. (Jurusan Ilmu Lingkungan).
- Kadorodasih. (2017). *Implementasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Program Adiwiyata di SDN Giwangan Yogyakarta*. (Jurnal Hanata Widya Volume 6 N0.4).
- Muslich, A. (2015). *Metode pengajaran dalam pendidikan lingkungan hidup pada siswa sekolah dasar (Studi pada sekolah adiwiyata DKI Jakarta)*, Jurnal pendidikan, Vol.16 no. 2.
- Rahmah dkk. (2014). *Implementasi Program Sekolah Adiwiyata (studi pada SDN Manukan kulon III/540 Kota Surabaya)*, Jurnal Administrasi Publik (JAP) Fakultas Ilmu Administrasi Univ. Brawijaya, Vol. 2, no, 2.
- Rismawati, Tri. (2013). *Efektivitas Program Adiwiyata Sebagai Upaya Penanaman Rasa Cinta Lingkungan di SMP Negeri 3 Malang*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2013). *Tentang Program Adiwiyat*, (Permen LH No. 05).
- Yusnidar, Takarina dkk. (2015). *Peran Serta Warga Sekolah Dalam Mewujudkan Program adiwiyata di SMP Wilayah Semarang Barat*. *Journal of Educational Social Studies: (Universitas Negeri Semarang)*.



Jurnal

Tunas Bangsa

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Bina Bangsa Getsempena