

Jurnal

VISIPENA

Volume 13. Nomor 1. Desember 2022

Arie Widya Murni, Muchamad Nursalim, dan Sujarwanto

Pengaruh Penerapan Metode Pemecahan Masalah Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar

Mardhatillah, Didi Yudha Pranata dan Deny Setiawan

Pengembangan Permainan Tradisional Englolibaba Biskuit Untuk Meningkatkan Keterampilan Keseimbangan Dan Komunikasi Pada Anak SD Di Banda Aceh

Abd. Muqit Khairul Auliyah, Akhmad Nurul Kawakip, Muh. Hambali dan Moh. Nawafil

Constructing Millennial Student Discipline Character Through Awarding Reward-Sticker,

Maria Apriline Hega Tareze, Indri Astuti dan Afandi

Model Pembelajaran Kolaborasi SDGs Dalam Pendidikan Formal Sebagai Pengenalan Isu Global Untuk Meningkatkan Kesadaran Sosial Peserta Didik

Totok Bintoro, Musdiani, Mardhatillah, Siti Mayang Sari, Akmaluddin dan Nurul Zikri Filina

Pengembangan Buku Ajar Berbasis Saku Pembelajaran Membaca Permulaan Bagi Siswa SD Negeri Lamreh Banda Aceh



Diterbitkan Oleh :

**Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Bangsa Getsempena**



JURNAL VISIPENA

Volume 13, Nomor 1, Desember 2022

Penanggung jawab

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Lili Kasmini

Penasehat

Ketua LPPM Universitas Bina Bangsa Getsempena
Syarfuni

Ketua Penyunting

Intan Kemala Sari

Desain Sampul

Eka Rizwan

Web Designer

Achyar Munandar

Editorial Assistant

Ferdi Riansyah Achyar Munandar Fitra Rahmadani

Alamat Redaksi

Kampus Universitas Bina Bangsa Getsempen
Jalan Tanggul Krueng Aceh No. 34, Desa Rukoh – Banda Aceh
Laman: <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena>
Surel: lemlit@bbg.ac.id

Diterbitkan Oleh:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Editorial Team

Editor In Chief

Intan Kemala Sari (Scopus ID: 57204465458), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Associate Editor

Musdiani (Sinta ID: 5992256), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Mohammad Syahidul Haq (Scopus ID: 57207855229), Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Mukhlisuddin (Sinta ID: 6042624), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Yudi Darma (Sinta ID: 5976186), IKIP PGRI Pontianak, Indonesia

Satria Prayudi (Sinta ID: 6691517), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Delora Jantung Amelia (Sinta ID: 6005085), Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Dian Kristanti (Scopus ID: 57204467862), STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Indonesia

Reviewer

Sasmoko (Scopus ID: 56958616200), Universitas Bina Nusantara, Indonesia

Kamaruzzaman Bustamam Ahmad (Scopus ID: 57200293027), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia

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

Yasinta Indrianti (Scopus ID: 57191042528), Universitas Bina Nusantara, Indonesia

Lili Kasmini (Scopus ID: 57205446441), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Sukarman Purba (Sinta ID: 6039506), Universitas Negeri Medan, Indonesia

Faisal R. Dongoran (Sinta ID: 5977327), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Margunani (Scopus ID: 57193915358), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Risky Setiwan (Scopus ID: 57195803837), Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Undang Rosidin (Scopus ID: 57201345852), Universitas Lampung, Indonesia

Isthifa Kemal (Scopus ID: 57211324491), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Muhammad Abdul Ghofur (Sinta ID: 74683), Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Bagus Shandy Narmaditya (Scopus ID: 57194286237), Universitas Negeri Malang, Indonesia

Ika Maryani (Scopus ID: 57201317212), Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Bambang Subali (Scopus ID: 57199969296), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Agus Setiawan (Sinta ID: 5972934), Institut Agama Islam Negeri Samarinda, Indonesia

Muktiningsih Nurjayadi (Scopus ID: 57190936791), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Didin Hadi Saputra (Sinta ID: 6013628), Universitas Nadlatul Wathan Mataram, Indonesia

Ketut Suma (Scopus ID: 5984340), Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Eddy Setyanto (Sinta ID: 6092980), Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia

Maulizan ZA (Sinta ID: 6175685), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Editorial Officer

Ferdi Riansyah, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia Achyar

Munandar, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia Muhammad

Fitra Rahmadani, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Visipena Volume 13, Nomor 1, Desember 2022 dapat diterbitkan.

Sebagaimana yang menjadi tujuan utama hadirnya Jurnal Visipena yang telah menginjak tahun ke-13 sejak awal diterbitkannya adalah sebagai wadah memberikan ruang publikasi tulisan ilmiah hasil karya civitas akademika baik di lingkungan Universitas Bina Bangsa Getsempena sendiri maupun dari lembaga pendidikan lainnya. Dimana diharapkan jurnal ini dapat berguna bagi kemajuan dunia pendidikan.

Dalam volume kali Jurnal Visipena memuat 5 hasil penelitian, yaitu:

1. Pengaruh Penerapan Metode Pemecahan Masalah Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Arie Widya Murni, Muchamad Nursalim, dan Sujarwanto (Universitas Negeri Surabaya).
2. Pengembangan Permainan Tradisional Englobaba Biskuit Untuk Meningkatkan Keterampilan Keseimbangan Dan Komunikasi Pada Anak SD Di Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Mardhatillah, Didi Yudha Pranata (Universitas Bina Bangsa Getsempena) dan Deny Setiawan (Universitas Negeri Medan).
3. Constructing Millennial Student Discipline Character Through Awarding Reward-Sticker, merupakan hasil penelitian Abd. Muqit (UIN Sunan Ampel), Khairul Auliyah, Akhmad Nurul Kawakip, Muh. Hambali dan Moh. Nawafil (UIN Maulana Malik Ibrahim).
4. Model Pembelajaran Kolaborasi SDGs Dalam Pendidikan Formal Sebagai Pengenalan Isu Global Untuk Meningkatkan Kesadaran Sosial Peserta Didik, merupakan hasil penelitian Maria Apriline Hega Tareze, Indri Astuti dan Afandi (Universitas Tanjungpura).
5. Pengembangan Buku Ajar Berbasis Saku Pembelajaran Membaca Permulaan Bagi Siswa SD Negeri Lamreh Banda Aceh, merupakan hasil penelitian Totok Bintoro (Universitas Negeri Jakarta), Musdiani, Mardhatillah, Siti Mayang Sari, Akmaluddin dan Nurul Zikri Filina (Universitas Bina Bangsa Getsempena).

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, Desember 2022

Ketua Penyunting

DAFTAR ISI

	Hlm.
Susunan Pengurus	i
Editorial Team	ii
Pengantar Penunting	iii
Daftar Isi	iv
Pengaruh Penerapan Metode Pemecahan Masalah Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar	1
Pengembangan Permainan Tradisional Englobaba Biskuit Untuk Meningkatkan Keterampilan Keseimbangan Dan Komunikasi Pada Anak SD Di Banda Aceh	14
Constructing Millenial Student Discipline Character Through Awarding Reward-Sticker	28
Model Pembelajaran Kolaborasi SDGs Dalam Pendidikan Formal Sebagai Pengenalan Isu Global Untuk Meningkatkan Kesadaran Sosial Peserta Didik	41
Pengembangan Buku Ajar Berbasis Saku Pembelajaran Membaca Permulaan Bagi Siswa SD Negeri Lamreh Banda Aceh.	53

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMECAHAN MASALAH TERHADAP KETERAMPILAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Arie Widya Murni^{*1}, Muchamad Nursalim², Sujarwanto³
^{1,2,3}Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya

* Corresponding Author: arie.21011@mhs.unesa.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 13, 2022

Revised June 11, 2022

Accepted October 27, 2022

Available online Desember 12, 2022

Kata Kunci: metode pemecahan masalah, keterampilan pengambilan keputusan, IPA

Keywords:

problem solving method, decision making skills, natural science

ABSTRAK

Penelitian tentang penerapan metode pemecahan masalah pada siswa kelas V sekolah dasar bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode pemecahan masalah terhadap keterampilan pengambilan keputusan pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pre-test and post-test design*. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menempuh tiga tahap, yang dimulai dengan memberikan tes awal, memberikan perlakuan, dan memberikan tes akhir. Analisis data yang digunakan adalah uji coba instrumen (validitas dan reliabilitas), uji normalitas, dan uji t. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa keterampilan pengambilan keputusan didapatkan nilai rata-rata hasil *pre-test* sebesar 50,48 dengan standar deviasi 9,09 sedangkan untuk *post-test* didapat nilai rata-rata sebesar 91,01 dan standar deviasi 3,63. Uji beda nilai *pre-test* dan *post-test* keterampilan pengambilan keputusan ditemukan nilai $t_{hitung} 23,13 > \text{nilai } t_{tabel} 2,04$. Satu-satunya perlakuan yang diberikan adalah metode pemecahan masalah, sehingga disimpulkan bahwa penerapan metode pemecahan masalah sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPA

ABSTRACT

Research on the application of problem-solving methods to fifth grade elementary school students aims to analyze the effect of applying problem-solving methods on decision-making skills in science subjects. This study uses quantitative research methods with a quasi-experimental type. The research design used is one group pre-test and post-test design. The research design used in this study went through three stages, starting with giving a preliminary test, giving treatment, and giving a final test. Analysis of the data used is a test instrument (validity and reliability), normality test, and t test. The results showed that the decision-making skills obtained the average value of the pre-test results of 50.48 with a standard deviation of 9.09 while the post-test obtained an average value of 91.01 and a standard deviation of 3.63. The different test scores for pre-test and post-test for decision-making skills were found to have $t_{count} 23.13 > \text{table value } 2.04$. The only treatment given was the problem-solving method, so it was concluded that the application of the problem-solving

method was very useful and could improve the decision-making skills of elementary school students, especially in science subjects.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Neuropsikologi diartikan sebagai ilmu pengetahuan terapan yang difokuskan pada hubungan antara otak dan perilaku manusia. Sejatinya segala hal yang dilakukan oleh manusia bergantung pada otak dan otak dapat dipengaruhi oleh perilaku yang diterima. Neuropsikologi memiliki keterkaitan mengenai fungsi intelektual, yang mana dalam fungsi intelektual tersebut terhubung dengan kemampuan berpikir, merencanakan, bernalar, dan menyelesaikan masalah.

Pendidikan berperan dalam menumbuhkan sumber daya manusia unggul yang dibutuhkan di era global. Menurut Buchori (dalam Trianto, 2010) pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mempersiapkan individu tidak hanya untuk profesi dan jabatan, tetapi juga untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dan untuk bertindak. keputusan yang bijaksana. Mengingat betapa pentingnya peran pendidikan, maka perlu melihat jauh ke depan dan memikirkan apa yang ingin dihadapi siswa di masa depan.

Pembelajaran IPA merupakan proses yang kompleks, karena siswa tidak hanya menerima dan menyerap informasi dari gurunya, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan misi Kurikulum 2013, kami menggunakan sistem pembelajaran positif siswa untuk meningkatkan pola pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan siswa menemukannya melalui pendekatan saintifik. Pola pembelajaran yang berpusat pada siswa ingin siswa dapat menemukan dan melakukan sendiri kegiatan belajar (*learning by doing*) untuk membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang lingkungannya. Selain itu, ada pola pembelajaran berbasis masalah yang dibutuhkan siswa. Ini merupakan langkah awal bagi siswa untuk belajar dari masalah kehidupan sehari-hari dan diharapkan dapat membekali mereka dengan kemampuan untuk menelaah lingkungannya, memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

Metode pemecahan masalah adalah langkah untuk menyelesaikan suatu permasalahan sehingga tercapainya tujuan yang diinginkan (Santrock, 2011). Mencapai tujuan yang diinginkan membutuhkan usaha melalui aktivitas berpikir. Dimana siswa mulai secara bertahap menyelesaikan masalah yang dihadapi. Masalah siswa sekolah dasar terkadang diawali dengan masalah lingkungan alam sekitar. Kalaupun memulai dengan

sesuatu yang familiar, itu perlu menjadi poin penting, sehingga perlu diajarkan sedini mungkin dalam proses penyelesaian masalah tersebut. Efek positif penerapan metode pemecahan masalah sejak dini yakni dapat mempersiapkan generasi masa depan menjadi cerdas dan siap menghadapi tantangan abad ke-21.

Keterampilan pengambilan keputusan adalah keterampilan yang melibatkan proses berpikir (Santrock, 2011). Dalam proses berpikir, siswa menghadapi pilihan dan pilihan yang berbeda dalam situasi yang tidak pasti. Keterampilan membuat keputusan sangatlah penting karena keputusan memengaruhi perilaku manusia. Pengambilan keputusan melibatkan keyakinan dan keyakinan tersebut berguna dalam memilih tindakan atau keputusan sesuai dengan alternatif-alternatif yang ada. Semua keputusan harus mempertimbangkan aspek positif atau negatif. Refleksi yang diperoleh membantu seseorang mengambil keputusan tanpa paksaan dari pihak lain.

Menurut Arends (dalam Trianto, 2010) kendala yang dihadapi saat ini adalah dalam proses belajar mengajar. Proses tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi, guru cenderung menuntut siswa untuk bisa menyelesaikan masalah tanpa membelajarkan bagaimana prosesnya sehingga berakibat pada siswa yang kurang memahami materi pelajaran yang diberikan. Bahkan siswa kebingungan memecahkan masalah tersebut sehingga menjadi masalah tanpa solusi yang tidak terpecahkan. Selain itu kenyataan lain didapati bahwa guru belum pernah melatih keterampilan pengambilan keputusan secara terintegrasi dalam pembelajarannya (Suryanti, 2012), apabila siswa dihadapkan kepada suatu permasalahan, siswa cenderung pasif bahkan enggan untuk menyelesaikan masalah tersebut sehingga dalam memutuskan pilihan yang sesuai dari masalah tersebut siswa tidak mampu.

Menurut hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*), Indonesia menempati peringkat 10 terbawah dari 65 negara di dunia dalam membaca (57), matematika (61) dan sains (60). Nilai yang diterima mencerminkan tingkat pendidikan di Indonesia saat ini. Mungkin guru di Indonesia menggunakan metode pemecahan masalah untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir siswa untuk memecahkan masalah, bekerja dan bertindak secara ilmiah, dan mengajar mereka sebagai aspek penting dari keterampilan hidup belumlah selesai.

Hal ini juga terjadi pada SDN Segodobancang. Berdasarkan observasi penelitian di SDN Segodobancang, belum pernah diterapkan keterampilan mengambil keputusan yang harus didasarkan pada standar kompetensi lulusan dalam mata pelajaran IPA melalui mempelajari lingkungan, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Untuk

membantu memotivasi siswa agar dapat mengambil keputusan tentang masalah yang dihadapinya, digunakan keterampilan pemecahan masalah untuk membantu siswa membuat pilihan yang tepat atau mengambil keputusan setelah melalui pertimbangan yang matang. Suatu proses yang mencakup bagaimana memecahkan suatu masalah. Untuk memecahkan sebuah masalah, berpikir tingkat tinggi diperlukan untuk menemukan, mengubah dan memecahkan berbagai masalah yang muncul. Selain itu, sebagai aspek kecakapan hidup yang berasal dari lingkungan alam, penggunaan teknik pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA SD yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir, bertindak, dan berkomunikasi secara ilmiah direkomendasikan (Permendiknas 2006 tentang sekolah dasar). Pemecahan masalah adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa didorong untuk berpartisipasi secara langsung dalam melakukan setiap proses, dimulai dengan penyusunan masalah tertentu yang akan dipecahkan, penyajian masalah, perumusan hipotesis atau spekulasi yang cermat, serta mengumpulkan data dan menguji hipotesis, menarik kesimpulan, menalar dan menerapkan. Sehingga saat masuk pada langkah terakhir yakni penerapan siswa dapat dengan keyakinan penuh hasil dari keterampilan pengambilan keputusan tersebut. Selain itu, siswa mampu berdebat dengan kelompok di sepanjang jalan, dengan keberanian untuk berekspresi dan berkomunikasi. Dengan cara ini, penggunaan metode pemecahan masalah memungkinkan siswa tidak hanya untuk memahami materi, tetapi juga untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, upaya guru sebagai pendidik dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Sa'bani, 2017). Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang menyajikan tugas dalam bentuk masalah agar siswa berusaha mencari solusi dengan cara yang berbeda-beda. Pemecahan masalah adalah pendekatan berpikir tingkat tinggi untuk menemukan, mengubah, dan memecahkan berbagai masalah. Metode pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan selama proses pembelajaran, sehingga metode yang tepat harus dipilih dan diterapkan pada siswa untuk mencapai hasil yang baik. Pemecahan masalah bertujuan untuk mendorong siswa belajar dengan prinsip kemandirian ketika menghadapi masalah di lingkungannya (Sulastri, 2019). (Majid, 2015), pemecahan masalah adalah suatu metode penanaman pemahaman dengan mendorong siswa untuk memperhatikan, meneliti, dan memikirkan masalah untuk selanjutnya dianalisis guna menyelesaikannya. Menurut Ardiana et al (2021), metode pemecahan masalah bertujuan untuk menemukan perilaku dan pemikiran siswa dalam memecahkan

masalah secara logis, kritis, mandiri dan realistis sehingga dapat ditarik kesimpulan darinya. Dengan demikian, pemecahan masalah dapat sangat bermanfaat bagi siswa dengan memahami hubungan mereka dengan pembelajaran lain dan situasi kehidupan nyata.

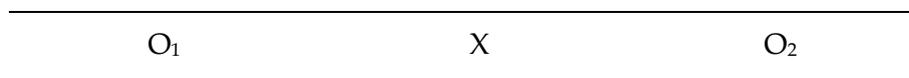
Mengingat perannya yang potensial, pemecahan masalah merupakan bagian integral dari semua pembelajaran dan merupakan aspek penting dalam menangani semua aspek pembelajaran lainnya (Effendi, 2012). Keuntungan dari metode pemecahan masalah adalah: b) Saya dapat menemukan berbagai cara untuk keluar dari kesulitan yang muncul. c) belajar menganalisis masalah dari berbagai aspek; d) Mendidik siswa untuk percaya diri. Selain kelebihan, metode pemecahan masalah juga memiliki kelemahan. Jadi a) membutuhkan banyak waktu. b) Ketika anggota kelompok memiliki kemampuan yang heterogen, siswa yang cerdas mendominasi diskusi dan siswa yang kurang cerdas menjadi pendengar yang pasif.

Susilowati (2010) telah melakukan penelitian serupa dengan menggunakan teknik pemecahan masalah. Penelitian ini difokuskan pada materi pembelajaran IPA melalui penerapan metode problem solving untuk meningkatkan hasil belajar IPA pesawat terbang sederhana pada siswa kelas V SDN Tanjungsari 97 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode serupa meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V. Studi hingga saat ini menunjukkan bahwa penelitian pembelajaran IPA dengan teknik pemecahan masalah sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, belum ada penelitian tentang bagaimana penggunaan metode pemecahan masalah mempengaruhi keterampilan pengambilan keputusan dan mata pelajaran sains. Dengan latar belakang ini, peneliti tertarik pada makalah penelitian berjudul 'Pengaruh penerapan metode pemecahan masalah terhadap kemampuan pengambilan keputusan pada mata pelajaran sains kelas lima'. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan teknik pemecahan masalah pada mata pelajaran IPA kelas V terhadap kemampuan pengambilan keputusan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*). Alasan metode ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui ada tidaknya dari akibat atas perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian. Perlakuan dalam penelitian ini adalah metode pemecahan masalah. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test and post-test design*. Rancangan penelitian terdiri atas tiga langkah meliputi 1) pemberian tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa, 2) pemberian

perlakuan (metode pemecahan masalah, 3) tes akhir (*posttest*) untuk mengukur keterampilan pengambilan keputusan setelah mendapatkan perlakuan. Desain penelitian ini digambarkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. One Group Pre-test and Post-test Design

Keterangan:

- O₁ : tes awal (*pretest*) diberikan sebelum adanya perlakuan
- X : perlakuan (*treatment*) berupa metode pemecahan masalah
- O₂ : tes akhir (*posttest*) diberikan setelah mendapatkan perlakuan

Pada penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Segodobancang, Tarik-Sidoarjo dengan sampel penelitian berjumlah 32 siswa terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Variable yang digunakan yaitu variable bebas berupa penerapan metode pemecahan masalah dan variable terikatnya yaitu keterampilan pengambilan keputusan. Data penelitian dikumpulkan menggunakan lembar tes berupa lembar tes awal (*pretest*) dan lembar tes akhir (*posttest*). Sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan *paired t-test*. Tujuan dari *paired t-test* adalah untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Maksud dari dua sampel ini adalah sampel yang sama, tetapi sampel tersebut mengalami proses pengukuran atau perlakuan yang berbeda. Rumus dari uji dinyatakan sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{Sd}{\sqrt{n}}}$$

(Nugroho, 2005)

Keterangan:

- d : selisih diantara masing-masing individu/ objek yang berpasangan
- \bar{d} : nilai rata-rata dari d
- Sd : nilai standar deviasi dari d
- n : banyaknya pasangan data

HASIL DAN PEMBAHASAN

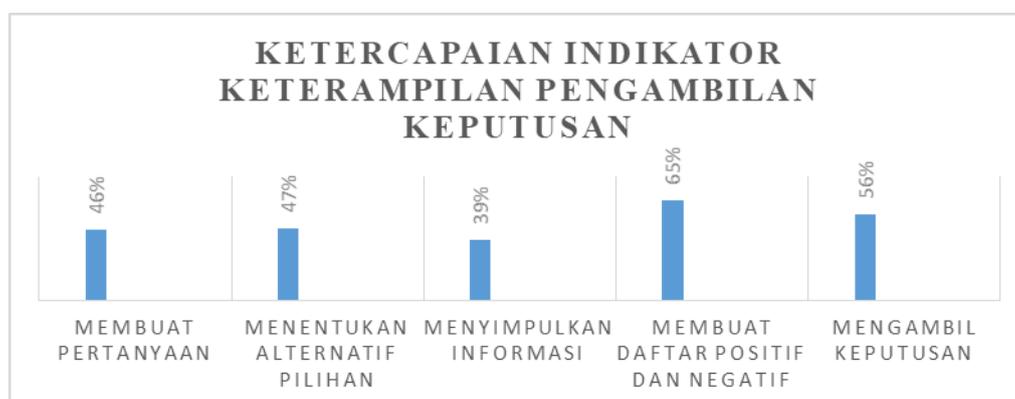
Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan ujicoba instrumen penelitian sebelum instrumen tersebut digunakan dalam penelitian. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus *pearson correlation*. Lembar tes keterampilan pengambilan keputusan memuat 5 indikator. Suatu instrumen dinyatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} . Jumlah seluruh siswa dalam uji coba instrumen ini berjumlah 20 siswa ($N= 20$) dan jika dikorelasikan dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,444. Berikut hasil uji validitas disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Validitas Butir Instrumen Indikator Keterampilan Pengambilan Keputusan

No.	Indikator Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Membuat pertanyaan	0,820	0,444	Valid
2	Menentukan alternatif pilihan	0,646	0,444	Valid
3	Menyimpulkan informasi	0,686	0,444	Valid
4	Membuat daftar positif dan negatif	0,674	0,444	Valid
5	Mengambil keputusan	0,516	0,444	Valid

Diketahui pada uji coba instrumen $n=20$ dengan keseluruhan butir instrumen indikator pengambilan keputusan dinyatakan valid, kriteria suatu butir instrumen dinyatakan valid apabila memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Dari hasil uji validitas yang dilakukan, dinyatakan bahwa semua indikator keterampilan pengambilan keputusan memiliki nilai lebih besar dari 0,444 (r_{tabel}), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua instrumen keterampilan pengambilan keputusan dalam kriteria valid dan selanjutnya dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data penelitian.

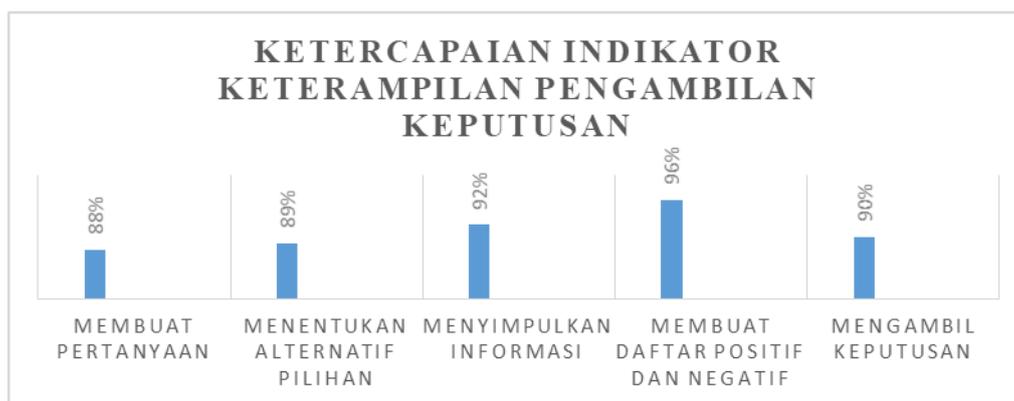
Selanjutnya, untuk mengetahui ketercapaian indikator keterampilan pengambilan keputusan dalam mengerjakan soal pretes, dapat dilihat pada table di bawah ini.



Gambar 2. Ketercapaian indikator keterampilan pengambilan keputusan saat pretes

Berdasarkan gambar 2 diatas dapat dilihat bahwa nilai persentase siswa mencapai indikator membuat pertanyaan sebesar 46%, menentukan alternatif pilihan sebesar 47%, menyimpulkan informasi sebesar 39%, membuat daftar positif negatif sebesar 65%, dan mengambil keputusan sebesar 56%. Hasil di atas menggambarkan adanya ketercapaian indikator keterampilan pengambilan keputusan pada saat pretes masih rendah.

Ketercapaian dari indikator keterampilan pengambilan keputusan dalam mengerjakan soal postes dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Ketercapaian indikator keterampilan pengambilan keputusan saat postes

Berdasarkan gambar 3 di atas diperoleh persentase siswa mencapai indikator membuat pertanyaan sebesar 88%, menentukan alternatif pilihan sebesar 89%, menyimpulkan informasi sebesar 92%, membuat daftar positif negatif sebesar 96%, dan mengambil keputusan sebesar 90%. Hasil di atas menunjukkan bahwa ketercapaian indikator keterampilan pengambilan keputusan saat postes meningkat.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pencapaian keterampilan pengambilan keputusan dapat dilihat peningkatannya berdasarkan uji gain yang dinormalisasi. Indikator untuk mengajukan pertanyaan mendapat skor 0,78; menentukan pilihan alternatif untuk 0,79; menyimpulkan informasi 0,87; membuat daftar positif dan negatif 0,89; membuat kesimpulan 0,77. Dari seluruh skor hasil dari uji gain yang ternormalisasi untuk setiap indikator kemampuan pengambilan keputusan termasuk dalam kategori tinggi, sehingga meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dengan menerapkan metode pemecahan masalah yang diberikan kepada siswa mampu meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan dengan sangat baik.

Hasil uji *paired t-test* menghasilkan perbedaan signifikan dengan nilai sig. 2 tailed sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, sehingga

menunjukkan bahwa ada perbedaan skor hasil sebelum (*pretest*) dan sesudah pengujian (*posttest*) dapat diterima. Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan metode pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* untuk keterampilan pengambilan keputusan adalah nilai *pretest* 50,48 dan nilai *posttest* 91,01. Nilai rata-rata yang diperoleh dari *pretest* menunjukkan bahwa belum tercapainya KKM pada mata pelajaran IPA yang ditetapkan sebesar 70. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* 91,01 menunjukkan bahwa telah tercapainya nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan meningkatkan nilai rata-rata siswa. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya nilai rata-rata gain dinormalisasi sebesar 0,82 yang termasuk dalam kategori tinggi. Ketuntasan keterampilan pengambilan keputusan pada pembelajaran IPA sebelum dan sesudah perlakuan berupa metode pemecahan masalah diperoleh presentase ketuntasan saat dilakukan *pretest* adalah 3% dan ketuntasan saat dilakukan *posttest* sebesar 100%. Hal ini menunjukkan peningkatan 97% dalam kemampuan pengambilan keputusan siswa antara *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan pencapaian indikator pengambilan keputusan dalam mengerjakan soal *pretest*, hasil indikatornya adalah 46% membuat pertanyaan, 47% menentukan alternatif pilihan, 39% menyimpulkan informasi, 65% membuat daftar positif/negatif, dan 56% membuat keputusan. Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa derajat pencapaian indikator kemampuan pengambilan keputusan masih rendah pada saat *pretest*. Selanjutnya, pencapaian indikator saat *posttest* diperoleh nilai 88% membuat pertanyaan, 89% untuk menentukan alternatif pilihan, 92% untuk menyimpulkan informasi, 96% membuat daftar positif negatif dan 90% membuat keputusan. Hasil di atas menunjukkan bahwa pencapaian indikator keterampilan pengambilan keputusan mengalami peningkatan selama *posttest*.

Berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan pengambilan keputusan dinyatakan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} 23,13 > t_{tabel} 2,04$). Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil sebelum dan sesudah pengujian. Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan metode pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa. Hasil yang diperoleh dari mean *pretest* dan *posttest* pada kemampuan pengambilan keputusan meningkat. Ini adalah hasil dari penerapan metode pemecahan masalah yang diterapkan. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Schlenker (Trianto, 2010: 167) bahwa pemecahan masalah memungkinkan siswa

untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang sains, berpikir kreatif, dan mengumpulkan dan menganalisis informasi dengan lebih baik.

Berdasarkan penelitian Susilowati (2010) terhadap siswa kelas V SDN Tanjungsari 97 Surabaya yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pemecahan masalah dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Koidah (2010) bahwa pada siswa kelas 4 SDN Tulung Gresik menunjukkan bahwa penerapan metode pemecahan masalah dapat meningkatkan motivasi siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pemecahan masalah sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, bagaimana penggunaan metode pemecahan masalah mempengaruhi pengambilan keputusan dalam mata pelajaran IPA belum dipelajari. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh setelah peneliti menerapkan metode pemecahan masalah terhadap kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar bahwa penerapan metode pemecahan masalah pada mata pelajaran IPA efektif dan berdampak positif. Hal ini terbukti dengan hasil yang diperoleh oleh siswa dengan adanya peningkatan keterampilan pengambilan keputusan. Berdasarkan temuan dari penelitian ini disimpulkan bahwa siswa telah mampu mengambil keputusan dari setiap yang telah diberikan oleh guru dikerjakan dengan baik.

Hasil penelitian ini terkait dengan yang dilakukan oleh Bahri et al. (2018) dengan menggunakan kombinasi antara model pembelajaran berbasis masalah dan lembar kerja berbasis pemecahan masalah sebagai bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan memiliki pengaruh terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa. Hal ini tercermin dari pencapaian indikator pembelajaran yang dirumuskan. Hal ini didukung hasil penelitian Yurtseven, et al (2021) bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara keputusan keterampilan membuat dan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Disimpulkan bahwa keterampilan pengambilan keputusan siswa adalah prediktor yang signifikan dari keterampilan pemecahan masalah mereka. Akibatnya, terlihat bahwa keterampilan pengambilan keputusan siswa mempengaruhi keterampilan pemecahan masalah moderat dan positif.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil keterampilan pengambilan keputusan sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata yang diperoleh pada *pretest* sebesar 50,48 dan *posttest* sebesar 91,001. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus uji sampel berpasangan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 23,13.

Dengan melihat nilai thitung dan ttabel, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} 23,13 >$ nilai $t_{tabel} 2,04$. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil penginferensian pembelajaran IPA menggunakan metode pemecahan masalah mampu menaikkan kemampuan siswa dalam keterampilan pengambilan keputusan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., & Furkan, N. (2022). Keterampilan Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan sebagai Keterampilan Pembelajaran dan Inovasi Peserta Didik Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD*, 1(1), 32-38.
- Albay, E. M. (2019). Analyzing the effects of the problem solving approach to the performance and attitude of first year university students. *Social Science & Humanities Open*, 1, 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2019.100006>.
- Alman., & Purwanty, W. N. I. (2022). Pengaruh Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Kelas IV SD YPK Lahairoy Yensawai. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 55-61. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.2064>
- Ardiana, D. P. Y., Widyastuti, A., Susanti, S. S., Halim, N. M., Herlina, E. S., Nugroho, D. Y., Dewi Fitria, V., & Yuniwati, I. (2021). *Metode Pembelajaran Guru*. Yayasan Kita Menulis.
- Bahri, A., Putiana, D., & Idris, I. S. (2018). Peran PBL dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Biologi. *Jurnal Sainsmat*, 7(2), 114-124. <https://doi.org/10.35580/sainsmat7273642018>
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Effendi, U. (2012). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Inovasi*, 37(1), 177-185.
- Hamiyah, Nur & Jauhar, Mohammad. (2014). *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Jonassen. (2012). Kemampuan Pemecahan Masalah. *Tersedia: Https://Www.Academia.Edu/6942530/Kemampuan Pemecahan Masalah [2 September 2015]*.
- Koidah, Fitriyah. (2010). *Penerapan Teknik Probing dengan Metode Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tulung, Kec. Kedamean, Kab. Gresik*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Majid, A. (2015). *Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah (Problem Solving)*. Jakarta: Genius Prima Media.
- Nugroho, Bhuono Agung. (2005). *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *Jurnal Aksioma*, 9(4), 1076-1085. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3069>
- Rofiq, A. A. (2015). Pentingnya Keterampilan Pengambilan Keputusan Sosial Bagi Siswa SMP. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 175-184. <https://doi.org/10.15575/psy.v2i2.458>
- Sa'bani, A. (2017). Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Ekuivalen: Pendidikan Matematika*, 26(1), 18-23. <https://doi.org/10.37729/ekuivalen.v26i1.3564>
- Sabaruddin. (2019). Penggunaan Model Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Peserta Didik Pada Materi Gravitasi Newton. *Lantanida Journal*, 7(1), 25-37. <https://doi.org/10.22373/lj.v7i1.3795>

- Santrock, John W. (2011). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Suharnan. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Sulastri, E. (2019). *9 Aplikasi Metode Pembelajaran*. Bandung: Guepedia.
- Suryadi, Sumadi. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Suryanti, dkk. (2011). *Modul Suplemen Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suryanti. (2012). *Model Pembelajaran untuk Mengajarkan Keterampilan Pengambilan Keputusan dan Penguasaan Konsep IPA bagi Siswa Sekolah Dasar*. Disertasi. Surabaya: Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Susilowati. (2010). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Konsep Pesawat Sederhana melalui Metode Pemecahan Masalah pada Siswa Kelas V SDN Tanjungsari 97 Surabaya*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Widodo, Wahono. (2012). Keterampilan Pengambilan Keputusan. *Jurnal Wacana Pendidikan*, 9(1), 122-134.
- Yaumi, Muhammad. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yurtseven, R., Akkas Baysal, O. U. E., & Ocak, G. (2021). Analysis of the Relationship Between Decision Making Skills and Problem Solving Skills Of Primary School Students. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 8(3). 2117-2130.

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGLOLIBABA BISKUIT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KESEIMBANGAN DAN KOMUNIKASI PADA ANAK SD DI BANDA ACEH

Mardhatillah^{1*}, Didi Yudha Pranata², Deny Setiawan³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

²Pendidikan Jasmani, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

* Corresponding Author: mardhatillah.atjeh@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 6, 2022

Revised October 18, 2022

Accepted November 22, 2022

Available online December 12, 2022

Kata Kunci:

Permainan Tradisional, Englolibaba
Biskuit, Keseimbangan, Komunikasi

Keywords:

*Traditional Games, Englolibaba
Biscuits, Balance, Communication*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan permainan tradisional Englolibaba Biskuit untuk meningkatkan Keterampilan Keseimbangan dan Keterampilan Komunikasi pada anak usia sekolah dasar. Apapun desain yang dipakai dalam penelitian ini yaitu desain Four D Model (Thiagarajan,dkk, 1974:5) yaitu terdiri dari empat (4) tahapan inti diantaranya (1) Define atau tahap pendefenisian, (2) Design atau tahap perencanaan, (3) Development atau tahap pengembangan dan (4) Disseminate atau tahap penyebaran. Hasil penelitian pada tahap kemajuan tahun pertama penelitian tahun 2019 yaitu (1) pada tahap *define* atau pendefenisian diperoleh hasil

berupa analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep serta analisis permasalahan yang ada di SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh, SD Negeri 3 Banda Aceh dan SD Negeri 16 Banda Aceh, yang membutuhkan sebuah solusi untuk meningkatkan Keterampilan Keseimbangan dan Keterampilan Komunikasi siswa pada kelas IV, (2) pada tahap *design* atau perancangan diperoleh sebuah permainan tradisional yang terdiri dari empat (4) permainan yaitu englek, lompat tali dan bakiak batok yang digabungkan menjadi satu kesatuan kegiatan berbasis sirkuit. Permainan ini diberinama Englolibaba Biskuit. Adapun hasil validasi permainan tradisional Englolibaba Biskuit adalah sebesar 3,75 dengan kriteria sangat baik, (3) Permainan tradisonal Englolibaba Biskuit sangat efektif digunakan untukn meningkatkan Keterampilan Keseimbangan dan Keterampilan Komunikasi anak usia sekolah dasar, hal ini berdasarkan hasil tes yang sudah dilakukan yaitu tes Keterampilan Keseimbangan dan Keterampilan Komunikasi anak meningkat.

ABSTRACT

This research is research on the development of the traditional Englolibaba Biskuit game to improve balance skills and communication skills in elementary school-age children. Whatever design is used in this study, namely the Four D Model design (Thiagarajan, et al, 1974: 5), which consists of four (4) core stages including (1) Define or definition stage, (2) Design or planning stage, (3) Development or development stage and (4) Disseminate or deployment stage. The results of the research in the progress stage of the first year of research in 2019, namely (1) at the define or definition stage, the results obtained were needs analysis, student analysis, task analysis, concept

analysis and problem analysis at SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh, SD Negeri 3 Banda Aceh and SD Negeri 16 Banda Aceh, who needed a solution to improve the Balance Skills and Communication Skills of students in grade IV, (2) at the design or design stage a traditional game was obtained which consisted of four (4) games namely englek, jump rope and clog shells which are combined into one unit of circuit-based activities. This game is named Englolibaba Biscuits. The results of the validation of the traditional Englolibaba Biscuit game were 3.75 with very good criteria, (3) The traditional Englolibaba Biscuit game was very effectively used to improve balance skills and communication skills in elementary school-age children, this is based on the results of the tests that have been carried out, namely the Skills test. Children's Balance and Communication Skills improve.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk komunikasi merupakan makhluk yang memiliki hubungan timbal-balik antara satu dan lainnya untuk menjalani suatu kehidupan di muka bumi ini. Oleh karena itu tidak ada satupun manusia di dunia yang bisa hidup sendiri tanpa ada bantuan dari makhluk lainnya. Selama manusia hidup ia tidak akan terlepas dari pengaruh masyarakat, di rumah, di sekolah, dan di lingkungan dimana ia berada (Elly, 2006:63).

Manusia memiliki kebutuhan komunikasi seperti hidup berkelompok dengan orang lain, kebutuhan untuk berteman dengan orang lain, yang kesemuanya itu didasari atas kesamaan atau kepentingannya masing-masing. Misalnya seseorang yang bekerja sebagai dokter akan berteman dengan orang-orang yang satu profesi dengannya ataupun orang-orang yang berkecimpung dengan pekerjaannya, orang kaya akan cenderung berteman dengan orang kaya pula dan sebagainya.

Selain itu juga, manusia merupakan makhluk hidup yang bergerak aktif dalam kehidupannya sehari-hari, seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar dan menangkap. Melalui pergerakan-pergerakan dari salah satu ataupun kombinasi dari berbagai gerakan inilah manusia melakukan sebuah aktivitas yang bermanfaat bagi mereka dan lingkungan sekitarnya.

Anak usia sekolah dasar menurut Yusuf (2011) yaitu usia mulai 6 sampai 13 tahun, dimana pada masa ini anak akan berprestasi apabila keadaan jasmaninya baik, dan anak cenderung membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain. Pada fase usia sekolah dasar ini juga anak menjadikan pengalaman yang didapat di sekolah sebagai pengalaman yang inti, dimana seorang anak mulai bertanggung jawab terhadap orang tuanya, teman dan orang lain disekitarnya (Wong, 2008). Pada masa

usia sekolah dasar disebut juga sebagai masa bermain. Dimana semua kegiatan anak identik dengan kegiatan permainan. Maka dari itu guru-guru pada sekolah dasar dituntut untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran yang bermuatan permainan ataupun sebagainya dalam mewujudkan tujuan suatu pembelajaran. Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka. Tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik. Proses penyampaiannya pun harus sesuai dengan anak, yaitu dengan bermain. Sebab, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti sekolah dan belajar. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya.

Namun pada zaman sekarang anak sudah kurang untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan otot-otot besar dan kegiatan-kegiatan yang melibatkan banyak anggota tim atau teman, hal ini terjadi dikarenakan mereka sudah mengenal teknologi sejak dini. Pitaloka (2013) dalam hasil penelitiannya mengungkapkan ada tiga (3) hal yang menyebabkan anak tertarik dengan *game online*, pertama anak sudah diperkenalkan teknologi sejak dini, kedua anak sudah difasilitasi teknologi sejak dini seperti *smart phone*, dan ketiga tidak memiliki teman bermain untuk mengisi waktu luang. Jika hal ini terus terjadi maka dikawatirkan beberapa aspek pertumbuhan pada anak akan terhambat, seperti aspek keseimbangan dan komunikasi. Zaki dan Helminsyah (2017) mengungkapkan dalam hasil penelitiannya bahwa dampak negatif

pada anak yang sudah candu dengan *game online* yaitu anak akan memiliki sifat dendam, berperilaku kasar, dan mengisolasi diri.

Permainan tradisional dalam proses belajar mengajar sebenarnya dapat melatih atau meningkatkan fisik keseimbangan anak, hal ini telah dibuktikan oleh Hidayat (2013) dalam hasil penelitiannya ia menyatakan bahwa permainan tradisional sangat baik untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan anak, seperti permainan engklek yang memiliki unsur gerak melompat yang dapat melatih keseimbangan anak dan koordinasi mata tangan anak saat melempar gacok. Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (culture), dan bahkan mungkin saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Permainan tradisional ini telah menjadi barang yang sangat langka. Padahal jika kita analisis terdapat sejumlah permainan tradisional yang memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya. Alawiyah (2014) juga mempertegas dengan menyatakan bahwa permainan tradisional yang lainnya juga dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan anak seperti babentengan dan tugel edom-edom. Dengan anak bermaian permainan tersebut anak aktif bergerak sehingga otot-otot besar mereka terlatih.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosio-keseimbangan pada anak adalah permainan Englolibaba Biskuit. Permainan tradisional Englolibaba Biskuit adalah pengembangan permainan tradisional yang menggabungkan tiga permainan tradisional sekaligus yaitu engklek, lompat tali, dan bakiak batok dalam satu kegiatan bermain berbasis sirkuit. Keuntungan model pengembangan permainan tradisional ini yaitu anak dapat melakukan tiga permainan tradisional sekaligus dalam satu waktu, serta kemampuan anak pada aspek sosio-keseimbangan akan berkembang dikarenakan kegiatan permainan tersebut terdiri dari unsur komunikasi yaitu adanya pembagian kelompok pada saat bermaian, dalam kelompok tersebut terdiri dari beberapa anak sehingga terciptalah komunikasi antar anak pada saat bermain, dan untuk unsur keseimbangan seperti berlari, melompat, berjalan dan keseimbangan tubuh. Berdasarkan uraian di atas maka penelitian terkait pengembangan permainan tradisional Englolibaba Biskuit ini sangat diperlukan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yang menghasilkan sebuah produk permainan tradisional englolibaba

biskuit. Hal ini sesuai dengan pernyataan sugiyono (2014:407) bahwa R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan permainan tradisional englobaba biskuit adalah model 4-D (Thiagarajan,dkk, 1974:5) yang terdiri dari 4 tahapan pokok, yakni; 1) *Define* atau tahap pendefinisian, (2) *Design* atau tahap perancangan, (3) *Development* atau tahap pengembangan, (4) *Disseminate* atau tahap penyebaran.

1. Define (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda beda. dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk.

2. *Design* atau tahap perancangan

Tahap design terdapat empat kegiatan, yaitu: constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design. Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat modul atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis materi. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran.

3. *Development* atau tahap pengembangan

Tahap pengembangan terdapat dua kegiatan yaitu: expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saransaran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba

digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

4. *Disseminate* atau tahap penyebaran

Tahap *disseminate* dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap penyebaran produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian itu sendiri yaitu untuk menghasilkan data. kualitas pengumpulan data berkaitan dengan ketepatan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian dan Permainan tradisional Englolibaba Biskut menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Wawancara Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam proses pengembangan produk. Wawancara dilakukan dengan guru guru SD Teuku Nyak Arif, SDN 3 Banda Aceh dan SDN 16 Banda Aceh untuk mendapatkan informasi mengenai kendala yang di alami selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan keseimbangan dan komunikasi pada anak sekolah dasar.

b. Observasi

Observasi ini digunakan untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar bagaimana tingkat komunikasi dan ketrampilan pada anak. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan pada siswa pada kelas IV. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk memperoleh data yang akurat yakni dengan mengamati proses pembelajaran di kelas, baik dari segi materi pembelajaran dan keadaan siswa.

c. Validitas

Validitas Instrumen Validitas instrumen menggunakan validitas isi yaitu mengukur kelayakan dengan meminta penilaian kepada ahli (*expert judgment*) yang memiliki keahlian dibidang materi. Teknis pengujian validitas ini dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur, dan nomor butir (*item*) pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Hasil dari penilaian para ahli kemudian

dijadikan sebagai acuan dalam menyempurnakan instrumen yang hendak digunakan, sehingga mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dalam penelitian adalah tahapan pendefinisian (*define*) dan tahapan perancangan (*design*) sebagai berikut. 1. Tahapan Pendefinisian (*Define*) Dalam tahapan pendefinisian (*define*) telah dilakukan analisis.

Kegiatan yang dikembangkan dalam permainan tradisional englobaba biskuit disesuaikan dengan beberapa hal diantaranya yaitu (1) Analisis kebutuhan dilakukan penyesuaian dengan kebutuhan guru dan siswa. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara ke guru SD Teuku Nyak Arif, SDN 3 Banda Aceh dan SDN 16 Banda Aceh. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memerlukan sebuah permainan tradisional englobaba biskuit yang mampu meningkatkan sosio-keseimbangan anak. (2) Analisis siswa dilakukan berdasarkan keadaan di lapangan, berdasarkan tanyajawab secara singkat kepada beberapa siswa kelas IV SD Teuku Nyak Arif, SDN 3 Banda Aceh dan SDN 16 Banda Aceh menunjukkan siswa kurang kenal permainan tradisional dan keterampilan komunikasi dan keterampilan keseimbangan anak kurang. (3) Analisis konsep dilakukan dengan menyusun kegiatan permainan tradisional yang akan diberikan oleh siswa. Analisis konsep dalam pengembangan permainan tradisional englobaba biskuit yang terdiri dari tiga permainan tradisional yang berbasis sirkuit. Adapun ketiga permainan tradisional yaitu permainan tradisional englek, lompat tali dan bakiak batok. (4) Perumusan tujuan pengembangan permainan tradisional englobaba biskuit yaitu untuk melestarikan permainan tradisional dan meningkatkan keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak SD.

Tahap Perancangan (*Design*) Dalam tahap perancangan (*design*) permainan tradisional englobaba biskuit pada mulanya peneliti melakukan (1) menentukan suatu kegiatan (permainan tradisional) yang sesuai dengan hasil analisis pada tahap pendefinisian, (2) menentukan permainan tradisional yang mampu mengatasi permasalahan yang ada, (3) menentukan tahapan permainan tradisional, (4) menentukan peraturan permainan tradisional. Tahap Pengembangan (*Develop*) 1. Tahap Validasi mengukur kelayakan dengan meminta penilaian kepada ahli Setelah permainan tradisional englobaba biskuit jadi, tahap selanjutnya adalah tahapan validasi. Adapun hasil validasi permainan tradisional englobaba biskuit adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Permainan Tradisional Englobaba Biskuit

No	Indikator	Nilai Hasil Validasi		Rerata
		Validator 1	Validator 2	
1	Desain permainan sesuai dengan karakter anak SD	4	4	4
2	Permainan yang tradisional yang dipilih sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak SD	3	4	3,5
3	Bentuk lintasan dapat dimainkan disegala ukuran lapangan yang dimiliki sekolah	3	3	3
4	Alat yang dipakai aman untuk anak SD	4	4	4
5	Peraturan muda dipahami anak SD	4	4	4
6	Tujuan permainan jelas	4	4	4
7	Permainan tradisional ramah lingkungan	3	4	3,5
8	Permainan tradisional membuat anak aktif	4	4	4
Rerata Akhir				3,75
Kriteria				Sangat Baik

Berdasarkan data validasi oleh para ahli bahwa permainan tradisional englobaba biskuit memperoleh nilai akhir rata-rata sebesar 3,75 dengan kriteria sangat baik.

Tahap Uji Coba Kecil

Pada tahap uji coba kecil digunakan untuk mengetahui hasil keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak SD. Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan komunikasi anak SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh kelas IV didapat skor terendah (*minimum*) 16, skor tertinggi (*maksimum*) 34, rerata (*mean*) 15,56, nilai tengah (*median*) 27, nilai yang sering muncul (*mode*) 27, standar deviasi (*SD*) 5,28 dan berikut ini data dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Data Deskriptif Statistik Keterampilan Komunikasi Siswa

Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	15,62
<i>Median</i>	27
<i>Mode</i>	34
<i>SD</i>	5,42
<i>Minimum</i>	16
<i>Maximum</i>	34

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan komunikasi anak SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh kelas IV setelah melakukan permainan tradisional englobaba biskuit adalah sebagai berikut ini.

Tabel 3. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Komunikasi Setelah Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$33,62 \leq X$	Tinggi	3	15%
2	$19,58 \leq X < 33,62$	Sedang	15	75%
3	$X < 19,58$	Rendah	2	10%
Jumlah			20	100 %

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan keseimbangan anak SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh kelas IV didapat skor terendah (*minimum*) 163,66, skor tertinggi (*maksimum*) 241,91, rerata (*mean*) 200,74, nilai tengah (*median*) 195,80, standar deviasi (SD) 20,89 dan berikut ini data dalam bentuk tabel.

Tabel 4. Deskriptif statistik tingkat keterampilan Keseimbangan Siswa

Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	200,74
<i>Median</i>	195,80
<i>SD</i>	20,89
<i>Minimum</i>	163,66
<i>Maximum</i>	241,91

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan keseimbangan anak SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh kelas IV setelah melakukan permainan tradisional englobaba biskuit adalah sebagai berikut ini.

Tabel 5. Norma penilaian tingkat keterampilan keseimbangan Siswa Setelah Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 232,08$	Baik Sekali	1	5%
2	$211,19 \leq X < 232,08$	Baik	6	30%
3	$190,29 \leq X < 211,19$	Sedang	6	30%
4	$169,34 \leq X < 190,29$	Kurang	6	30%
5	$X < 169,34$	Kurang Sekali	1	5%
Jumlah			20	100%

Uji Coba Skala Besar

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan komunikasi anak SD Negeri 3 dan 16 Banda Aceh kelas IV didapat skor terendah (*minimum*) 28, skor tertinggi (*maksimum*) 34, rerata (*mean*) 33, nilai tengah (*median*) 33,

nilai yang sering muncul (mode) 33, standar deviasi (SD) 1,1 dan berikut ini data dalam bentuk tabel.

Tabel 6. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Komunikasi Siswa Setelah Permainan

Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	33
<i>Median</i>	33
<i>Mode</i>	33
<i>SD</i>	1,1
<i>Minimum</i>	28
<i>Maximum</i>	34

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan komunikasi anak SD Negeri 3 dan 16 Banda Aceh kelas IV setelah melakukan permainan tradisional englobaba biskuit adalah sebagai berikut ini.

Tabel 7. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Komunikasi Siswa Setelah Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$33,62 \leq X$	Tinggi	8	20%
2	$19,58 \leq X < 33,62$	Sedang	32	80%
3	$X < 19,58$	Rendah	0	0%
Jumlah			40	100 %

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan keseimbangan anak SD Negeri 3 dan 16 Banda Aceh kelas IV didapat skor terendah (*minimum*) 181,86, skor tertinggi (*maksimum*) 574,66, rerata (*mean*) 217,10, nilai tengah (*median*) 206,60, standar deviasi (SD) 78,34 dan berikut ini data dalam bentuk tabel.

Tabel 8. Deskriptif statistik tingkat keterampilan Keseimbangan Siswa Setelah Permainan

Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	217,10
<i>Median</i>	206,60
<i>SD</i>	78,34
<i>Minimum</i>	181,86
<i>Maximum</i>	574,66

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan keseimbangan anak SD Negeri 3 dan SD Negeri 16 Banda Aceh kelas IV setelah melakukan permainan tradisional englobaba biskuit adalah sebagai berikut ini.

Tabel 9. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Keseimbangan Siswa Setelah Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 232,08$	Baik Sekali	12	30%
2	$211,19 \leq X < 232,08$	Baik	14	35%
3	$190,29 \leq X < 211,19$	Sedang	6	15%
4	$169,34 \leq X < 190,29$	Kurang	8	20%
5	$X < 169,34$	Kurang Sekali	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat dilihat bahwa tingkat keterampilan keseimbangan siswa setelah penerapan permainan englobaba biskuit yaitu kategori baik sekali sebanyak 12 siswa dengan presentase 30%, kategori Baik 14 siswa dengan presentase 35%, kategori sedang sebanyak 6 siswa dengan presentase 15% dan kategori kurang 8 siswa dengan presentase 20%.

Pencapaian hasil ini dikarenakan karakteristik permainan englobaba biskuit yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar serta permainan englobaba biskuit memiliki unsur-unsur permainan yang dapat melatih kekuatan otot kaki sebagai salah satu bagian tubuh yang menjadi factor dalam keterampilan keseimbangan tubuh.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian permainan tradisional englobaba biskuit memberikan pengaruh dalam peningkatan keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak sekolah dasar di kota banda aceh. Kemampuan keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak sekolah dasar dapat meningkat disebabkan beberapa faktor diantaranya yaitu 1) permainan yang mudah dipahami oleh anak sehingga anak antusias dalam memainkan permainan tradisional englobaba biskuit, 2) peralatan yang digunakan dalam permainan tradisional englobaba biskuit aman dan menarik, 3) kegiatan permainan tradisional englobaba biskuit terdiri dari beberapa gerakan keseimbangan.

Dengan terus melakukan permainan tradisional englobaba biskuit anak akan lebih aktif untuk bergerak sehingga pertumbuhan fisik dan komunikasi anak akan berkembang secara maksimal. Permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Dengan melalui permainan tradisional anak mampu mengembangkan kerjasama, mampu menyesuaikan diri,

saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati aturan, serta mampu menghargai orang lain, yang kesemuanya itu merupakan modal dari bagai peranannya sebagai makhluk sosial.

Saran

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama dalam rangka membantu perkembangan potensi anak, anak sangat membutuhkan sebuah solusi untuk meningkatkan Keterampilan Keseimbangan dan Keterampilan Komunikasi siswa sekolah dasar Dalam proses belajar mengajar guru tidak akan terlepas dari hambatan dan permasalahan yang dialami siswa. Agar permasalahan yang dihadapi siswa dapat terselesaikan secara tuntas. Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis menyarankan agar:

1. Bagi guru: guru terus mengembangkan Permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak.
2. Bagi peneliti: diharapkan bisa dijadikan referensi untuk menambah ilmu dan pengalaman dalam melakukan penelitian tentang peningkatan keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak sekolah dasar dengan mengembangkan Permainan tradisional.
3. Permainan tradisional salah satu cara orang tua untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan sosial anak.
4. Orang tua dan orang dewasa dalam lingkungan tersebut, hendaknya berperan serta dalam memperkenalkan permainan tradisional yang dimainkannya di masa kecilnya dahulu.
5. Dalam lingkungan, anak merupakan kewajiban semua pihak untuk membantu anak mempersiapkan dirinya menjadi orang dewasa yang sebagaimana seharusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera
- Alawiyah, Ratu Tuti. 2014. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 8, Edisi 1, April 2014*
- Andrian, Indra Lutfi & Ehan. 2017. Egrang Batok Untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Tunanetra. *Jassi_anakku, Volume 18 Nomor 2, Desember 2017*
- Anas Sudijono. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Elly, M Setiadi. 2006. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Malang: Prenada Media Group
- Fuad, Zaki Al dan Helminsyah. 2017. The Impact of Online Games on Social and Cognitive Development on Elementary School Students. *Proceedings of the 1st International Conference on Innovative Pedagogy, ISBN 978-602-08985-3-7*
- Hidayat, Dasrun. 2013. Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad, Volume 05, No.2 Oktober 2013*
- Indarti. 2008. *Antropometri untuk Kedokteran, Keperawatan, Gizi dan Olahraga*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama
- Istiqomah, Nurul, dkk. 2016. Peningkatan perkembangan Sosial dan Emosional Melalui Kegiatan *Outbound* pada Anak Kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Jember. *Jurnal Edukasi UNEJ. Volume III No.2. 19-21*
- Ja'far, Aljuk, dkk. 2014. Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal. *Jurnal Art Nouveau. Volume.3 No.1*
- Nur, Haerani. 2011. Peran Permainan Anak Tradisional Dalam Mensimulasi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dediksi Volume XIII Nomor 2 ISSN: 0215-0891*
- Padil, Moh dan Supriyatno, Triyono. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Malang: UIN Maliki Press
- Paradisa, Tria. 2017. Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage Di SD Negeri 94 Pekan Baru. *JOM FISIP Vol.4(2)- Oktober 2017*
- Pebryawan, Krisna. 2015. Engklek Sebagai sarana Pembelajaran yang Asik Di Tengah Permainan Modern. *Magistra, No. 92 Th. XXVII Juni 2015. ISSN 0215-9511*
- Perdani, Putri Admi. 2014. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 8, Edisi I. April 2014*

- Pitaloka, Ardanarewi A. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar*. Solo: Universitas Sebelas Maret
- Saifuddin Azwar. 2010. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Somantri, Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT.Refika Aditama
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2010. *Statistik untuk Penelitian..* Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Thiagarajan, S. dkk. 1974. *Instructional development for Training Teachers of Exceptional Children A Sourcbook*. Minnesota: National Center for Improvement of Educational System
- Yufitsa, ahmad dan Efensi. 2016. Implementasi Permainan Tradisional Aceh Di PAUD IT Al-Fatih Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1):68-75 Agustus 2016
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

CONSTRUCTING MILLENNIAL STUDENT DISCIPLINE CHARACTER THROUGH AWARDING REWARD-STICKER

Abd. Muqit^{1*}, Khairul Auliyah², Akhmad Nurul Kawakip³, Muh. Hambali⁴,
Moh. Nawafil⁵

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Ampel, Surabaya

^{2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang

* Corresponding Author: h.abd.muqit@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Agt 10, 2022

Revised Nov 20, 2022

Accepted Dec 10, 2022

Available online Dec 16, 2022

Kata Kunci:

Reward, Karakter, Disiplin,
Sticker.

Keywords:

Reward, Character, Discipline,
Sticker.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis data terkait pelaksanaan pemberian reward sticker dalam membentuk karakter disiplin siswa. Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif, jenis studi kasus. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari kondensasi data, penyajian data, kemudian tahapan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah 1) pemberian reward dalam membentuk karakter kedisiplinan siswa melalui pendistribusian stiker sangat penting dalam memotivasi siswa untuk melakukan tindakan positif; 2) Langkah-langkah pemberian reward-sticker diawali dengan menyiapkan materi pembelajaran,

menyampaikan materi kepada siswa, mengamati sikap siswa, terakhir memberikan reward-sticker kepada siswa yang berprestasi baik; 3) Faktor pendukung keberhasilan program ini adalah motivasi yang baik dari guru, kesadaran diri pada siswa, perpustakaan, tempat ibadah, dan kelas yang proporsional. Sedangkan faktor penghambatnya adalah lingkungan bermain dan teman sejawat.

ABSTRACT

This research aims to analyze data related to the implementation of giving sticker rewards in shaping students' disciplinary character. The research approach uses a qualitative type of case study. Data collection using observation techniques, interviews, and documentation. Data analysis techniques in this study consisted of data condensation, data presentation, then the stages of conclusion. The results of this study are 1) giving rewards in shaping the character of student discipline through the distribution of stickers which are very important in motivating students to take positive actions; 2) The steps for giving reward stickers start with preparing learning materials, conveying material to students, observing students' attitudes, the lastly giving reward stickers to students who have done good performance; 3) Factors supporting the success of this program are good motivation from teachers, self-awareness in students, libraries, places of worship, and proportionate classes. While the inhibiting factors are the playing environment and colleagues.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



INTRODUCTION

The pattern of character building is an effort to help the development of the soul of students, physically and mentally, from their natural personality to civilized humanity (Gunawan, 2014: 28). For example, it is recommended for children to shake hands with their parents by kissing their hands, clean their bodies, tidy clothes and be disciplined in time. It is a process of character building and education. Character education is not a process of memorizing exam question material, and the techniques for answering it. Character education requires a pattern of coaching and habituation. The habit of doing good, being honest, chivalrous, ashamed to cheat, to be lazy, to let the environment dirty (Dianto, 2021: 265). Character is not formed instantly, but needs serious and proportional coaching. Character education is essentially aimed at forming a nation that is strong, competitive, noble, moral, tolerant, cooperative, patriotic, dynamic, oriented to science and technology, all of which are imbued with faith and piety to God Almighty.

In order to realize character building for students, education in schools becomes a strategic place for the growth of students' character. All events that occur in schools can be integrated into character building programs. Character education is a joint effort of all school members to create a new culture in schools, namely the culture of character education (Minhaji et al., 2022: 2109). The implementation of character education in schools is developed through learning experiences that lead to the formation of character in students. Thus, education that is urgently needed today is education that can integrate character content with learning so that it can optimize the development of all dimensions of children (*cognitive, affective, and psychomotor*), one of which is by applying educational tools in the form of giving rewards. Giving rewards is one of the tools to achieve the goal. So the success or failure of achieving educational goals really depends on the learning process experienced by students, both at school and in their own home or family environment. Then one of the effects of the success of this learning process also depends on creativity and the way teachers and parents apply in educating (Yunus & Fanirin, 2021: 140).

The problems that occur at the Surya Buana Islamic Elementary School in Malang are the lack of discipline and attitudes that violate the rules at school, one example is; there are still many students who are late for school, skipping school, disobeying and so on. This is caused by several factors, both internal and external. Therefore, educators must be more creative and pay more attention to what children need. Teachers and parents must be able to create the attraction of students in doing positive things. For example,

regarding rewards, because one of its functions is to encourage students to do positive things (Melinda & Susanto, 2018: 83). Because at the age of elementary school, unique motivations are needed in order to encourage students to improve their learning achievements and will also be able to shape the character of the students themselves.

From this description above, it can be concluded that one way to increase student motivation in terms of attitudes, religion, skills and knowledge is implement the application of rewards to students. The implicit goal of giving rewards is to reconstruct the feelings of students so that they feel more appreciated for all their achievements and efforts.

Several previous researchers have conducted research that is almost similar to this research, namely improving the discipline character of students through giving rewards. The results of the study revealed that the provision of rewards and punishments had an impact on students' obedience to rules and intelligent control of emotions (Arinalhaq & Eliza, 2022: 1925), student motivation increased 73% if the teacher gave a reward for their work success (Ernata, 2017: 785), student learning achievement was relatively increased when given a reward after doing assignments (Waqiah & Dj, 2021: 80), students' emotional bonds with teachers develop (Prasetyo et al., 2019: 402). The forms of rewards given to students are quite diverse, ranging from verbal praise (Fadilah & F, 2021: 93), written comments in student books (Hero & Esthakia, 2020: 329), badges (Saputra et al., 2021: 71), and animation (Agustina et al., 2021: 364).

Based on the facts of the findings and the problems that occurred in the field previously mentioned, further research is needed regarding the provision of rewards through various alternative media. Research on the sticker rewards to elementary school students still considered inconsiderable. Moreover, this sticker reward given to schools located in metropolis city that has students from various backgrounds. Therefore, this study aims to discuss the reasons why sticker rewards can shape students' disciplined character, what are the steps for giving sticker rewards in shaping students' disciplined character, the last is the inhibiting and supporting factors in forming students' disciplined character.

RESEARCH METHODS

A qualitative approach is used in this study because the output of the data discussion that appears in the form of written or spoken words from people and observable behavior. Qualitative research is research to answer problems that require in-

depth understanding, carried out fairly and naturally in accordance with objective conditions in the field without any manipulation (Zainal Arifin, 2011: 58). This descriptive qualitative research aims to describe the phenomena that occur in the field which will be investigated regarding the implementation of reward stickers in shaping the character of discipline in Surya Buana Islamic Elementary School students, Malang.

The selected informants consisted of 7 students, 1 PAI teacher, homeroom teacher, school principal, and the person in charge of the curriculum. To obtain valid data, the researcher used several instruments, the first were observation guidelines and interview guidelines. Informants were asked about the implementation of giving rewards that occurred during the learning process. To obtain the accuracy of the data, observations and documentation are always carried out by researchers. The data analysis process begins by examining all available data from various sources, namely from interviews, observations that have been written down in field notes, personal documents, official documents, photographic images, and so on. The data analysis technique in this study uses the Miles and Huberman model, namely data condensation, data display, conclusion drawing/verification (Miles et al., 2014: 287).

FINDING AND DISCUSSION

The Importance of Giving Reward Stickers in Shaping Student Discipline Character

Reward according to language comes from English which means award or prize. Reward is a form of reward originating from the behavioristic flow, which was put forward by Waston, Ivan Pavlov and colleagues with their SR theory. Reward is a form of positive treatment of the subject. The existence reward is a response to a behavior that can increase the likelihood of the behavior returning (Mulyasa, 2016: 39). Giving something that is considered to impress students in producing quality work results will continue to be tried to obtain the same results.

Generally, children will know about their work and actions that cause them to get rewarded. Furthermore, educators intend to provide rewards so that children become more active in their business. On the other hand to improve and enhance the achievements that has been achieved. This means that children become more determined to work or do better. As stated by Az that:

"We usually give stickers to students who are always diligent in doing their homework on time in order to improve their learning outcomes," Az, Interviewed.

The term reward is *Tsawabatau*, found in the Qur'an in showing what a person does in this case the habits of children and adolescents in this life. As stated in the editorial of the Qur'anic verse below.

So Allah will reward them in this world and in the hereafter with good rewards. And Allah loves those who do good (QS. Ali-Imron: 148), (Departemen Agama Indonesia 2015).

Reward used at SD Islam Surya Buana Malang is a sticker reward with various characters that make students happy. The teacher gives encouragement and attention to students if the students concerned can set a good example and are able to obey school rules and give appreciation in the form of gifts. Giving gifts and high appreciation is a natural thing for students to like, because psychologically it will stimulate a positive thinking paradigm and sedentary behavior (Rizkita & Saputra, 2020: 70). Zd as the principal of the school stated that:

"We facilitate teachers to give gifts and appreciations of various kinds to students who comply with school regulations," Zd, Interviewed.

School regulations are indeed a core element that must be considered, because school conduciveness affects the activities and comfort of students learning (Badruzzaman, 2019: 77). Through the provision of rewards, it is hoped that it can build a positive relationship between teachers and students, because in essence giving gifts is part of the embodiment of a teacher's love for students.

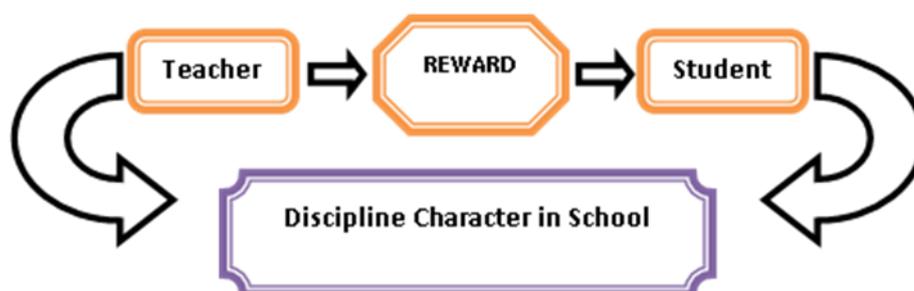
The function of rewards is very much in the world of learning. According to Wahyudin there are several objectives of rewards, such as, (1) The function of rewards as a guide and reinforcer of positive responses to correct behavior, (2) Rewards are given situationally with the intention of maintaining the originality of the benefits so that they do not turn into bribes, (3) Giving rewards must through a process of evaluation and clarity of the problem so that a deep belief is obtained, (4) The provision of rewards is prioritized over applying sanctions, (5) As much as possible the provision of rewards uses non-material so that children do not become materialistic (Setiawan, 2018: 186).

Through the provision of modern reward stickers, students become very interested in always getting them. Students' interest in something if used properly by the teacher will have an impact on positive behavior that is often displayed (Soyomukti, 2015: 160). Some students come to school early to get the sticker they want. As stated by Rj, that:

"Adif and I, also several my friends, came to school at 06.30 WIB. Usually the teacher gives us the newest sticker. I can get another sticker if I lead a prayer at school using the microphone." Rj, Interviewed.

The example of students' attitudes above correlates with the purpose of giving rewards according to Marno and Idris which has implications for students' attitudes that are less positive towards being productive (Marno & Idris, 2008: 103). Furthermore, Marno and Idris explained that the purpose of giving rewards consists of (1) Increasing students' attention in the teaching and learning process, (2) Generating, maintaining, and increasing student learning motivation, (3) Directing students' thinking development towards creative thinking, (4) Controlling and modify the behavior of students who are less positive and encourage the emergence of productive behavior.

From the variant of the explanation above, the writer can conclude that reward is an award given to someone as a form of appreciation for what a person or student has achieved during the teaching and learning process, therefore students will feel happy and consider their efforts appreciated, and also Students will continue to be motivated or enthusiastic to implement good morals and strive to maintain and advance achievements related to educational matters.



Picture 1. The Mapping Concept and Main Purpose of Giving Sticker Rewards

Creating a disciplined character is quite difficult. A teacher must have various strategies in disciplining children, such as kind words, touching and always reminding. By providing regular guidance and habituation, it can be one of the ways used in shaping the character of discipline. With the guidance, children indirectly practice to obey the rules that apply at school and discipline themselves. If the guidance is successful, as a teacher, you must feel proud that children are accustomed to carrying out the existing rules and regulations.

The Steps for Giving Reward Stickers to Students

In terms of work, work procedures are very important as guidelines that must be followed systemically. Work procedures can produce more precise and effective actions (Subandowo & Winardi, 2022: 150). So with the work steps will make the activity more meaningful and reap a lot of results. Likewise with procedures in learning activities. Good

learning activities must have careful planning. So that learning activities become directed and measurable (Sanjaya, 2008: 194).

The rewarding steps consist of several stages. In the initial stage, the teacher prepares a calm class condition in advance by directing students to sit neatly in their respective chairs, must not be in trouble and cannot go in and out of class without permission. After that the teacher guides the students to read the prayer before starting the lesson, then the teacher conveys the material using the lecture method and the whiteboard and marker media that have been provided. After finishing the delivery of the material, the teacher asked questions to the students, for those who could answer were given a reward sticker. This also applies to those who ask questions, they will be rewarded with stickers.

Certainly, each teacher has different variations in giving reward stickers. Each teacher must have a different way of teaching and strategies (Mardhiyah et al., 2018: 7). As the fifth grade PAI teacher did, it was started by preparing a daily test worksheet, then the teacher gave practice questions to students. After that, students are asked to work on the problem, when they have finished working, they are collected and given an assessment score. Then the teacher assesses the results of their tests one by one, and the results are distributed back to the students, for students who get a score of one hundred are given five reward stickers.

The variation of giving reward stickers by the fifth grade PAI teacher at the time of learning evaluation has a special purpose. Students become more challenged and compete with each other to get good grades. Reward stickers can be obtained if students can achieve the maximum possible score. Through the provision of reward stickers during the evaluation of learning, it has an impact on increasing student learning outcomes, this is emphasized by Sr that:

“Initially when given practice questions, the score of students who achieved a score of 100 was very small. After I gave a gift in the form of a sticker to students who achieved a score of 100, to my surprise, it turned out that they were very serious about working on the questions and almost 80% of students reached the prize target,” Sr, Interviewed.

In general, classroom teachers often implement rewarding steps as taught by the principal. These steps are initiated by reminding that the criteria for students who deserve to be rewarded are those who behave well and those who behave badly are taken for the rewards that have been given before. Then when active in class such as; give their opinion, provide answers when asked, and also dare to ask when experiencing problems in learning, the teacher calls the active student to come forward then the teacher gives a

reward sticker. Students who are rewarded are not only active in class, but when students often keep a clean environment by throwing garbage in its place, they are also rewarded, then those who were coming class on time are also rewarded.

Giving rewards by other teachers to their students has also been done. This is as described in the article written by Yana (2016: 14) as follows :

1. The teacher provides an explanation of the subject matter to students.
2. In the midst of explaining the material, the teacher inserts practice questions according to the subject matter being given.
3. Students who actively answer correctly will receive certain prizes such as school stationery and other learning needs.
4. The teacher will provide opportunities for students who make noise in class or are lazy to study to answer questions. If he can answer correctly, he gets a prize. On the other hand, if he is wrong in answering a question and has previously been proven to have caused a commotion in class, he will be punished according to the level of his error.
5. The more material questions are given, the more prizes that must be given. Vice versa, the more students who make noise or are lazy to study, the more punishments given.

At Surya Buana Islamic Elementary School, Malang, teachers are still more dominant in giving rewards than punishment. Because according to the principal's instructions, students must be made happy first to create a conducive learning environment. Affection and giving attractive gifts can change the character of students elegantly, rather than changing the character of students through punishment which is feared only because of pressure. As the PAI teacher's statement that:

"In essence, God gives a lot of rewards first to his servants who do good. Then why don't we give rewards first to students who do good? However, if the misbehavior that has been committed by students has exceeded the limit, then it is possible for us to give strict and proportional sanctions,"

Sr, Interviewed.

It turns out that giving punishment can also have a negative impact on students, such as trauma (Firdaus, 2020: 26), regrets that don't end (Ayuningtyas, 2019: 615), lowering students' self-confidence (Mujriah et al., 2022: 191), and act more aggressively (Elindasari, 2021: 128). Therefore Myles Horton and Paulo Freire suggest that education should be far from the word "punishment", because students are not human beings who violate the rule of law (Horton & Freire, 1990: 64). Thus the teacher's ability is indeed very important in managing a meaningful class (Djuwairiyah & Nawafil, 2021: 33).

Supporting and Inhibiting Factors in Shaping Student Discipline Character

Khansa, Utami, and Devianti (2020: 172) explained that character is a person's moral and mental quality whose formation is influenced by innate and environmental factors. The potential for good character is possessed by humans before they are born, but these potentials must be fostered through socialization and education from an early age (Moh. Nawafil & Junaidi, 2020: 220). Character is not formed just like that, but is formed through biological factors and environmental factors.

Biological factors come from within the person himself. This factor comes from heredity or innate that is brought from birth and the influence of heredity from one of the traits possessed by one of the two (Abdullah & Azis, 2019: 53). Environmental factors are external factors for the formation of individual character. In general, environmental factors consist of the environment, education, living situations and community conditions, all of which have a major influence on character formation.

Discipline is a very important thing that must be taught to children because discipline helps children to learn to know what is right and wrong and keeps children safe. Instilling discipline from an early age can help children learn to be responsible and have an influence on their social life in the future.

The way to instill the concept of discipline in children is by giving rewards. With this gift, we can know the discipline of the child before the reward is applied and after it is applied. According to Kusyairy's research giving a reward is an award or gift given to a child for having done something good or right (Kusyairy & Sulkipli, 2018: 81). The purpose of giving these rewards is to motivate children to increase their enthusiasm for learning, foster good and right behaviors, and make children more confident. By giving rewards to early childhood, it has a big influence on the soul of the child. In addition to rewards having advantages, rewards also have a weakness that can cause children to be arrogant and ask for more gifts given. Therefore, giving rewards to children is only appropriate or not excessive. Based on research conducted by Febianti the application of rewards greatly affects children's discipline, where children begin to be able to line up neatly, don't come late to school, enter class orderly, and wear attributes or uniforms neatly to school (Febianti, 2018: 99).

In achieving the maximum target for the formation of the disciplined character of the students of SD Islam Surya Buana Malang, of course there are supporting factors and inhibiting factors in the process of achieving it. Supporting factors can be built from

schools by providing supporting facilities to familiarize students with the disciplined character. The facilities built include providing a mosque so that students can pray together on time. When at home, parents of students get used to disciplined behavior. In addition, those who support the formation of the character of the students of SD Islam Surya Buana Malang are of course professional education personnel who can shape the character of students' discipline. Because of every learning process, teachers motivate and instill religious values to students.

The inhibiting factors for character building in Surya Buana Islamic Elementary School Malang are sometimes from the children's own habits, from their environment, namely from the environment of their peers as well as from the family environment. Sometimes in class there are children who are difficult to manage, and that can influence their friends to follow them. Furthermore, from environmental factors, namely the environment where children hang out in the community. If the child hangs out with people who are not good, it will hinder him from being a child of good character. Furthermore, from parents who are too busy with their work, children sometimes often use gadgets and often forget, thus ignoring the things they should be doing.

CONCLUSIONS

The application of rewards in shaping the character of student discipline is carried out by giving stickers as a form of high appreciation for the good performance that has been carried out by students. This aims to motivate students to take positive action. The steps for giving rewards begin with preparing learning material, after that conveying the material to students, then the teacher observes the attitudes of students during learning activities, after students are felt to have given a positive attitude, the teacher gives reward stickers. Many factors support the success of this program, such as libraries, proportional classes, places of worship, printing equipment, and so on. While, the inhibiting factors consists the playground of students and colleagues.

For future researchers, it is hoped that they can maximize the method provided so that students are more enthusiastic in the learning process, and should pay more attention to how the right time is in giving rewards. Giving rewards can also be directed to aspects of honesty, responsibility, and various other attitudes.

REFERENCES

- Abdullah, U. M. K., & Azis, A. (2019). Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 51–62. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.355>
- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. shanti. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353–361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>
- Arinalhaq, R., & Eliza, D. (2022). Dampak Pemberian Reward and Punishment Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(1), 1925–1930. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.2697>
- Ayuningtyas, D. (2019). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Se-Gugus Wr Supratman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(16), 610–622.
- Badruzzaman, B. (2019). INTEGRITAS SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI KAWASAN TIMUR INDONESIA (Pengaruh Tingkat Kondusifitas Lingkungan Terhadap Integritas Siswa). *Al-Qalam*, 25(1), 77. <https://doi.org/10.31969/alq.v25i1.729>
- Dianto. (2021). Character Building in New Normal Islamic Education. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 2(1), 264–269. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/6255>
- Djuwairiyah, & Nawafil, M. (2021). Urgensi Pengelolaan Kelas; Suatu Analisis Filosofis dan Pemahaman Dasar Bagi Kalangan Pendidik di Pesantren. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 27–36.
- Elindasari, D. A. (2021). Effect of Reward and Punishment for Discliplinary Study of Student. *BASIC EDUCATION*, 10(2), 119–132. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/17741>
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781–790. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>
- Fadilah, S. N., & F, N. (2021). Implementasi Reward dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(1), 87–100. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.51>
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward and Punishment yang Positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>

- Firdaus, F. (2020). Esensi Reward dan Punishment dalam Diskursus Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 19–29. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4882](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4882)
- Gunawan, H. (2014). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya*. Alfabeta.
- Hero, H., & Esthazia, M. (2020). Implementasi Pemberian Reward Kepada Siswa Kelas IV SDK Waiara. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 322–332. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.137>
- Horton, M., & Freire, P. (1990). *We Make The Road By Walking: Conversation on Education and Social Change*. Temple University Press.
- Indonesia, D. A. R. (2015). *Al-Qur'an Kemenag*. Kementerian Agama RI.
- Khansa, A. M., Utami, I., & Devianti, E. (2020). Analisis Pembentukan Karakter Siswa di SDN Tangerang 15. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 158–179. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.466>
- Kusyairy, U., & Sulkipli. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward and Punishment. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 81–88.
- Mardhiyah, R, M. D., & Suhandi, T. (2018). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits. *Fikrah: Journal Of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Marno, & Idris. (2008). *Strategi dan Metode Pengajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Melinda, I., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81–86. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis; A Methods Sourcebook* (3 (ed.)). Sage Publications.
- Minhaji, Nawafil, M., & Muqit, A. (2022). Implementation of the Islamic Religious Education Learning Methods Innovation in the New Normal Era. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2107–2118. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1900>
- Moh. Nawafil, & Junaidi, J. (2020). Revitalisasi Paradigma Baru Dunia Pembelajaran yang Membebaskan. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(2), 215–225. <https://doi.org/10.35316/jpii.v4i2.193>
- Mujriah, Esser, B. R. N., & Susilawati, I. (2022). Efek Pemberian Reward and Punishment Pada Motivasi Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus Dalam Permainan Tradisional). *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1), 186–194. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>
- Mulyasa, E. (2016). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, A. H., Prasetyo, S. A., & Agustini, F. (2019). Analisis Dampak Pemberian

- Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 402. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19332>
- Rizkita, K., & Saputra, B. R. (2020). Bentuk Penguatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik dengan Penerapan Reward dan Punishment. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2), 69–73. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v20i2.663>
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Saputra, R. A., Hariyadi, A., & Sarjono. (2021). Pengaruh Konsep Diri dan Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewirausahaan. *Jurnal Educatio FKIP*, 7(3), 1046–1053. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1337>
- Setiawan, W. (2018). Reward and Punishment dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Mrabbi*, 4(2), 184–201.
- Soyomukti, N. (2015). *Teori-Teori Pendidikan: Dari Tradisional, Neo Liberal, Marxis-Sosialis, Hingga Post Modern (I)*. Ar-Ruzz Media.
- Subandowo, M., & Winardi, I. (2022). Strategies to Increase Employee Performance Productivity of Private Higher Education Institutions in Indonesia by implementing a Growth Mindset and Work Engagement. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 22(1), 141–154. <https://doi.org/10.12738/jestp.2022.1.0012>
- Waqiah, W., & Dj, M. Z. (2021). Penerapan Reward dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMKN 4 Bone. *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 71–84. <https://doi.org/10.30863/aqym.v4i1.1571>
- Yana, D., Hajidin, & Itan Syafiah. (2016). Pemberian Reward dan Punishment Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 11–21.
- Yunus, & Fanirin, M. H. (2021). Penerapan Metode Reward Dan Punishment Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Kelas IV Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah Haurkolot. *Jurnal Pendidikan Inonesia*, 2(1), 140. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.75>
- Zainal Arifin. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

MODEL PEMBELAJARAN KOLABORASI SDGs DALAM PENDIDIKAN FORMAL SEBAGAI PENGENALAN ISU GLOBAL UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SOSIAL PESERTA DIDIK

Maria Apriline Hega Tareze^{1*}, Indri Astuti², Afandi³
^{1,2,3}Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura

*Corresponding Author: mariaapriline@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Agt 10, 2022

Revised Nov 20, 2022

Accepted Dec 10, 2022

Available online Dec 16, 2022

Kata Kunci:

Reward, Karakter, Disiplin, Sticker.

Keywords:

Reward, Character, Discipline, Sticker.

ABSTRAK

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam memberikan SDM yang berkualitas, penting dilakukan adanya peningkatan kualitas pendidikan. Kemajuan dalam teknologi saat ini menuntut kita untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efisien untuk hasil yang berkualitas. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan adalah metode pengenalan isu global yang disederhanakan dalam pembelajaran formal, sehingga siswa sebagai generasi penerus bangsa menyadari penuh peran yang ia miliki sebagai tanggung jawab warga dunia. merupakan metode pembelajaran khusus dalam pengangkatan isu yang menjadi goals dari SDG's (Sustainable Development Goals) dalam praktek materi formal sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur dengan cara mengkaji berbagai literatur yang berkaitan dengan model pembelajaran. Dalam hal ini spesifikasi yang diambil adalah pembelajaran SDGs ke 13 mengenai climate action yang dirancangan kedalam materi lingkungan pemabalejaraan biologi kelas 10 untuk meningkatkan literasi lingkungan. Keuntungan dari pembelajaran yang berbasiskan sustainable development ini adalah efishensi proses pembelajaran ;solusi isu SDGs yang merupakan tanggung jawab bersama hasil ideal; menyesuaikan kebutuhan siswa. Kesimpulan dari kajian ini pembelajaran berbasis Sustainable Development ini merupakan salah satu inovasi pendidikan yang baik dan dapat diaplikasikan pada lembaga pendidikan di Indonesia.

ABSTRACT

The rapid progress of science and technology can be used as a means to improve the quality of education. In providing quality human resources, it is important to improve the quality of education. Advances in technology today require us to be able to create efficient learning for quality results. One of the innovative learning models that can be applied is the method of introducing global issues and collaborating it formal learning, so that students as the nation's next generation are fully aware of the role they have as citizens of the world. is a special learning method in raising issues that become the goals of SDG's (Sustainable Development Goals) in the practice of formal school materials. This study uses the literature review method by examining various literature related to learning models. In this case the specifications taken are SDGs 13 learning regarding climate action which is designed into environmental material for class 10 biology lessons to increase environmental literacy. The advantages of learning that are based on sustainable

development are the efficiency of the learning process; solutions to SDGs issues which are a shared responsibility for ideal results; adapt to student needs. The conclusion from this study is that learning based on Sustainable Development is a good educational innovation and can be applied to educational institutions in Indonesia.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempe



PENDAHULUAN

Sustainable Development Goals (SDGs) dirancang sebagai kelanjutan dari Millenium Development Goals (MDGs) yang belum tercapai tujuannya sampai pada akhir tahun 2015 (Ruhil, 2015; Diouf, 2019). SDGs merupakan rencana aksi global yang dirancang oleh UNDP sebagai upaya untuk mencapai kesejahteraan bersama (Khataybeh et, al., 2010), keseimbangan hidup di alam (Ishak, 2007), serta mendorong kesadaran berperilaku ramah lingkungan (Kleespies & Dierkers, 2022). Beberapa tujuan terbesarnya adalah untuk mencapai perdamaian universal, kebebasan semua individu, dan penanganan terhadap permasalahan lingkungan agar semua individu dapat bertahan dan memiliki kehidupan berkelanjutan (Bappenas, 2015; Risno Mina, 2016). Oleh karena itu, pendidikan diharapkan menjadi ujung tombak pembangunan manusia di masa depan yang sejalan dengan arah pembangunan global (Alifah, 2021; Annur, 2018).

Dalam kalangan pendidikan sendiri, sekolah merupakan tempat siswa untuk membentuk rekonstruksi pola pikir terhadap lingkungan yang mereka miliki selama bertumbuh (Kates, R., Parris, T., & Leiserowitz, A. 2005). Oleh karena itu pengenalan dasar dan penerapan SDGs dalam pembelajaran sekolah perlu untuk diciptakan. Tujuannya adalah agar peserta didik yang berperan sebagai generasi penerus memiliki pola pikir dasar terhadap kesadaran sosial yang dibutuhkan untuk perwujudan kehidupan berkelanjutan. di Indonesia sendiri penerapan SDGs sudah mulai dilakukan (Pribadi 2015). Biasa disebut *Education for Sustainable Development* (ESD), menerapkan konsep pembangunan berkelanjutan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membentuk peserta didik memiliki kesadaran dan sifat bertanggung jawab terhadap permasalahan bersama (Annur, 2018). Mereka bisa menyadari bahwa tindakan yang mereka lakukan dapat berpengaruh pada kondisi lingkungan, sosial, dan ekonomi di masa ini maupun mendatang (Khataybeh et, al., 2010).

Banyak sekali Isu yang terdapat dalam SDGs yang dapat dikolaborasikan dalam pendidikan saat ini terutama di sekolah - sekolah formal yang ada (Lampa 2012). Sebagai contoh dalam pembelajaran biologi kelas 10 SMA dalam materi lingkungan hidup dapat

diangkat issue SDGs ke 13 mengenai climate action. Sehingga diharapkan setelah proses pembahasan materi dan kegiatan pembelajaran siswa mampu untuk melakukan tindakan yang menguntungkan bagi sosial dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar.

Isu climate change menjadi permasalahan lingkungan hidup yang menjadi perhatian dunia saat ini menurut United Nasion sebanyak 2,6 miliar manusia bergantung pada tanah, dengan 52% lahan (tanah) dipergunakan untuk pertanian. tanah yang hilang dan 30/50 kali lipat kesuburan tanah hilang karena penggurunan atau penggundulan lahan dan kekeringan, sementara 80% makanan manusia diperoleh dari tanaman. Hampir sebanyak 7.000 spesies hewan dan tumbuhan masuk dalam daftar perdagangan ilegal dari 120 negara melalui tindakan perburuan ilegal dan perdagangan satwa liar. Sebanyak kurang lebih $\frac{3}{4}$ dari luas permukaan bumi, yaitu sekitar 3 miliar manusia bergantung kepada keanekaragaman hayati, baik di lautan, laut, maupun pesisir sebagai mata pencaharian mereka; dan lautan menyerap sekitar 30% karbon dioksida yang dihasilkan oleh aktivitas manusia. Dari data tersebut kita melihat bahwa tindakan-tindakan kita sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan kehidupan selanjutnya. karena itu diperlukan kontribusi dari berbagai macam pihak, termasuk dunia pendidikan (SSLH 2017).

Dari dampak besar yang sudah terjadi di lingkungan alam kita, dapat terlihat bahawa hal tersebut bukan hanya merupakan tanggung jawab satu orang atau satu negara. Dibutuhkan tindakan masif dari semua pihak sehingga lingkungan alam dapat terselamatkan (Saribas, 2015). Setiap orang setidaknya harus memiliki literasi lingkungan, literasi dasar yang sangat diperlukan agar setiap orang memiliki kemampuan dalam memahami dan merasakan bahwa mereka menjadi bagian dari solusi permasalahan lingkungan (NEEF 2015). Peran dari pendidikan sekolah yang merupakan tempat terbentuknya pemikiran dasar siswa siswi hal tersebut harus dioptimalkan untuk memasukan nilai - nilai baik dalam pendidikan salah satunya adalah berupa kesadaran terhadap nilai - nilai sosial dalam lingkungan hidup (Kates, R., Parris, T., & Leiserowitz, A. 2005).

Konsep literasi lingkungan memungkinkan kita melakukan prinsip-prinsip yang sosial yang membuat siswa-siswi berpikir jauh dan bukan hanya tentang diri mereka sendiri (Haske & Wulan 2015). Konsep literasi lingkungan ditegaskan oleh Environment Education and Training Patnership (EETAP) yang menyatakan dengan lugas bahwa seseorang yang melek lingkungan, maka dia tahu yang akan dia lakukan untuk lingkungan dan dia tahu bagaimana cara melakukan hal tersebut (NAAEE, 2011). Ketika

seseorang siswa memiliki kemampuan literasi lingkungan serta sikap peduli terhadap lingkungan, maka siswa tersebut akan memiliki kesadaran untuk membangun rasa cinta terhadap lingkungan dan menjaga keberadaan sumberdaya alam yang berlimpah di Indonesia. Status literasi lingkungan seseorang dapat diukur berdasarkan kriteria komponen-komponen literasi lingkungan (NAAEE, 2011). Dalam pembelajaran bukan hanya aspek pengetahuan saja yang ditekankan, tapi kemampuan berpikir, afektif dan perilaku berkenaan dengan lingkungan juga menjadi tolak ukur utama keberhasilan program pendidikan lingkungan (Saribas, 2015). Peningkatan literasi lingkungan dan keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu upaya untuk keterampilan siswa abad 21. Keterampilan pendidikan abad 21 menurut Trilling dan Fadel (2009) terdiri atas *life and career skills*, *learning skill and innovation skills* dan *technology skill* (keterampilan teknologi) and *Information media* (media informasi).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif atau kajian literatur dengan cara mengkaji berbagai literatur yang berkaitan dengan model pembelajaran yang dikolaborasikan dengan nilai SDGs. Hal tersebut akan dibantu dengan dukungan teori oleh beberapa literatur yang selanjutnya akan menjadi panduan untuk disusunnya sintaks pembelajaran yang mungkin sesuai dan efektif untuk diterapkan. selain itu akan melihat beberapa dukungan teori sebelumnya mengenai penelitian berkaitan dengan kolaborasi nilai SDGs di sekolah dan bagaimana kemudian hal tersebut dapat berpengaruh terhadap tindakan siswa dan literasi lingkungan yang mereka miliki sebagai bentuk dari kesadaran sosial yang mereka miliki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan SDGs Dalam Dunia Pendidikan Sebagai Tanggung Jawab Bersama termasuk dalam bidang pendidikan

Dalam 17 goals yang menjadi tujuan tersebut kita tahu bahwa. SDGs diberlakukan dengan prinsip-prinsip universal, integrasi dan inklusif untuk meyakinkan bahwa tidak akan ada seorang pun yang terlewatkan atau “No One Left Behind”. Semua sasaran yang berkesinambungan, yang berarti kesuksesan dalam satu mempengaruhi keberhasilan bagi yang lain. Berurusan dengan ancaman perubahan iklim berdampak pada bagaimana mengelola sumber daya alam yang rapuh, mencapai kesetaraan gender atau kesehatan yang lebih baik membantu memberantas kemiskinan, dan mendorong perdamaian dan

masyarakat yang inklusif akan mengurangi ketidaksetaraan dan membantu ekonomi menjadi makmur.

Indonesia merupakan salah satu negara yang menyepakati Sustainable Development Goals dan berkomitmen melaksanakan ataupun mengimplementasikan dengan baik program Sustainable Development Goals (SDGs) ini. Berbagai kegiatan dan program telah diterapkan untuk menjadikan langkah-langkah strategis dalam mensukseskan Sustainable Development Goals (SDGs). Agar pelaksanaan dan pencapaian SDGs di Indonesia dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan seluruh pihak dan daerah, Indonesia mengatur pada Keputusan Presiden 59 tahun 2017,4 target dan indikator SDGs selaras dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah (2015-2019), dari sebanyak 169 target yang ada di SDGs, sekitar 57 persen (96 target SDGs) telah sesuai dengan prioritas pembangunan nasional. Untuk menjamin implementasi Sustainable Development Goals (SDGs) berjalan dengan baik di Indonesia, pemerintah telah membentuk Sekretariat Nasional Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Sekretariat Nasional Sustainable Development Goals (SDGs) bertugas mengkoordinasikan berbagai kegiatan terkait pelaksanaan SDGs di Indonesia.

Di luar muatan tentang strategi dan kerja yang akan dilaksanakan pemerintah dalam pencapaian SDGs, Peraturan Presiden ini selain mengatur peran setiap Kementerian dan Lembaga dalam pelaksanaan SDGs juga mengatur peran tiap-tiap stakeholder non pemerintah yang terlibat dalam pelaksanaan SDGs, seperti kelompok masyarakat sipil, akademisi, filantropi, dan pelaku usaha. Berkaitan dengan hal ini, presiden sekaligus mengatur pembentukan untuk pelaksanaan SDGs yang disebut Tim Koordinasi Nasional, yang akan terdiri dari Tim Pengarah, Tim Pelaksana, Kelompok-kelompok Kerja dan Dewan Pakar. Harapannya, stakeholder kunci yang terlibat dapat terwakili dalam tiap komponen Tim Koordinasi Nasional. Sehingga diharapkan semua peran masyarakat secara aktif dapat bertanggung jawab untuk pembangunan tersebut.

Secara lebih komprehensif, dalam kaitannya dengan sustainable development goals (SDGs) terdapat kerangka kerja kurikulum yang dikembangkan oleh The Commonwealth sebagai pedoman pendidikan sehingga memungkinkan SDGs dapat terwujud dengan baik. Kerangka kurikulum ini diorientasikan pada kompetensi pengetahuan, keterampilan, nilai, serta sikap dari siswa. Framework ini memberikan pedoman pelaksanaan pendidikan berbasis lingkungan alam dan sosial dari tingkat ECCE atau sekolah taman kanak-kanak, Sekolah Dasar, sekolah menengah pertama dan atas, diploma, pendidikan tinggi, hingga pendidikan usia dewasa. Terlebih dalam elemen

kurikulum ini terdapat pengayaan elemen triple bottom line, yaitu partnership, peace, dan dignity. (Osman et al., 2017).

Indonesia Terkait dengan pendidikan dasar, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga telah memfasilitasi pendidikan yang berorientasi terhadap lingkungan ini melalui Permendikbud No 81A Tahun 2013. Di dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa guna memperkenalkan dan mendekatkan siswa SLTA, SLTP, SD, dan yang sederajat, dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya, maka perlu ada muatan lokal di dalam kurikulum pendidikan masing-masing (Pedoman Pengembangan Muatan Lokal, 2013). Diharapkan, muatan pendidikan lingkungan ini mampu memberikan pengetahuan dan keterampilan ramah lingkungan dalam praktek sehari-hari, dan bahkan melekat membentuk sikap kepribadian dalam setiap siswa, tidak semata berkuat pada ambisi untuk mengejar prestasi akademik. Fenomena ini tidak hanya terjadi di Indonesia, namun juga di negara lain, sebagaimana yang disampaikan oleh Sterling (2001) yang menyatakan bahwa “kita jauh lebih terdidik untuk berkompetisi dan mengkonsumsi, dibandingkan untuk peduli dan berhemat”. Bahkan, 200 juta anak lahir setiap tahun dan mereka terancam tidak memperoleh pendidikan moral dan perkembangan kognitif selama pertumbuhan mereka karena kemiskinan, kesehatan yang buruk, dan perawatan yang tidak memadai (Grantham-McGregor et al., 2007) terutama di Afrika. Hal tersebut berdampak pada kemampuan individu untuk mengembangkan potensinya dan mendorong proses untuk menjaga perdamaian dan memahami pentingnya pembangunan berkelanjutan.

Manfaat Model Pembelajaran Kolaborasi SDGs dalam Meningkatkan Kesadaran sosial, Literasi Lingkungan dan Skill Abad 21

Pendidikan merupakan komponen penting bagi perubahan dunia melalui perubahan sikap, intensi, dan perilaku masyarakat. Hal ini tidaklah berlebihan mengingat Nelson Mandela (1990 in Berbery et al., 2015) pun menyebutkan bahwa “Education is the most powerful weapon which you can use to change the world”. Terbukti bahwa kemampuan siswa dalam kemampuan kognisi yaitu mengetahui dan mengingat pengetahuan tentang lingkungan, awareness-knowledge, mempengaruhi kemampuan berpikir praktisnya dalam menganalisis dan mensintesis suatu fenomena, principle-knowledge, yang pada gilirannya mempengaruhi siswa sebagai pedoman dalam berperilaku, how-to knowledge. Hal ini diadopsi dari teori difusi inovasi (Rogers, 1983) dimana education for sustainable development (ESD) merupakan inovasi yang

diharapkan dapat merubah perilaku siswa. Hal ini terbukti pada studi yang dilakukan pada siswa Sekolah Dasar (Prabawani et al., 2017) dan Sekolah Menengah Pertama (Prabawani et al., 2020). Kognisi, *awareness-to-knowledge*, adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa dari hasil pengetahuan, pengamatan, dan pengalaman. Perkembangan kognitif memiliki peran penting dalam keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitasnya selalu dikaitkan dengan masalah berpikir. Dalam Taksonomi Bloom, kognisi mencerminkan pemikiran dan tidak dapat diamati secara langsung tetapi hasil dari kognisi dapat dilihat melalui perilaku ditampilkan yang dapat diamati (Forehand, 2005).

Diadaptasi dari Asia-Pacific regional report (UNESCO, 2009) menyebutkan juga bahwa pendidikan yang dihubungkan dengan SDGs dipandang sebagai suatu pendekatan dalam pendidikan untuk mengembangkan nilai-nilai yang mendukung pembangunan berkelanjutan dengan tujuan untuk membantu manusia belajar tentang pengetahuan yang relevan dengan nilai-nilai, mengembangkan kebiasaan yang sehat, dan gaya hidup yang akan menyebabkan pembangunan berkelanjutan bagi seluruh masyarakat. Model ini juga berkontribusi untuk akuisisi dan praktek pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang memastikan keseimbangan antara ekonomi, sosial dan aspek lingkungan dari pembangunan berkelanjutan sebagai upaya kemajuan dalam hidup baik individu maupun masyarakat (UNESCO-Beirut, Regional Guiding Framework of ESD for the Arab Region, 2008).

Upaya reorientasi pendidikan diperlukan untuk menunjang implementasi SDGs dalam dunia pendidikan. Reorientasi pendidikan dapat dilakukan melalui reorientasi kurikulum dengan mengidentifikasi beberapa aspek yakni pengetahuan, isu-isu, perspektif, keterampilan, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan pembangunan berkelanjutan yang mengintegrasikan ketiga pilar utamanya yakni lingkungan, ekonomi, dan sosial. Idealnya upaya reorientasi pendidikan harus didasarkan pada tujuan keberlanjutan lokal maupun nasional. Sehingga reorientasi pendidikan tersebut akan lebih relevan dengan kondisi lokal maupun nasional.

Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa ESD merupakan sarana untuk mentransfer pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan serta mengembangkan kapasitas manusia terkait dengan isu-isu keberlanjutan sehingga mereka dapat menentukan cara untuk mempertahankan hidupnya. Perlu digarisbawahi bahwa ESD mengandung

memiliki karakteristik yakni adanya penciptaan suatu kesadaran (Creation of awareness), mengandung lokal dan visi global (Local and global vision), belajar untuk bertanggungjawab (Learn to be responsible), belajar untuk mengubah (Learning to change), adanya partisipasi (Participation), belajar sepanjang hayat (Lifelong learning), adanya pemikiran kritis (Critical thinking), menekankan pada pendekatan sistemik dan pemahaman kompleks (Systemic approach and understanding complexity), pengambilan keputusan (Decision-making), interdisipliner (Interdisciplinarity), pemecahan masalah (Problem-solving), dan memuaskan kebutuhan sekarang tanpa mengorbankan generasi masa depan (Satisfying the needs of the present without compromising future generations) (UNESCO, 2009).

Sebagai Contoh Penerapan ego lingkungan serta dari program ekstrakurikuler. Pada tahap ini, individu akan termotivasi untuk belajar lebih banyak dari apa yang mereka dapatkan hingga terbentuk sikap positif terhadap lingkungan. Perilaku, how-to-knowledge, adalah pengetahuan tentang bagaimana orang menggunakan inovasi secara tepat yang penting dalam proses pengambilan keputusan inovasi atau perubahan. (Rogers, 1983; Sahin, 2006). Inovasi dalam konteks sustainable development adalah perubahan perilaku ke arah yang lebih baik yaitu berorientasi masa kini dan yang akan datang serta diri sendiri dan orang lain. Guna mencapai target inovasi yang diharapkan, how-to-knowledge membutuhkan peran dari pembelajaran, pendampingan, alat atau sarana prasarana, serta visi dan komitmen kelembagaan (Sahin, 2006). Dengan demikian, pengetahuan siswa akan berbagai kerusakan lingkungan dan dampak yang ditimbulkannya, resiko yang dihadapi manusia bilamana kerusakan terus berlanjut, serta secara spesifik kerugian yang dialami dirinya sendiri sebagai bagian dari manusia, diharapkan dapat menjadi stimulan kesadaran individu maupun kolektif. Stimulan ini selanjutnya dapat mendorong kemampuan berpikir inovatif dengan mencoba menghubungkan antara kerusakan lingkungan dan penyebabnya, berpikir kritis untuk mencari dan menciptakan pendekatan baru, guna menghilangkan atau setidaknya meminimalisir dampak keberadaannya terhadap lingkungan. Pada akhirnya, diharapkan terdapat perubahan perilaku yang signifikan, misalnya dalam menghasilkan dan mengkonsumsi barang dan jasa.

Harus dipahami bahwa puncak yang ingin dituju dari pendidikan lingkungan yaitu menjadikan siswa berliterasi lingkungan (Saribas, 2015). Pada beberapa aspek, literasi lingkungan dikatakan beirisan dengan literasi Sains (Saribas, 2015). Istilah "Literasi Lingkungan" digunakan dalam pendidikan lingkungan sejak tahun 1969 oleh

Roth dalam Amini, yang bermakna: Konsep literasi lingkungan ditegaskan oleh Environment Education and Training Patnership (EETAP) yang menyatakan dengan lugas bahwa seorang melek lingkungan dia tahu yang akan dia lakukan untuk lingkungan, dia tahu bagaimana cara melakukan hal tersebut (NAAEE, 2011). Status literasi lingkungan seseorang dapat diukur berdasarkan kriteria komponen-komponen literasi lingkungan, yaitu: pengetahuan (Knowledge), keterampilan kognitif (cognitive skill), sikap (attitude) dan perilaku bertanggung jawab terhadap lingkungan (Behavior) (NAAEE, 2011). Hal tersebut dapat ditingkatkan dengan inovasi terhadap pembelajaran yang dilakukan salah satunya adalah dengan penerapan SDBL.

Penelitian Lain Mengenai Penerapan pembelajaran yang dikolaborasikan dengan SDGs

Pada salah satu judul penelitian yang dinamai Implementasi Program Education for Sustainable Development di Sekolah Tumbuh. penelitian ini menghasilkan suatu analisis terhadap implementasi hasil yang dipengaruhi oleh faktor yang diamati baik itu penghambat maupun pendukung. dengan teknik analisis berupa konsiderasi data didapatkanlah bahwa kombinasi antara pembelajaran formal sangat mungkin dapat dilakukan berdasarkan beberapa kajian tertentu mengenai faktor yang mendukung maupun menghambat sehingga semuanya dapat terjalankan secara konsisten dan efisien.

Judul kedua yang mengimplementasikan nilai SDGs kepada anak SD yang penelitiannya dilakukan kepada sekolah pedalaman berjudul “Penyelenggaraan Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan Sekolah Dasar” dari penelitian tersebut ditemukan bahwa penjalanan nilai SDGs dalam sekolah formal disadari langsung juga oleh pendidik sehingga hal tersebut kemudian juga coba diterapkan dalam pembelajaran. kemudian didapati bahwa hal tersebut ternyata berdampak positif terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai penerapan nilai sustainable development yang akan berdampak kepada masa depan sehingga mereka mengambil satu tindakan kecil yang berdampak seperti kesadaran dalam memilah sampah, dan kesadaran dalam penggunaan plastik.

SIMPULAN DAN SARAN

Melalui rangkuman yang diambil dari referensi beberapa ahli tersebut dapat kita temukan bahwa kolaborasi yang dilakukan oleh sekolah formal terhadap SDGs yang ada akan berdampak kepada kemampuan siswa secara pengetahuan maupun kepekaan

tindakan yang akan berdampak baik terhadap perkembangan pengetahuan dan skill secara pribadi maupun tindakan yang bertanggung jawab terhadap terwujudnya nilai SDGs sebagai mahluk sosial di dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, A., Abbas, E. W., & Susanto, H. (2021). The Role of Historical Science in Social Studies Learning Materials for Increasing Values of Student's Nationalism. *TheInnovation of Social Studies Journal*, 3(1), 1-8
- Anis, M. Z. A., Putro, H. P. N., Susanto, H., & Hastuti, K. P. (2020). Historical Thinking Model in Achieving Cognitive Dimension of Indonesian History Learning. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 7894-7906
- Anis, M. Z. A., Sriwati, S., & Mardiani, F. (2020). Sisi Abu-Abu Kausalitas DanEvaluasinya Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Socius*, 9(2), 169-180
- Anis, M. Z. A., Susanto, H., & Fathurrahman, F. (2021). Studi Evaluatif Pembelajaran Sejarah Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 5(1), 60-69
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21-25.
- Kemdiknas. (2010). Model Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (Education for Sustainable Development / ESD) melalui kegiatan Intrakurikuler. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Balitbang Kemdiknas
- McKoewn, R. (2002). Education for Sustainable Development Toolkit. Energy, Environment and Resources Center University of Tennessee. (Online). Diunduh dari <http://www.esdtoolkit.org> pada tanggal 13 agustus 2016
- Mitchell, Bruce. (2010). Pengelolaan Sumberdaya dan Lingkungan. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Nuryani Y Rustaman.(2005) . Strategi Belajar Mengajar Biologi. Malang: UM Press.
- Soares, Maria Lucia de Amorim & Petarnella, Leandro. 2011. Schooling for Sustainable Development in South America Policies, Actions and Educational Experiences. Newyork: Springer
- Suhardi. (2012). Pengembangan Sumber Belajar Biologi. Yogyakarta: UNY Press. Syaiful, Sagala. 2006. Konsep dan Makna Belajar. Bandung: CV. Alfabeta
- UNESCO Education for Sustainable Development Toolkit. (2006). Diunduh dari (<http://www.unesco.org/education/desd>) pada tanggal 13 agustus 2016
- UNESCO Review of Contexts and Structures for Education for Sustainable Development (2009). Diunduh dari http://www.unesco.org/education/justpublished_desd2009.pdf pada tanggal 13 agustus 2016

UNESCO Education for Sustainable Development Source Book. (2012). Diunduh dari <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/926unesco9.pdf> pada tanggal 13 agustus 2016

UNESCO Roadmap for Implementing the Global Action Programme on Education for Sustainable Development.(2014). Diunduh dari <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/1674unescoroadmap.pdf> pada tanggal 13 agustus 2016

UNESCO. (2007). Asia-Pasific Guidelines for the Development of National Education for Sustainable Development Indicators. Bangkok.UNESCO.

PENGEMBANGAN BUKU AJAR BERBASIS SAKU PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN BAGI SISWA SD NEGERI LAMREH BANDA ACEH

Totok Bintoro¹, Musdiani², Mardhatillah^{2*}, Siti Mayang Sari², Akmaluddin²,
Nurul Zikri Filina²

¹Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

²Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia

*Corresponding Author: mardhatillah@bbg.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received Nov 6, 2022

Revised Nov 18, 2022

Accepted Dec 12, 2022

Available online December 14, 2022

Kata Kunci:

Buku ajar, saku, membaca permulaan.

Keywords:

Teach books, pockets, reading starters.

ABSTRAK

Buku Ajar berbasis saku dan praktis dibawa serta dibaca kapan dan dimana saja. Pembelajaran membaca permulaan untuk siswa sangatlah dibutuhkan dalam mempersiapkan tahap membaca lanjutan. Membaca permulaan dapat diartikan dengan siswa yang berawal mula mengenal huruf. Tujuan pendidikan adalah menjadikan seseorang atau siswa yang mempunyai pengetahuan luas dan etika yang baik serta dapat berguna bagi siswa itu sendiri dan dapat menerapkan pengetahuannya dilingkungan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan buku sebagai bahan ajar dan efektifitasnya dalam meningkatkan

kemampuan membaca permulaan pada materi lingkungan sekitar siswa kelas I SD Negeri Lamreh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Lamreh. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket, observasi dan tes hasil belajar. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif berupa presentase. Hasil penelitian bahwa kelayakan berada pada hasil validasi 96% dengan rincian desain 96%, materi 95%, bahasa 100% serta kelayakan dan kepraktisan 93%. Ketuntasan siswa menggunakan buku saku membaca permulaan bernilai 87%. Disimpulkan bahwa buku ajar berbasis saku layak digunakan dengan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca permulaan.

ABSTRACT

A pocket and is practical to carry and read anytime and anywhere. Pocket books are printed media that are used in the learning process. Beginning reading learning for students is needed in preparing for the advanced reading stage. Beginning reading can be interpreted as students starting to recognize letters. The purpose of education is to make a person or student who has broad knowledge and good ethics and can be useful for the students themselves and can apply their knowledge in the community. This study aims to determine the feasibility of books as teaching materials and their effectiveness in improving the ability to read the beginning of the environmental material around the first graders of SD Negeri Lamreh. This research is a type of research and development research. The subjects of this study were the first-grade students of SD Negeri Lamreh. The techniques used to collect data are questionnaires, observations and learning outcomes tests. The data collected were

analyzed using descriptive statistics in the form of percentages. The results of the study showed that the feasibility was at 96% validation results with 96% design details, 95% material, 100% language and 93% feasibility and practicality. The students' completeness in using pocket books for reading the beginning is 87%. Thus, it can be concluded that pocket books are suitable to be used as learning resources and the results of pocket books are effective for improving student learning outcomes in early reading.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Mulyati, 2015). Membaca merupakan pengetahuan dasar yang harus dikuasai karena aspek tersebut memegang peranan penting dalam kehidupan. keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh para siswa SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa SD.

Pembelajaran membaca permulaan untuk siswa sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan tahap membaca lanjutan. Pembelajaran membaca permulaan hendaknya dilaksanakan dengan metode dan media yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa terbebani dan tertekan dalam belajar membaca. Proses pembelajaran membaca dikelas rendah dilakukan dengan berbagai teknik, metode dan media yang menarik perhatian dan menyenangkan siswa agar keterampilan membaca dapat diperoleh siswa dengan mudah.

Berdasarkan hasil peninjauan awal di SD Negeri Lamreh Kec SDN Lamreh Kec. Masjid Raya Kabupaten Aceh Besar, terdapat beberapa siswa yang belum bisa membaca. Terutama dikelas rendah, lebih tepatnya dikelas I. Banyak siswa yang belum mampu membaca nama benda secara tulisan walaupun mereka mengetahui nama benda tersebut. Hasil wawancara dengan ibu Mariatun selaku Guru Kelas I, pada saat ulangan harian terlihat jelas bahwa hasil ujian antara anak yang sudah mengetahui gambar beserta nama gambar tersebut, sangat berbanding terbalik dengan anak yang mengetahui nama benda namun tidak mengetahui tulisan nama benda tersebut.

Melihat kondisi tersebut, maka dapat diketahui bahwa karakteristik serta kemampuan membaca pada masing-masing siswa di SD Negeri SDN Lamreh Kec. Masjid Raya Kabupaten Aceh Besar berbeda-beda, maka dari itu diperlukan strategi khusus sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Dengan membuat

bahan ajar seperti media yang bersifat interaktif/menarik, sehingga anak dapat belajar dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan segala alat bantu yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami topik pembelajaran yang disampaikan. Dengan berkembangnya berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah media cetak dalam proses pembelajaran yang dimaksud adalah suatu media bantu pembelajaran yang berwujud buku ajar berbasis saku (Rochmawati et al., 2017).

Buku saku diartikan buku dengan ukurannya yang kecil, ringan dan bisa disimpang disaku, sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana dan kapan saja bisa dibaca. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa buku saku merupakan buku yang dapat memudahkan siswa membaca buku saku serta dapat dibaca dimana saja, kapan saja dibutuhkan dengan isinya yang mudah dipahami dan dimengerti serta simple dan praktis (Rahman et al., 2020). Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kelayakan penggunaan buku saku yang dikembangkan sebagai bahan ajar bagi siswa kelas I SD Lampreh dan mengidentifikasi efektivitas buku saku dalam peningkatan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri Lampreh.

Buku Ajar berbasis saku adalah buku ajar yang berukuran kecil, bisa disimpan disaku dan praktis dibawa serta dibaca kapan dan dimana saja, (Masita & Wulandari, 2018). Buku ajar berbasis saku merupakan salah satu desain untuk menambah daya tarik kepada peserta didik dapat ditambahkan peta pikiran dengan gambar dan berbagai variasi warna.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia buku ajar berbasis saku adalah buku berukuran kecil yang dapat digunakan guru untuk disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana. Menurut Ranintya buku saku adalah buku berukuran kecil yang berisi tulisan dan gambar berupa penjelasan yang dapat mengarahkan atau memberikan petunjuk mengenai pengetahuan, serta mudah dibawa kemana-mana (Meikahani & Kriswanto, 2015). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa buku ajar berbasis saku adalah buku yang berukuran kecil dan ringan yang berisikan tulisan dan gambar berupa penjelasan yang merujuk pada kemudahan belajar siswa.

Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari serta dikuasai oleh pembaca. Pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z, kemudian huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya. Membaca permulaan diberikan dikelas rendah (SD)

yaitu dikelas satu sampai kelas tiga. Dalam membaca permulaan atau mekanik anak perlu dilatih dengan pelafalan yang benar dan intonasi yang tepat.

Menurut Farida Rahim membaca permulaan merupakan suatu proses, yaitu proses recording dan decoding. Pada proses recording, pembelajaran membaca merujuk pada kata-kata dan kalimat yang kemudian diasosiasikan dengan bunyi-bunyi yang sesuai dengan system tulisan yang digunakan. Pada proses decoding, membaca merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Sedangkan andayani berpendapat bahwa membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa kelas awal untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca serta menangkap isi bacaan dengan baik.

Selain itu, Anggraeni dan Alpian berpendapat bahwa dalam membaca permulaan siswa belajar mengenal huruf, mengeja huruf menjadi suku kata hingga menjadi kata. Pembelajaran membaca permulaan diberikan dikelas rendah, yaitu dari kelas I sampai kelas III. Dikelas rendah ini siswa dilatih membaca lancar agar lebih siap untuk memasuki tahap membaca lanjut atau membaca pemahaman dikelas tinggi.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa membaca permulaan merupakan tahapan awal belajar membaca dikelas rendah. Dalam membaca permulaan, siswa belajar mengenal huruf atau rangkaian huruf menjadi bunyi Bahasa dengan menggunakan teknik-teknik tertentu dengan menitikberatkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara sehingga siswa lebih siap dan lebih berani untuk memasuki tahap membaca lanjut atau membaca pemahaman dikelas tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk, serta mengetahui bagaimana tanggapan walikelas I serta peserta didik terhadap produk buku saku membaca permulaan pada materi lingkungan sekitar yang dikembangkan untuk peserta didik kelas I.

Prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development) buku saku membaca permulaan materi lingkungan sekitar menggunakan model pengembangan yang dikemukakan Sugiyono. Produk yang dihasilkan berupa buku saku yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diterapkan dari sepuluh langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall, peneliti mengambil 9 langkah dalam proses ini. Adapun langkah- langkah tersebut adalah sebagai berikut: melakukan studi pendahuluan, tahap perencanaan, tahap pengembangan draft produk, uji coba perorangan, revisi hasil uji perorangan, uji coba terbatas, penyempurnaan produk hasil uji terbatas, uji coba lapangan, penyempurnaan produk akhir.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, luesioner atau angket, dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran yaitu berupa buku saku yang sudah direvisi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki buletin.

Pengembangan ini menggunakan teknik analisa data yaitu dengan menganalisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan adalah dengan perhitungan rata-rata. Sebagaimana data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata. Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif perhitungan rata-rata. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa buku saku membaca permulaan untuk peserta didik kelas I SD Negeri Lampreh.

Kelayakan buku saku membaca permulaan ini, diketahui melalui analisis para ahli, yakni: review oleh ahli materi bidang studi, review oleh ahli desain, review oleh ahli bahasa. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk buku saku yang dikembangkan. Data mengenai pendapat atau tanggapan pada produk yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala Likert. Sudaryon menyebutkan bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 5 dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus Skala Likert berikut

$$P = \frac{\sum S}{maks} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

ΣS = Jumlah Skor Jawaban

maks = skor maksimum yang diharapkan.

Tabel 1. Skala Interpretasi Kriteria

Interval	Kriteria
0-20%	Sangat Kurang layak
20,01 % - 40%	Kurang layak
40,01 % - 60%	Cukup layak
60,01 % - 100%	Layak
80,01 % - 100%	Sangat layak

Lembar observasi kegiatan pembelajaran disusun untuk melihat kepraktisan Buku Saku yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan sangat baik. Hasil data observasi yang dilakukan peneliti akan dianalisis sebagai berikut: Tabulasi data yang diperoleh observer, Hasil data penilaian observer dihitung dari banyaknya pilihan “Ya” untuk setiap pernyataan atau pertanyaan positif dan banyaknya pilihan “Tidak” untuk pernyataan atau pertanyaan negatif, masing-masing memiliki skor 10 dan Mengkonversi rata-rata skor yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{na}{nb} \times 100\%$$

Keterangan:

n = Proses pembelajaran dengan menggunakan Buku Saku

na = skor yang diperoleh

nb = skor maksimal

Tabel 2. Skala Interpretasi kepraktisan

% Keterlibatan	Kepraktisan
$0 \leq n < 21$	Tidak Praktis
$21 \leq n < 41$	Kurang Praktis
$41 \leq n < 61$	Cukup Praktis
$61 \leq n < 81$	Praktis
$81 \leq n < 100$	Sangat Praktis

Tes hasil belajar digunakan untuk melihat keefektifan penggunaan Buku Saku terhadap peserta didik. Hasil belajar siswa dinilai berdasarkan pedoman perskoran. Nilai maksimal untuk tes ini adalah 100. Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$.

Analisis dilakukan dengan tahap sebagai berikut: Tabulasi data tes hasil belajar dan mengkonversikan data tes hasil belajar dengan tabel pedoman keefektifan hasil belajar. Menggunakan rumus berikut:

$$Pt = \frac{pt}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

pt = persentase ketuntasan siswa

pa = jumlah siswa yang tuntas

n = jumlah siswa keseluruhan

Tabel 3. Skala Keefektifan Hasil Belajar

% Ketuntasan	Efektifitas
$0 \leq p < 41$	Sangat Rendah / Tidak Efektif
$41 \leq p < 56$	Rendah/ tidak efektif
$56 \leq p < 66$	Cukup Rendah / tidak efektif
$66 \leq p < 80$	Tinggi / Efektif
$80 \leq p < 100$	Sangat Tinggi / sangat efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Studi Pendahuluan

Hasil yang diperoleh dari studi pendahuluan adalah siswa kurang aktif dan belum paham sepenuhnya dengan konsep materi yang telah dipelajari karena siswa hanya mendengarkan dan melihat pemaparan materi yang dipaparkan di papan tulis, dan ketika guru kembali bertanya kepada siswa tentang sejauh mana pemahaman mereka dengan menguji beberapa siswa kedepan papan tulis untuk membaca yang peneliti tulis, siswa pun tidak bisa membaca tulisan dengan baik dan benar. penggunaan bahan ajar hanya berupa dari buku paket pemerintah sehingga pembelajaran kurang berinovatif.

Adapun salah satu hasil studi pendahuluan yaitu beberapa kekurangan pada buku yang digunakan di SD Negeri Lampreh yaitu 1). Buku tersebut terlalu kaku dan tidak menarik dengan isinya yang penuh dengan tulisan sehingga siswa kurang tertarik dalam belajar membaca. 2).Tampilan pada buku yang kurang warna dan hanya terdapat sedikit gambar menyebabkan menurun nya minat membaca. 3).Ukuran buku terlalu

besar dan tidak diperuntukkan peserta didik membawa pulang sehingga peserta didik tidak ada bahan belajar dirumah. 4).Buku yang tebal menyebabkan siswa jenuh dalam belajar membaca. 5). Buku tersebut kurang cocok dengan karakteristik siswa dan kemampuan siswa dalam membaca sehingga perlu adanya pengembangan yang dilakukan. Kelebihan pada buku yang digunakan di SD Negeri Batu Sumbang menurut peneliti adalah 1). Buku yang digunakan memuat beberapa pelajaran dan lebih lengkap. 2). Buku pembelajaran berisikan informasi tentang kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dimengerti.

2. Perencanaan produk

Tahap perencanaan penelitian dimulai dengan menyiapkan literatur dan melakukan tinjauan terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta indikator materi membaca permulaan yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Perencanaan penelitian dan pengembangan produk ini meliputi merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana, tenaga dan waktu.

3. Pengembangan Produk

a. Pengembangan Desain

Pengembangan produk dengan cara mendesain produk buku saku ini dibuat dengan Microsoft word. Microsoft word merupakan perangkat lunak pengolah data. Adapun tata pemilihan font, peneliti menggunakan Calibri untuk penulisan kata pengantar, daftar isi, pemetaan KI-KD, petunjuk penggunaan buku saku dan biografi penulis. Gothic Uralic dipilih pada penulisan huruf dan nama benda sekitar. Arial digunakan pada penulisan kata materi yang terdapat pada tabel, daftar referensi.

Namun, adapun gambar atau pun animasi yang ada di buku saku didesain dengan menggunakan Adobe Photoshop CS6 guna untuk menampilkan gambar semenarik mungkin dengan warna sesuai dengan karakteristik siswa. Banyak lembar Buku Saku yang telah didesain adalah 36 halaman yakni 2 halaman untuk sampul depan dan belakang serta 34 halaman termasuk pra isi dan isi buku saku.

b. Validasi Desain

Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas produk. Validasi dilakukan dengan 4 ahli yaitu ahli desain, ahli materi, ahli bahasa dan penilaian guru tentang kelayakan dan kepraktisan.. Validasi oleh ahli dilakukan dua kali, yaitu validasi penilaian produk awal

dan validasi penilaian setelah produk direvisi. Adapun hasil validasi oleh ahli sebagai berikut:

a) Validasi oleh ahli desain

Berikut ini adalah hasil validasi desain:

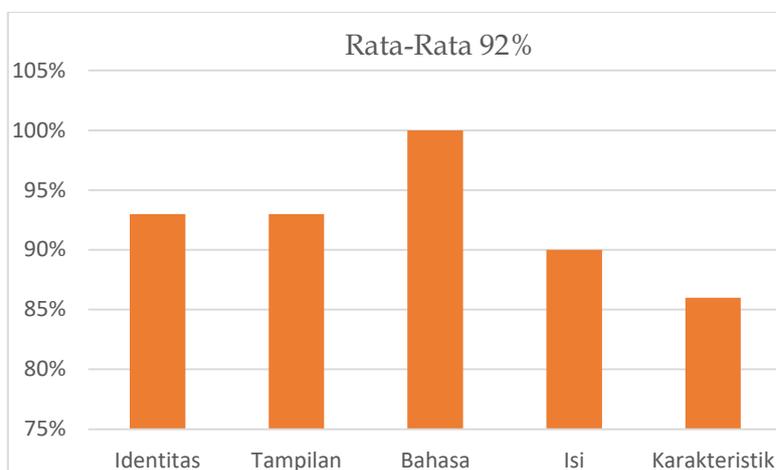


Diagram 1. Validasi ahli desain pada produk awal

Pada komponen identitas dan tampilan berdasarkan penilaian validator memperoleh kriteria sangat layak sehingga presentase kedua komponen tersebut adalah 93%. Nilai presentase pada komponen bahasa adalah 100% sehingga memperoleh kriteria sangat layak. Nilai presentase pada komponen isi adalah 90% dan memperoleh kriteria sangat layak. Pada komponen akhir yaitu karakteristik memperoleh nilai presentase sebesar 86% dan berkriteria sangat layak. validasi oleh ahli desain ini memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 92%. Hasil tersebut adalah hasil penilaian desain untuk media buku saku membaca permulaan sebelum revisi. Namun pada tahap ini terdapat saran perbaikan yang diberikan oleh ahli desain terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4. Saran Perbaikan Ahli Desain

No	Aspek	Saran perbaikan	Hasil perbaikan
1.	Identitas	Mendetailkan identitas media buku saku	Identitas sudah dilengkapi
2.	Tampilan	Pengemasan KI, KD dll dan Petunjuk penggunaan diubah agar menarik	KI, KD dll dan petunjuk Penggunaan sudah diperbaiki

3.	Isi	Menambah isi buku saku dengan kesimpulan, rangkuman, daftar referensi dan biografi penulis	Kesimpulan, rangkuman, daftar referensi dan biografi penulis sudah di cantumkan dalam buku saku
----	-----	--	---

Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media pada produk yakni aspek identitas sarannya yaitu lebih memperjelas identitas pada cover untuk melengkapi lebih detail tentang identitas buku saku. Seperti mencantumkan kelas dan semester buku saku agar lebih detail dan jelas. Aspek tampilan saran perbaikan bentuk pengemasan pada KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran, agar terlihat lebih menarik dan tidak kaku.

Tampilan buku-buku yang menarik akan meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca. Begitu juga pada bentuk petunjuk penggunaan buku saku agar memperbaiki pengemasan agar terlihat lebih menarik karena dianggap terlalu kaku dalam bentuk pengemasan. Terakhir yaitu pada aspek isi disarankan untuk melengkapi buku saku dengan kesimpulan, rangkuman, daftar referensi dan biografi penulis agar terlihat lebih sempurna. Hasil perbaikan desain produk sesuai dengan saran ahli disajikan pada diagram berikut:

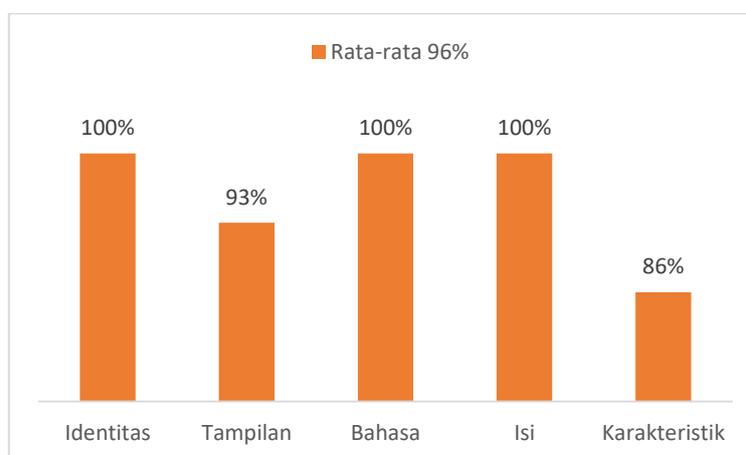


Diagram 2. Validasi ahli desain pada produk sesuai saran

Hasil penilaian tertinggi pada produk setelah perbaikan sesuai saran terdapat pada aspek identitas, bahasa dan isi yaitu 100% dikarenakan pada aspek identitas penilaian yang diperoleh dari indikator kesesuaian warna background, mencantumkan KI, KD dll serta mencantumkan perunjuk penggunaan produk. Sedangkan pada aspek karakteristik memperoleh penilaian yang paling rendah yaitu 86% dikarenakan pada aspek karakteristik yang diperoleh dari indikator produk mengandung unsur mengamati, menanya dan menalar dan mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep secara

mandiri. Hasil penilaian tersebut memperoleh rata-rata presentase sebesar 96%, hasil tersebut adalah hasil penilaian untuk media buku saku membaca permulaan sesudah revisi.

b) Validasi oleh ahli materi

Penilaian ahli materi pada produk awal disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Persentase	Kelayakan
1.	Materi	95%	Sangat Layak
	Rata – rata		95

Setelah divalidasi oleh ahli materi, buku saku memperoleh nilai rata-rata keseluruhan pada aspek validasi ahli materi adalah 95%. Dari penilaian validasi ahli materi disimpulkan oleh validator bahwa media layak digunakan tanpa revisi. Hasil penilaian tersebut adalah hasil penilaian materi untuk media buku saku membaca permulaan.

c) Validasi oleh ahli Bahasa

Penilaian ahli bahasa produk awal disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil validasi ahli bahasa produk awal

No	Aspek	Persentase	Kelayakan
1.	Bahasa	94%	Sangat Layak
	Rata – rata		94

Hasil penilaian pada aspek bahasa untuk media buku saku membaca permulaan memperoleh presentase sebesar 94% dengan rata-rata 94. Namun penilaian validator menyimpulkan bahwa media layak digunakan jika diperbaiki sesuai saran. Pada aspek bahasa validator memberi masukan seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 7. Saran perbaikan ahli Bahasa

No	Aspek	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
1.	Bahasa	Tingkatan kelas diubah dengan bilangan romawi Mengurutkan daftar referensi sesuai abjad	Tingkatan kelas sudah diubah dengan bilangan romawi Daftar referensi sudah diurutkan

Identitas penulis diubah
menjadi biografi penulis

Identitas penulis sudah diubah
menjadi biografi penulis

Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli bahasa pada produk yakni merubah seluruh tingkatan kelas 1 diubah menjadi bilangan romawi I. Penerapan atau penggunaan bilangan romawi digunakan untuk menamai tingkatan kelas selanjutnya saran untuk memperbaiki daftar referensi dengan mengurutkan sesuai abjad. Saran akhir dari validator yakni merubah identitas penulis menjadi biografi penulis. Menurut validator biografi penulis lebih cocok untuk sebuah buku dari pada identitas penulis. Identitas penulis hanya mencantumkan tentang data diri saja sedangkan biografi ialah menampilkan cerita faktual mengenai perjalanan seseorang yang berpotensi untuk dijadikan panutan. Peneliti merevisi Buku ajar berbasis saku sesuai saran perbaikan dari validator. Hasil perbaikan produk terdapat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi ahli bahasa sesuai saran.

No	Aspek	Persentase	Kelayakan
1.	Bahasa	100%	Sangat Layak
	Rata – rata		100

Hasil penilaian untuk validasi bahasa dari validator berpresentase 100% dengan nilai rata-rata 100. Maka validasi bahasa dikatakan valid dan berkriteria sangat layak dalam segi bahasa. hasil penilaian tersebut adalah hasil penilaian untuk media buku saku membaca permulaan setelah revisi Setelah media direvisi sesuai saran, validator menyatakan bahwa media sangat layak digunakan dalam segi bahasa tanpa revisi.

d) Penilaian Guru

Respon guru berperan untuk menilai media dari segi teknis, penyajian dan kualitas dari media tersebut. Penilaian oleh guru walikelas I SD Negeri Batu Sumbang tentang produk buku saku membaca permulaan pada aspek penilaian kelayakan dan kepraktisan terdapat pada diagram berikut:

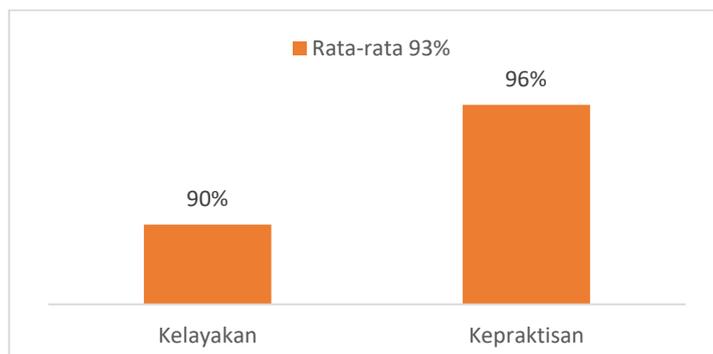


Diagram 3. Validasi guru pada indikator kepraktisan dan kelayakan

Setelah mendapat penilaian kelayakan dan kepraktisan dari Walikelas I, pada aspek kelayakan memperoleh nilai sebesar 90% dan nilai presentase pada aspek kepraktisan adalah 96%. Jumlah rata-rata keseluruhan nilai validasi kelayakan dan kepraktisan diperoleh persentase sebesar 93%. Hasil penilaian tersebut adalah hasil penilaian untuk media buku saku membaca permulaan dalam segi kepraktisan, layak digunakan tanpa revisi.

4. Uji Coba

Pada tahap uji coba ini, peneliti melakukan 3 tahap uji coba yaitu uji perorangan, terbatas dan luas. Sehingga memperoleh hasil sebagai berikut:

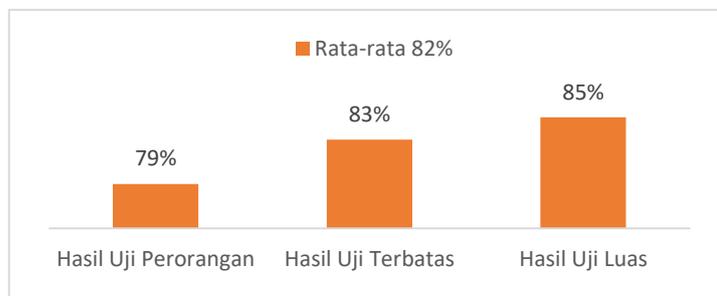


Diagram 4. Hasil uji coba produk

Pada uji coba perorangan memperoleh nilai terendah yaitu 79% dan hasil uji coba luas memperoleh nilai tertinggi yaitu 85%. Nilai rata-rata pada uji coba bernilai 82%. Pada tahap uji coba ini tidak ada revisi dilakukan karena peserta didik berkomentas positif sehingga tidak ada perbaikan kembali.

5. Analisis Kepraktisan dan Keefektifan Produk

Untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan dilakukan dikelas setelah uji coba terbatas, dan uji coba skala luas dilakukan setelah berlangsungnya kegiatan belajar dengan menggunakan buku saku pada materi lingkungan sekitar untuk melihat respon

peserta didik setelah menggunakan buku saku. Berikut analisis kepraktisan dan keefektifan sebagai berikut:

a. Kepraktisan

Kepraktisan dinilai berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Praktis yang dimaksud adalah implementasi dan keterlaksanaan buku saku dalam proses pembelajaran mudah digunakan sebagai media maupun bahan ajar. Adapun aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung diamati dan diukur juga dengan menggunakan instrument. Hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada waktu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan buku saku dan aktivitas siswa terdapat pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil validasi ahli bahasa sesuai saran

No. Spektator	Skor	Persentase	Kepraktisan
Pengamat 1	10	100%	Sangat Praktis
Pengamat 2	9	90%	Sangat Praktis
Jumlah	19	190	-
Rata-rata	95	95	Sangat Praktis

Keterangan:

P1 = Mariatun.

P2 = Haditya Ramadhan.

N = Proses pembelajaran dengan menggunakan Buku Saku

$$na = 10 + 9$$

$$= 19$$

$$nb = 10 + 10$$

$$= 20$$

$$n = \frac{na}{nb} \times 100\%$$

$$= \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$= 95 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $n = 95\%$, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan buku saku pada materi lingkungan sekitar dan aktivitas siswa saat mengikuti kegiatan belajar berkriteria sangat praktis digunakan pada saat proses pembelajaran.

b. Efektivitas

Efektivitas dalam penelitian ini berkaitan dengan dampak buku saku terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi lingkungan sekitar. Untuk melihat efektifitas buku saku perlu dianalisis hasil belajar siswa. Penilaian pada penelitian ini dilakukan melalui tes hasil belajar siswa secara lisan dan dilaksanakan dalam satu tahap, yaitu tes akhir yang diberikan setelah pembelajaran dengan menggunakan buku saku materi lingkungan sekitar.

Sebelum soal tes akhir ini digunakan, terlebih dahulu, soal tes ini telah divalidasi kelayakan oleh ahli materi, hasil validasi soal tes akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

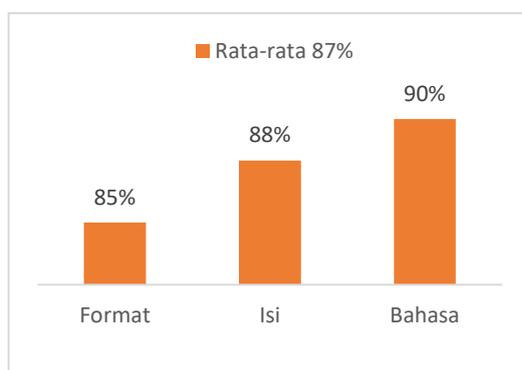


Diagram 5. Hasil validasi soal post test

Atas dasar tersebut uji tes akhir siap untuk digunakan didalam proses pembelajaran setelah penggunaan buku saku pada saat pembelajaran. Nantinya hasil nilai uji ini akan digunakan sebagai data hasil belajar siswa setelah penggunaan buku saku untuk melihat keefektifan dari penggunaan buku saku dengan materi lingkungan sekitar. Adapun tes hasil akhir belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil tes akhir

No. Responden	Skor	Nilai	Kriteria
Siswa 1	24	96	Tuntas
Siswa 2	23	92	Tuntas
Siswa 3	23	92	Tuntas
Siswa 4	20	80	Tuntas
Siswa 5	16	64	Tidak Tuntas
Siswa 6	20	80	Tuntas
Siswa 7	17	68	Tuntas
Siswa 8	22	88	Tuntas
Jumlah	165	660	-
Rata-rata	82	82	Sangat Baik

Ket:

Pt = persentase ketuntasan siswa

$$= \frac{pa}{n} \times 100\%$$

Pa = Jumlah siswa yang tuntas = 7 siswa

Pb = Jumlah siswa yang tidak tuntas = 1 siswa

n = Banyak siswa = 8 siswa

$$Pt = \frac{pa}{n} \times 100\%$$

$$Pt = \frac{7}{8} \times 100\% = 87,5\%$$

$$Pt = \frac{1}{8} \times 100\% = 12,5\%$$

Dapat diketahui bahwa 7 siswa (87,5%) tuntas memperoleh nilai belajarnya, sedangkan 1 siswa (12,5%) tidak tuntas belajarnya. Penyebab siswa tidak tuntas karena masih belum mampu membaca kata namun mengetahui huruf.

Maka dalam penelitian ini, sesuai dengan KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia disekolah tempat peneliti melakukan penelitian, maka ketuntasan minimal adalah 65. Pedoman keefektifan hasil belajar menunjukkan bahwa buku saku materi lingkungan sekitar memiliki rata-rata ketuntasan dengan persentase 87,5% yang artinya bahwa hasil belajar yang diperoleh sangat tinggi/sangat efektif. Hal ini berarti tingkat pencapaian tujuan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya dari ketuntasan sangat baik sehingga pembelajaran dengan menggunakan buku saku pada materi lingkungan sekitar berlangsung efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran Buku Saku layak untuk dijadikan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelayakan buku saku sebagai bahan ajar membaca permulaan pada materi lingkungan sekitar berdasarkan hasil validasi bernilai rata-rata 96% dengan rincian, desain 96%, materi 95%, bahasa 100% serta kelayakan dan kepraktisan 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa buku saku membaca permulaan materi lingkungan sekitar yang tengah dikembangkan ini berada pada kriteria sangat layak digunakan dan diterapkan. Efektifitas pengembangan buku saku dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa terbukti efektif berdasarkan nilai ketuntasan siswa

menggunakan buku saku membaca permulaan pada materi lingkungan sekitar bernilai 87% dan dinyatakan tuntas. Sehingga buku saku membaca permulaan yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca permulaan serta dapat dikategorikan sebagai salah satu alternatif guna mengatasi problematika kesulitan membaca pada siswa.

Saran

Saran penelitian pengembangan ini adalah:

1. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam melakukan modifikasi bahan ajar yang telah tersedia agar pembelajaran tidak monoton.
2. Uji coba sebaiknya dapat dilakukan dengan subjek yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan media penunjang belajar yang dapat digunakan secara luas. Alangkah baiknya peneliti selanjutnya bersedia untuk memperbanyak referensi, sehingga pengembangan produk dapat lebih disempurnakan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Problema dan Aksioma dalam metodologi pembelajaran Bahasa Indonesia, Edisi 1, Cet. 1. (Yogyakarta: CV Budi Utama. (2015).
- Dalman, Keterampilan Membaca, Jakarta: Rineka Cipta. (2010).
- Farida Rahim, Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar, Edisi 2. Cet. 3. (Jakarta: Bumi Aksara. (2008).
- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 1-2.
- Meikahani, R., & Kriswanto, E. S. (2015). Pengembangan Buku Saku Pengenalan Pertolongan dan Perawatan Cedera Olahraga Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1), 15-22.
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, 1-34.
- Rahman, E. S., Sari, T. T., & Meita, N. M. (2020). Pengembangan Buku Saku Tematik Sd Berbasis Kearifan Budaya Lokal. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
<https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.28>
- Rochmawati, F., Suwasono, P., & Sungkowo, B. T. (2017). Pengembangan Buku Saku Fisika Berupa Buletin pada Topik Fluida Statis untuk Meningkatkan Minat Belajar. 2(1), 18-22.
- Slamet Soewadi, dkk., "Perspektif Pembelajaran Di Berbagai Bidang", (Yogyakarta: USD. (2005)
- Sri Wulan Angrraeni dan Yayan Alpian, Membaca Permulaan Teams Games Tournament (TGT), (Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media. (2020).
- Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Kreatif, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. (2013)