



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Pendidikan Dasar Pascasarjana  
Universitas Negeri Gorontalo  
25 November 2021

Tema :

## Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0

### Penulis:

Anisa Manongga | Arisma Dyah Nuralisa, Syarifuddin Kune, Evi Ristiana | Atira, Rosleny Babo, Muhajir | Darmawati, Muhammad Nawir, Hidayah Quraish | Emmy Tirta Aviqli | Fahrian Firdaus Syafi'i | Fatris E Harun | Fitriyaningsih Mokambu | Harteti Jasin | Hendra, Rosleny B, Muhajir | Hian Hilimi | Hijriah Tul Hikmah, Andi Sukri Syamsuri, Tarman A. Arif | Idan Pakaya | Ismail Amara | Megawati | Meilan Juriati Daud | Mohamad Natar Mohune, Rusmin Husain, Irvin Novita Arifin | Novita Abdul-latief | Nurdiana Ahmad | Nurnaningki Syamsi | Rima Yanti, Abdul Aziz Muslimin, Idawati | Salahudin Olli, Risnawati Yusuf | Rusmin Husain | Rustinah, Muhammad Basri, Muhajir | Saqjuddin, Muhammad Nawir, Idawati | Sarlin Patilima | Siti Noer Aini Moko | Sitti Rahmatia Y. Hilumalo | Sri Dewi Nr, Rosleny B, Muhajir | Sri Melan Tanango | Sulastri Harun | Sulfasyah, Ernawati, Fatmawati | Sunarti Rahman | Suparman Pilomonu | Tiansi Y. Ahmad | Vivi Kasvita, Rosleny Babo, Muhajir | Wiwy Triyanti Pulukadang, Fitriani Basato, Ratnarti Pahrin | Werty Tangahu | Windra | Yanti Fitria | Yulisnawati Tuna

Editor :

Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd | Dr. Yanti Fitria, S.Pd, M.Pd |  
Sulfasyah, S.Pd, M.A, Ph.D | Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd, M.Pd |  
Dr. Rusmin Husain, S.Pd, M.Pd



ISBN : 9786230864828

## **PENTINGNYA TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENDUKUNG PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR**

**Anisa Manongga**

Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo

[anisamanongga3@gmail.com](mailto:anisamanongga3@gmail.com)

### **Abstrak**

Teknologi zaman sekarang merupakan hasil pembentukan dan perkembangan ilmu pengetahuan, dan terjadi dalam bidang pendidikan. Sangat cocok untuk pendidikan. Pendidikan itu sendiri juga cocok untuk penggunaan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Jika teknologi informasi tidak sesuai untuk penyelenggaraan pendidikan, maka akan sulit mengejar ketertinggalan teknologi yang semakin maju saat ini. Seperti halnya yang peneliti temukan di salah satu sekolah yang ada di Desa Pone, Kecamatan Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo, yakni di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Pone. Sekolah tersebut tidak memadai teknologi informasi, dan tidak lengkapnya sarana prasarana disekolah tersebut yang menghambat siswa untuk belajar lebih tentang teknologi yang semakin maju. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode survei, jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Implementasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia adalah teknologi dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar.

**Kata Kunci :** Teknologi Informasi, Sumber Belajar

### **Pendahuluan**

Ilmu pengetahuan berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan ilmu ini mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai kemajuan zaman. Selama ini teknologi yang dikembangkan sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memajukan pekerjaan, termasuk pendidikan

Sebagai entitas yang terkait dengan budaya dan peradaban manusia, pendidikan di seluruh dunia telah mengalami perubahan yang sangat mendasar di era globalisasi. Banyak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat

dinikmati oleh umat manusia. Di sisi lain, kemajuan ini disertai dengan penderitaan banyak anak manusia, terutama di era globalisasi.

Teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan, dan berlangsung dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan itu sendiri juga harus menggunakan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari (2011) yang menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (yaitu sebagai sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran (yaitu sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas).

Teknologi merupakan hasil ciptaan manusia. Oleh karena itu, wajar bila memiliki kekurangan atau dampak negatif. Di dalam bidang pendidikan, selain memiliki sisi positif, teknologi juga memiliki sisi negatif. Jika disuatu sekolah tidak memadai teknologi informasi maka sekolah tersebut akan mengalami keterbelakangan untuk proses belajar mengajar. Rusmin (2016) Pada abad ini, terutama bidang *Information and Communication Technology (ICT)* yang serba *sophisticated* membuat dunia ini semakin sempit. Karena kecanggihan teknologi ICT ini beragam informasi dari berbagai sudut dunia mampu diakses dengan instan dan cepat oleh siapapun dan dari manapun. Komunikasi antar personal dapat dilakukan dengan mudah, murah kapan saja dan di mana saja.

Seperti halnya yang peneliti temukan di salah satu sekolah yang ada di Desa Pone, Kecamatan Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo, yakni di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Pone. Sekolah tersebut tidak memadai teknologi informasi, dan tidak lengkapnya sarana prasarana disekolah tersebut yang menghambat siswa untuk belajar lebih tentang teknologi yang semakin maju. Teknologi yang canggih dapat membuat siswa lebih kreatif lagi untuk mengeksplere imajinasi siswa.

### **Metode**

Penelitian ini di lakukan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Pone. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Telah disediakan format penyusunan perangkat pembelajaran yang kemudian hasil penyusunannya oleh siswa menjadi bahan penilaian.

### **Pembahasan**

Penggunaan teknologi sudah bukan hal yang asing lagi di dalam era globalisasi. Termasuk di dunia pendidikan, sebagai tempat lahirnya teknologi, sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan

pembelajaran. Dari sini, muncul lah istilah teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan adalah metode bersistem untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih. Rahmat (2019) teknologi merupakan bagian dari “realitas objektif” sebagai hasil dari momentum proses eksternalisasi. Dan seperti unsur-unsur “realitas objektif” lain, teknologi juga tidak “stabil”. Sedangkan menurut Yusuf (2012) teknologi pendidikan adalah suatu proses sistemik dalam membantu memecahkan masalah-masalah pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Lestari (2011) yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan bukan tentang perangkat, mesin, komputer atau artefak lainnya, melainkan itu adalah tentang sistem dan proses yang mengarah ke hasil yang diinginkan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dikatakan teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Teknologi Pendidikan merupakan studi sistematis mengenai cara bagaimana tujuan pendidikan dapat dicapai sesuai dengan ketentuan penggunaan teknologi informasi pembelajaran di sekolah.

Angraeny (2020) Pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar, karna materi yang disampaikan menarik perhatian siswa. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan ketertarikan siswa agar siswa memiliki partisipasi yang antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan berupa gambar dan film yang ditampilkan melalui proyektor.

Meskipun dari tahun ke tahun definisi teknologi pendidikan selalu berkembang, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah sebuah bidang studi, teori, sarana, bidang disiplin ilmu, dan praktik etis untuk memfasilitasi dan mempermudah proses pendidikan dan juga sebagai sebuah proses integral dalam menganalisis permasalahan, menemukan solusi, melakukan evaluasi, serta memperoleh pemecahan masalah yang berkaitan dengan semua aspek belajar manusia dengan menggunakan berbagai sumber belajar dan peralatan yang mendukung aspek pembelajaran dan pendidikan.

Dari hasil observasi peneliti dapat membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi pada zaman sekarang sudah sangat canggih, akan tetapi sangat disayangkan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Pone (MIM Pone) belum menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi karena keterbatasan sarana prasarana. Di MIM Pone siswa yang akan mengikuti simulasi

ANBK harus pergi kesekolah yang sarana prasarannya lengkap dan memadai, dan akan memakan waktu sepuluh sampai lima belas menit. Hal ini harus menjadi perhatian lebih untuk memajukan pendidikan di Indonesia.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi, mulai dari teknologi yang sangat sederhana sampai teknologi yang canggih. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran dengan menggunakan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi, karena komputer akan dikaitkan dengan kesenangan, kreativitas, dan permainan. Pembelajaran dengan menggunakan komputer akan memberi kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran yang otentik dan mendapatkan pembelajaran yang lebih luas. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika pembelajaran menggunakan media siswa lebih senang dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari salah satu penelitian yang dilakukan oleh Ghavifekr (2016) dengan judul *Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools* menghasilkan kesimpulan bahwa komunikasi teknologi akan membantu kebutuhan para guru dalam proses pembelajaran untuk mengganti metode pengajaran tradisional dengan alat dan fasilitas pengajaran berbasis teknologi. Integritas pengajaran dengan menggunakan media pengajaran akan membantu efektivitas guru dan siswa. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa persiapan guru dilengkapi dengan baik. Alat dan fasilitas teknologi merupakan faktor utama dalam keberhasilan proses pembelajaran di Sekolah.

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki dunia digital. Menurut Lestari (2011), penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikir. Salah satu contoh teknologi digital adalah internet. Internet dapat memungkinkan guru untuk menyajikan pelajaran menjadi lebih menarik bagi para peserta didik. Saat ini pembelajaran berbasis internet, seperti *web-learning*, *e-learning* atau pembelajaran online (pembelajaran jarak jauh) sudah banyak dilakukan. Pembelajaran-pembelajaran ini memanfaatkan internet sebagai media. Selain pembelajaran menjadi lebih fleksibel dari segi waktu, tempat dan usia, peserta didik juga dapat mengakses informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran

dengan bebas. Karena pembelajaran menjadi lebih individual, maka hal ini dapat meningkatkan proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikirnya. Contoh lain penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran adalah radio, televisi, video yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda dan juga menarik minat siswa untuk dapat lebih termotivasi lagi dalam belajar. Penggunaan perangkat presentasi interaktif seperti papan tulis elektronik dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik untuk peserta didik.

#### **Alat Administratif**

Teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat administratif. Seperti yang dikatakan Lestari (2011) bahwa salah satu manfaat teknologi digital adalah sebagai perbaikan keefektifan pengorganisasian lembaga pendidikan. Dengan menggunakan komputer, sebagai salah satu produk teknologi digital, lembaga pendidikan dapat lebih mudah untuk mengelola data administrasi, meliputi data siswa, data guru, maupun data sekolah itu sendiri.

Wijayanti (2011) Teknologi informasi dapat digunakan untuk membantu pekerjaan administratif (*Word processor & Kebutuhan Wajib Tingkat Dasar, Spreadsheet*). Pada era kini, berbagai kebutuhan administrasi, persuratan, dan perpesanan sudah mulai berbasis elektronik, oleh karena itu sudah waktunya sbagi guru untuk menginovasikan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan membekali kemampuan-kemampuan administratif, *Spreadsheet* berbasis elektronik pada peserta didik.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi memiliki peran besar di era sekarang, bukan hanya untuk memudahkan proses belajar mengajar antara guru dan siswa, tetapi untuk kepentingan administrasi disekolah sekarang yang semakin canggih bisa menggunakan teknologi ini. Guru dengan mudah membuat perangkat-perangkat untuk kepentingan sekolah seperti silabus, RPP data sekolah, dan data siswa jika teknolgi informasi memadai.

#### **Sumber Belajar**

Fitriansyah (2019) Sumber belajar sendiri merupakan sarana pembelajaran baik yang dimanfaatkan atau sengaja dirancang dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat, tetapi juga mencakup tenaga, biaya dan fasilitas, sehingga pada prosesnya, sumber belajar dapat digunakan secara terpisah maupun terkombinasi,

Safira (2011) mengatakan teknologi digital dapat membantu guru untuk memproduksi bahan-bahan pelajaran dan memungkinkan mereka untuk menghbiskan waktu dengan peserta didik. Dengan tersedianya komputer, guru dapat menyusun rencana pembelajaran dan materi-materi yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk dipelajari. Selain itu, tersedianya internet juga memungkinkan

peserta didik untuk mengakses informasi dengan mudah dari sumber yang berbeda.

Saat ini, dengan menggunakan teknologi digital, peserta didik banyak mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam belajar. tersedianya *e-book* merupakan salah satu kemudahan tersebut. Peserta didik tidak perlu membeli buku di toko-toko untuk mendapatkan sumber belajar. Peserta didik cukup hanya *download e-book* yang sudah banyak tersedia di internet.

### **Penutup**

Pendidikan di era sekarang berarti terintegrasinya pendidikan nasional ke dalam pendidikan dunia. Siswa harus dibekali kompetensi yang memadai agar siswa eksis di era global yang sangat kompetitif. Terdapat beberapa masalah dan tantangan yang dihadapi dunia pendidikan di era globalisasi, antara lain kualitas pendidikan, profesionalisme tenaga kependidikan, kebudayaan (akulturasi), strategi pembelajaran, tantangan perbaikan manajemen, serta tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Implementasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia adalah teknologi dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar. Dampak teknologi dalam pendidikan di Indonesia, selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif. Dampak positifnya adalah lebih efisien dalam masalah waktu, biaya, logistik dan masalah kelembagaan lainnya. Sedangkan dampak negatifnya adalah teknologi dapat merubah kehidupan sosial.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Anggraeny, D. dkk. (2020). *Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar*. FONDATIA, 4(1), 150-157.
- 2) Fitriansyah, Fifit. (2019). Analisis Isi Buku Teks Teknologi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 19(2), 207-212.
- 3) Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. 2016. “Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools”. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2): 175. <https://doi.org/10.21890/ijres.23596>.
- 4) Husain, Rusain. (2016). *Guru Di Abad 21*. Prosiding, 13.
- 5) Lestari, S. (2018). *Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi*. EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(2), 94-100.
- 6) Rahmat, Abdul. (2019). *Filsafat Ilmu*. Gorontalo. Ideas Publishing

- 7) Safira, Y. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Gawai Dalam Belajar Abak Usia Dini Pada Orang Tua Di TK Kecamatan Sukowono Pada Masa Pandemi Covid-19* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER).
- 8) Wijayanti, I. D. (2011). *Peningkatan Pendidikan Berbasis ICT. UIN Sunan Kalijaga: Yogyakarta.*
- 9) Yusuf, A. (2016). *Kebutuhan spiritual: konsep dan aplikasi dalam asuhan keperawatan.* Buku Referensi, 1-316.



## PROFIL HASIL BELAJAR IPA KELAS V DI UPT SPF SD NEGERI MANDAI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING*

Arisma Dyah Nurmalisa, Syarifuddin Kune, Evi Ristiana

*Universitas Muhammadiyah Makassar*

*e-mail korespondensi: [arisma.dyah@gmail.com](mailto:arisma.dyah@gmail.com)*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *quantum teaching* terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi campuran homogen dan heterogen. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental design*. Jenis desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA dan VB sebanyak 62 siswa, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol sebanyak 32 siswa. Pengumpulan data menggunakan lembar tes, dan dokumentasi. Analisis data hasil belajar siswa menggunakan presentase dan analisis data deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan kategori hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* dengan kategori sangat tinggi memiliki presentase 20%, kategori tinggi dengan presentase 23%, kategori sedang dengan presentase 47%, dan kategori kurang dengan presentase 10%. Sedangkan kategori hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan kategori sangat tinggi memiliki presentase 0%, kategori tinggi dengan presentase 6%, kategori sedang dengan presentase 22%, dan kategori kurang dengan presentase 72%. Tingkat ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 90%, dan pada kelas kontrol mencapai 28%. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *quantum teaching* terhadap hasil belajar IPA konsep campuran homogen dan heterogen kelas V UPT SPF SD Negeri Mandai Kota Makassar.

**Kata Kunci :** *Model Pembelajaran Quantum Teaching, Hasil Belajar, IPA*

### Pendahuluan

Perkembangan pembelajaran di bidang Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin hari semakin meningkat. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai kehidupan, salah satu diantaranya adalah pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan cita-cita seluruh bangsa dan negara di dunia melalui sebuah pendidikan (Subarjono, 2012).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pelajaran dan latihan agar siswa tersebut berperan aktif dalam kehidupan masa depannya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan pada abad 21 ini, semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*) (Trilling dan Fadel, 2009). Sebagaimana firman Allah SWT mengenai pentingnya pendidikan dan orang-orang diberi ilmu pengetahuan dalam QS Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ

Terjemahan:

“... Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat ...” (Departemen Agama RI, 2005).

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran utama dalam kurikulum pendidikan disetiap jenjang pendidikan terutama ditingkatan Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA merupakan usaha yang dilakukan manusia dalam memahami alam semesta melalui sebuah pengamatan yang tetap pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. IPA terbentuk dari kumpulan pengetahuan yang sistematis dan terstruktur didasarkan oleh fakta. IPA menekankan pada pemberian langsung melalui serangkaian proses ilmiah (Ahmad Susanto, 2013).

Pembelajaran IPA yang dipelajari tidak hanya kumpulan fakta akan tetapi proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan kemampuan dasar IPA yang bertujuan untuk memprediksi atau menjelaskan fenomena yang berbeda baik dari segi proses maupun dari segi sikapnya (BSNP:2006). Salah satu materi pembelajaran IPA yang berkaitan dengan segala segi proses dan sikapnya adalah pembelajaran campuran homogen dan heterogen. Pembelajaran dengan materi campuran homogen dan heterogen bukan hanya sekedar menyebutkan arti dari perbedaan campuran homogen dan heterogen, akan tetapi bagaimana mengetahui proses dan sikapnya sehingga menghasilkan pemahaman konsep materi campuran homogen dan heterogen.

Campuran homogen merupakan campuran yang zat penyusunnya tercampur sempurna. Pada campuran homogen, zat penyusunnya tidak dapat dibedakan. Contoh campuran homogen antara lain campuran air dan gula, campuran air dan garam. Campuran heterogen merupakan campuran dari dua zat atau lebih, memiliki sifat yang mana zat penyusunnya tak sama alias tak seragam. Sehingga kedua zat tersebut masih bisa dibedakan partikel-partikelnya. Contoh dari campuran heterogen seperti campuran antara tanah dengan kerikil, beton, campuran antara pasir dan air, dan campuran lainnya yang kedua zatnya masih tampak dengan mata telanjang tanpa bantuan alat.

Berbicara mengenai hasil belajar banyak para tokoh dalam mengemukakan pendapat namun kesemuanya tidak ada menunjukkan pertentangan makna melainkan saling melengkapi (Ni Made Sarjani dkk, 2014). Sejalan dengan Jihad dan Haris (2012: 14) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian seseorang dalam bentuk adanya perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam periode tertentu. Oleh karena itu apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka kemampuan yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep (Risa Umami, 2013)

Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa kelas V adalah dengan penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Arends, 1997 dalam Trianto, 2011). Model pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif satu diantaranya adalah model pembelajaran *quantum teaching*.

Model pembelajaran *quantum teaching* adalah sebuah pilihan tepat bagi guru SD guna menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar IPA. Model pembelajaran ini juga menjadikan pengajaran dan pembelajaran lebih menggairahkan. Model *Quantum teaching* memiliki asas utama yaitu utamanya yaitu “Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka” (De Porter, 2009:6). Sehingga guru dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Selain asas tersebut, menurut De Porter (2009:7), terdapat prinsip dasar yang terdapat dalam model *quantum teaching* yaitu: a) Segalanya berbicara, artinya baik dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, dan dari kertas yang dibagikan serta dari rancangan pembelajaran, semuanya mengirim pesan tentang belajar; b) Segalanya bertujuan, artinya semua yang terjadi dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan; c) Pengalaman mendahului pemberian nama,

artinya bahwa pembelajaran yang baik adalah jika siswa telah memperoleh informasi terlebih dahulu apa yang akan dipelajari sebelum memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari; d) Akui setiap usaha, artinya dalam proses pembelajaran siswa seharusnya dihargai dan diakui setiap usahanya walaupun salah, karena belajar diartikan sebagai usaha yang mengandung resiko untuk keluar dari kenyamanan untuk membongkar pengetahuan sebelumnya; e) Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan. Segala sesuatu yang telah dipelajari oleh siswa sudah pasti layak pula dirayakan keberhasilannya.

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Pada penelitian eksperimen karena tujuannya melakukan perbandingan suatu akibat perlakuan tertentu dengan suatu perlakuan lain yang berbeda, maka dikenal dua kelompok perbandingan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan suatu perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan. Kemudian kedua kelompok tersebut diamati untuk melihat perbedaan pada kelompok eksperimen dengan membandingkan pada kelompok kontrol.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam hal ini, peneliti menggunakan *quasi experiment design* dengan alasan peneliti tidak dapat melakukan kontrol atau pengendalian variabel secara ketat atau secara penuh. Situasi kelas sebagai tempat perlakuan tidak memungkinkan pengontrolan yang sedemikian ketat. Jadi dalam hal ini peneliti dapat melakukan kontrol variabel sesuai dengan keadaan atau kondisi yang ada.

Dengan kondisi semacam itu, maka model desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan digunakannya pembelajaran *quantum teaching*, sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mendapatkan tes dua kali, yaitu tes 1 (*pretest*) dan tes 2 (*posttest*). Setelah itu dilakukan analisis data untuk mengetahui keadaan ke dua kelompok terhadap perlakuan yang diberikan untuk mengambil suatu kesimpulan. Kedua kelompok ini dalam proses pembelajaran mendapatkan materi pelajaran yang sama dari segi tujuan dan isi materi pelajaran.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono: 2013). Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VA dan kelas VB sebanyak 62 siswa yang ada di UPT SPF SD Negeri Mandai.

### Hasil dan Pembahasan

Gambaran secara umum Model Pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Campuran Homogen dan Heterogen Kelas V UPT SPF SD Negeri Mandai Kota Makassar. Tahapan model pembelajaran *quantum teaching* yang berpengaruh pada hasil belajar siswa terlihat pada kegiatan percobaan yang dilakukan pada kelas eksperimen. Dengan kegiatan percobaan tersebut, siswa akan mengalami dan memahami secara langsung konsep campuran homogen dan heterogen.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* pada materi campuran homogen dan heterogen lebih tinggi pengaruhnya dari pada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dengan dengan nilai hasil belajar diperoleh melalui tes yang sudah diberikan. Bentuk tes yang diberikan adalah pilihan ganda.

#### 1. Katagori Hasil Belajar

Data yang diperoleh pada katagori belajar dalam penelitian ini berupa hasil belajar analisis statistik deskriptif pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Distribusi frekuensi nilai *pretest* dan *posttest* dinyatakan dalam bentuk interval menggunakan pedoman penskoran dari Kemendikbud (2016:47) tentang *pretest* dan *posttest* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Pedoman Penskoran Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Nilai Interval	Kategori
93-100	Sangat Tinggi
84-92	Tinggi
75-83	Sedang
<75	Kurang

Perolehan data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

**Tabel 2. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest***

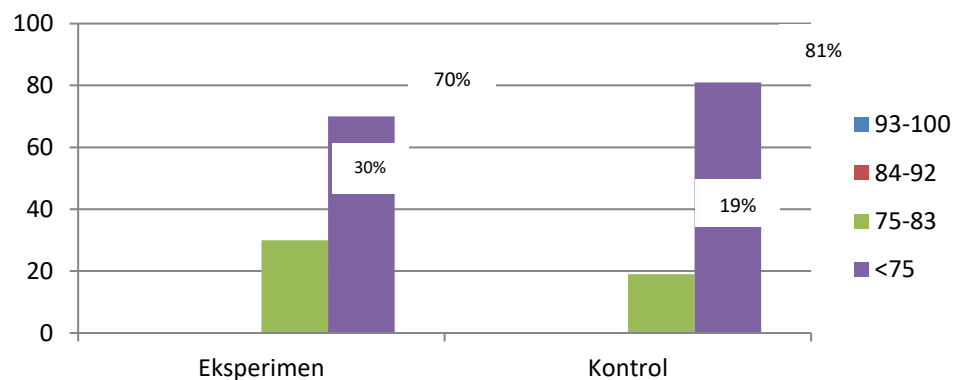
Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i> (frekuensi)	<i>Posttest</i> (frekuensi)	<i>Pretest</i> (frekuensi)	<i>Posttest</i> (frekuensi)
40	3	-	4	-
45	-	-	-	-
50	1	-	5	2
55	1	-	4	4
60	8	-	8	4
65	3	-	3	7
70	5	3	2	6
75	2	3	4	2
80	7	11	2	5
85	-	3	-	2
90	-	4	-	-
95	-	6	-	-
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>32</b>	<b>32</b>

Perolehan data hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh data distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar**

No	Interval Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
1	93-100	Sangat Tinggi	-	-	-	-
2	84-92	Tinggi	-	-	-	-
3	75-83	Sedang	9	30	6	19
4	<75	Kurang	21	70	26	81

Diagram distribusi frekuensi *pretest* hasil belajar



**Gambar 1. Diagram Distribusi *Pretest* Hasil Belajar**

Perolehan data dari Tabel 3 dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi nilai *pretest* hasil belajar kelas eksperimen yaitu rentang nilai interval 93-100 yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada, rentang nilai 84-92 yang berada pada kategori tinggi tidak ada, rentang nilai interval 75-83 yang berada pada kategori

sedang diperoleh 9 siswa dengan presentase 30%, rentang nilai interval <75 pada kategori kurang diperoleh 21 siswa dengan presentase 70%.

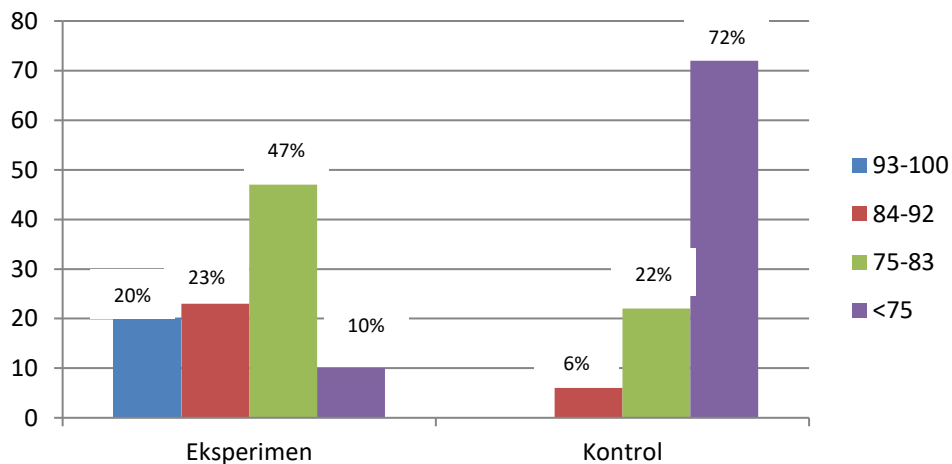
Distribusi frekuensi nilai *pretest* hasil belajar kelas kontrol yaitu rentang nilai interval 93-100 yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada, rentang nilai 84-92 yang berada pada kategori tinggi tidak ada, rentang nilai interval 75-83 yang berada pada kategori sedang diperoleh 6 siswa dengan presentase 19%, rentang nilai interval <75 pada kategori kurang diperoleh 26 siswa dengan presentase 81%.

Perolehan data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Posttest* Hasil Belajar**

No	Interval Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
1	93-100	Sangat Tinggi	6	20	-	-
2	84-92	Tinggi	7	23	2	6
3	75-83	Sedang	14	47	7	22
4	<75	Kurang	3	10	23	72

Diagram distribusi frekuensi *posttest* hasil belajar



**Gambar 2. Diagram Distribusi *Posttest* Hasil Belajar**

Perolehan data dari Tabel 4 dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi nilai *posttest* hasil belajar kelas eksperimen yaitu rentang nilai interval 93-100 yang berada pada kategori sangat tinggi diperoleh 6 siswa dengan presentase 20%, rentang nilai 84-92 yang berada pada kategori tinggi diperoleh 7 siswa dengan presentase 23%, rentang nilai interval 75-83 yang berada pada kategori sedang diperoleh 14 siswa dengan presentase 47%, rentang nilai interval <75 pada kategori kurang diperoleh 3 siswa dengan presentase 10%.

Distribusi frekuensi nilai *posttest* hasil belajar kelas kontrol yaitu rentang nilai interval 93-100 yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada, rentang nilai 84-92 yang berada pada kategori tinggi diperoleh 2 siswa dengan presentase 6%, rentang nilai interval 75-83 yang berada pada kategori sedang diperoleh 7 siswa dengan presentase 22%, rentang nilai interval <75 pada kategori kurang diperoleh 23 siswa dengan presentase 72%.

## 2. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Untuk mengetahui hasil belajar siswa tuntas atau tidak tuntas dalam penelitian ini maka ditetapkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari pihak sekolah untuk mata pelajaran IPA adalah 75, maka data nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol sesudah diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Data Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar**

No	Kategori Ketuntasan	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Tuntas		Tidak Tuntas		Tuntas		Tidak Tuntas	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	<i>Pretest</i>	9	30	21	70	6	19	26	81
2	<i>Posttest</i>	27	90	3	10	9	28	23	72

Perolehan data dari Tabel 5 dapat diketahui bahwa data tingkat ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen kategori ketuntasan *pretest* mencapai 30% dan kategori ketuntasan *posttest* mencapai 90%, sedangkan data tingkat ketuntasan hasil belajar kelas kontrol kategori ketuntasan *pretest* mencapai 19% dan kategori ketuntasan *posttest* mencapai 28%.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *quantum teaching* terhadap hasil belajar IPA konsep campuran homogen dan heterogen kelas V UPT SPF SD Negeri Mandai Kota Makassar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

## Daftar Pustaka

- 1) Arends. 1997. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publiaher.
- 2) Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Jumanatul Ali.
- 3) Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas



- 4) De Porter, B., & Hernacki, M. 2009. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- 5) Jihad, A dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- 6) Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 7) Sudaryono. 2019. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajawali Pers.
- 8) Sudjana, Nana. 2014. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 9) Suprihatingrum. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzmedia.
- 10) Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 11) Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- 12) Trilling, B., & Fadel, C. 2009. *21<sup>st</sup> Century Skills: Learning for Life In Our Times*. San Fransisco, CA: Jhon Wiley & Sons. (Ebook Online)

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF  
BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH DALAM PEMBELAJARAN IPS  
SISWA KELAS V SD

**Atira, Rosleny Babo, Muhajir**

Universitas Muhammadiyah Makassar

[atira.fattah11@gmail.com](mailto:atira.fattah11@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPS di SD. Guru pada umumnya hanya menggunakan metode ceramah dan metode lainnya yang tidak mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros dengan jumlah 276 orang. Dengan menggunakan teknik *simple random sampling* maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa UPTD SDN 201 Inpres Tammu-Tammu sebagai kelas kontrol berjumlah 35 orang dan siswa UPTD SDN 55 Pamanjengan sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 orang. Teknik pengumpulan data melalui instrumen tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data hasil tes untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah menggunakan prosentasi distribusi frekuensi dan analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas kontrol terdapat 3% dengan kategori sangat tinggi, 11% dengan kategori tinggi, 26% dengan kategori cukup, dan 60% dengan kategori kurang. Sementara pada kelas eksperimen menunjukkan hasil 18% dengan kategori sangat tinggi, 30% dengan kategori tinggi 30% dengan kategori cukup dan 22% dengan kategori kurang. Sementara itu, berdasarkan ketentuan minimum pada satuan pendidikan diperoleh hasil bahwa pada kelas kontrol ketuntasan mencapai 43% sementara di kelas eksperimen menunjukkan ketuntasan 89% secara klasikal sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kolaboratif berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD di Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros.

**Kata Kunci :** Kolaboratif, Pemecahan Masalah, IPS

Pendahuluan

Pendidikan merupakan syarat utama yang harus dimiliki dan dikembangkan dalam menghadapi kondisi bangsa Indonesia sekarang ini dimana perkembangan

zaman menuntut siswa untuk memiliki keterampilan agar meraih kesuksesan, mampu bersaing dan tidak tertinggal oleh perubahan. Sebagaimana yang tercantum dalam Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah bahwa dalam proses pembelajaran siswa diharapkan mampu menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak seperti berpikir kreatif, kritis, bertindak produktif, mandiri, kolaboratif dan komunikatif.

Pembelajaran dapat berjalan dengan baik ketika setiap siswa sukses belajar, mencapai tujuan pembelajaran, siswa mampu menjawab tantangan guru, dan siswa dapat mengkonstruksi ilmu pengetahuannya. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas tidak setiap siswa mengalami belajar yang bermakna atau berhasil mengkonstruksi pengetahuannya. Hal tersebut menimbulkan kebutuhan untuk perubahan dalam cara mengajar guru dan cara belajar siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebagai salah satu pembelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap perkembangan masyarakat sejak masa lalu dan masa kini. IPS memiliki tujuan yang sangat agung dan mulia, yaitu untuk memahami pengembangan pembelajaran IPS dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi serta mampu merefleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu komponen penting pendidikan abad 21 yaitu kemampuan pemecahan masalah (Wismath et.al, 2014). Selain itu, amanat kurikulum 2013 dalam pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu memasukkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran dengan menerapkan 4C (*communication, colaboration, critical and problem solving, creative and innovation*), serta mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) (Permendiknas Nomor 103, 2014). Pada pembelajaran kurtilas, siswa tidak hanya menerima transfer ilmu dari guru tetapi belajar menemukan konsep melalui tahap menganalisis dan memecahkan masalah. Dengan demikian, salah satu kemampuan yang perlu diasah dalam pendidikan SD yaitu kemampuan pemecahan masalah. Hal tersebut sesuai dengan amanat yang terdapat pada Permendiknas (2006) yaitu bahwa pendidikan harus diberikan sejak dini karena bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dasar agar mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, pembelajaran yang diberikan untuk siswa bukan sekadar mentransfer ilmu tetapi siswa dilibatkan secara langsung untuk menemukan konsep dan berpikir secara kritis dan kreatif tentang bagaimana memecahkan permasalahan. Kemampuan pemecahan masalah bertujuan memberikan jalan keluar dan solusi terhadap suatu permasalahan dengan menggunakan kemampuan

berpikir. Oleh karena itu, guru harus memberikan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan berpikir.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk berpikir tingkat tinggi yaitu model pembelajaran kolaboratif berbasis masalah. Model kolaboratif merupakan model pembelajaran berkelompok untuk kerjasama mengkonstruksi pengetahuan dan setiap siswa memiliki kontribusi terhadap kelompok. Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang menuntut untuk bekerja bersama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Barkley, dkk, 2016: 4). Kolaboratif berbasis masalah dapat mendorong siswa untuk belajar dengan melakukan dan menekankan keaslian lingkungan belajar kolaboratif, siswa menjadi peserta dalam proses pembelajaran aktif, dengan penekanan pada pemikiran independen dan kemampuan pemecahan masalah. Tujuan dari kolaboratif berbasis masalah tidak hanya mencakup pengembangan keterampilan memecahkan masalah tetapi juga membimbing pengembangan kerjasama dan kemampuan komunikasi peserta didik. (Amin, 2020). Widjajanti (2008) menjelaskan langkah-langkah dalam proses pembelajaran kolaboratif berbasis masalah yaitu sebagai berikut: (1) pembelajaran diawali dengan pemberian masalah yang menantang, (2) siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi dan merancang penyelesaian masalah tersebut secara individu sebelum mereka belajar dalam kelompok, (3) siswa belajar dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang guna mengklarifikasi pemahaman mereka, mengkritisi ide teman dalam kelompoknya, membuat konjektur, memilih strategi penyelesaian, dan menyelesaikan masalah yang diberikan dengan cara saling beradu argument, (4) siswa mempresentasikan hasil penyelesaian masalah yang diperoleh, (5) siswa menyelesaikan masalah berupa latihan yang diberikan secara individual.

Di dalam Al-Qur`an pun dijelaskan pula bahwa manusia diajarkan untuk mencari tahu atau bertawakkal dalam memecahkan masalah yang terantun dalam Surah Al-Imran 159 sebagai berikut:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ ۗ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ ۗ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ  
وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ

Terjemahan :

“Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, Maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.”  
[Q.S. Ali Imran : 159]

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kecakapan seseorang dalam upaya mengatasi persoalan yang sedang dihadapi menggunakan seperangkat aturan atau prosedur, metode atau strategi, berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang didapat dari pengalaman dan pengamatan yang dialami sebelumnya untuk menemukan sesuatu yang baru. (Ayu Wardhani, 2019). Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan individu dalam menggunakan proses berfikirnya untuk memecahkan masalah melalui pengumpulan fakta-fakta, analisis informasi, menyusun berbagai alternatif pemecahan, dan memilih pemecahan masalah yang paling efektif (Preisseisen dalam Martinis Yamin, 2007).

Indikator kemampuan memecahkan masalah yang digunakan yaitu (a) siswa mampu memahami masalah, (b) siswa dapat mengidentifikasi berbagai masalah yang muncul, (c) siswa dapat merumuskan masalah, (d) siswa dapat memilih, mencari dan mengidentifikasi bahan-bahan yang dianggap penting dalam usaha memecahkan masalah, (e) siswa dapat memberikan solusi pemecahan masalah.

Dengan adanya kemampuan pemecahan masalah, siswa dapat memecahkan masalahnya sendiri dan tidak selalu bergantung pada orang lain dalam memecahkan masalahnya. Kemampuan memecahkan masalah yang dimaksud adalah kemampuan pemecahan masalah dalam mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan dari guru dalam memahami materi IPS.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa kuasi eksperimen merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitiannya yaitu kuasi eksperimen dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan jenis *Pretest-Posttest Control Group Design* (Ibrahim, et.al, 2018). Pada desain ini, dua kelompok diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda signifikan. Pada penelitian ini kelas eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kolaboratif berbasis masalah dan pada kelas kontrol hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V (lima) di Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros yang terdiri dari 8 sekolah dengan jumlah siswa 276 orang. Dalam penelitian ini digunakan *simple random sampling* karena pengambilan sampel dengan cara sederhana yaitu dengan mengambil sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Berdasarkan teknik sampling tersebut maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa UPTD SDN 201 Inpres Tammu-Tammu sebagai kelas kontrol berjumlah 35 orang dan siswa UPTD SDN 55 Pamanjengan sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 orang.

### Hasil dan Pembahasan

Gambaran secara umum pengaruh model pembelajaran kolaboratif berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD dapat dilihat dari instrumen tes yang diberikan untuk mengukur kemampuan memecahkan masalah pada materi IPS kelas V tentang interaksi manusia dan lingkungannya dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. Instrumen tes digunakan karena yang akan diukur adalah kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang berarti kemampuan tersebut masih dalam ranah kognitif. Berdasarkan distribusi frekuensi hasil tes kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan baik dari segi pengkategorian maupun ketuntasan belajar secara klasikal.

#### Pengkategorian Hasil Tes

Distribusi frekuensi nilai pretes dan posttes pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kolaboratif berbasis masalah dinyatakan dalam bentuk interval menggunakan pedoman penskoran dari Kemendikbud (2016:47), data diinterpretasi kedalam kategori nilai kemampuan memecahkan masalah berdasarkan pedoman yang telah ditetapkan pada satuan pendidikan tempat penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1 Pengkategorian Hasil Pretes dan Posttes**

Nilai Siswa	Kategori
91-100	Sangat tinggi
81-90	Tinggi
71-80	Cukup
<70	Kurang

Rekapitan perolehan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

**Tabel 2. Rekapitulasi Perbandingan Frekuensi Hasil Pretes dan Posttes Siswa Kelas V pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Rentang Nilai	Pretes		Postes	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1-10	1	2	0	0

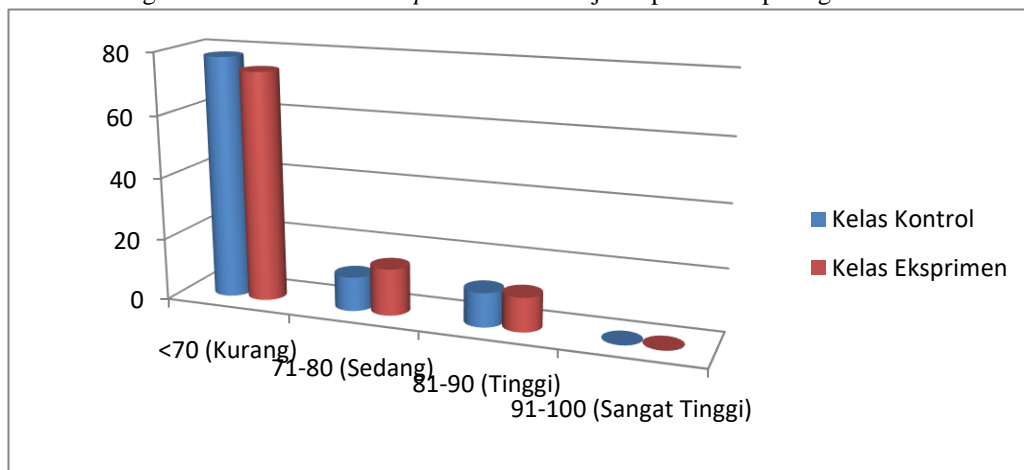
Rentang Nilai	Pretes		Postes	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksprimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksprimen
11-20	4	0	0	0
21-30	3	0	0	0
31-40	7	7	0	0
41-50	4	4	3	0
51-60	3	7	8	1
61-70	4	0	10	5
71-80	4	4	9	8
81-90	4	3	4	8
91-100	0	0	1	5
<b>Jumlah</b>	<b>35</b>	<b>27</b>	<b>35</b>	<b>27</b>

Distribusi frekuensi perolehan data hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Tes Kemampuan Memecahkan Masalah

No	Interval Nilai	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksprimen	
			Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
1	91-100	Sangat Tinggi	-	-	-	-
2	81-90	Tinggi	4	11	3	11
3	71-80	Sedang	4	11	4	15
4	<70	Kurang	27	78	20	74

Diagram distribusi frekuensi *pretest* hasil belajar dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Diagram Distribusi Pretes Kemampuan Pemecahkan Masalah

Berdasarkan data pada tabel 3 di atas diperoleh data bahwa hasil pretes siswa pada kelas kontrol yang memperoleh rentang nilai interval 91-100 dengan kategori sangat tinggi tidak ada, rentang nilai interval 81-90 dengan kategori tinggi mencapai 11%, rentang nilai interval 71-80 dengan kategori sedang mencapai 11%,

rentang nilai interval kurang dari 70 dengan kategori kurang mencapai 78%.

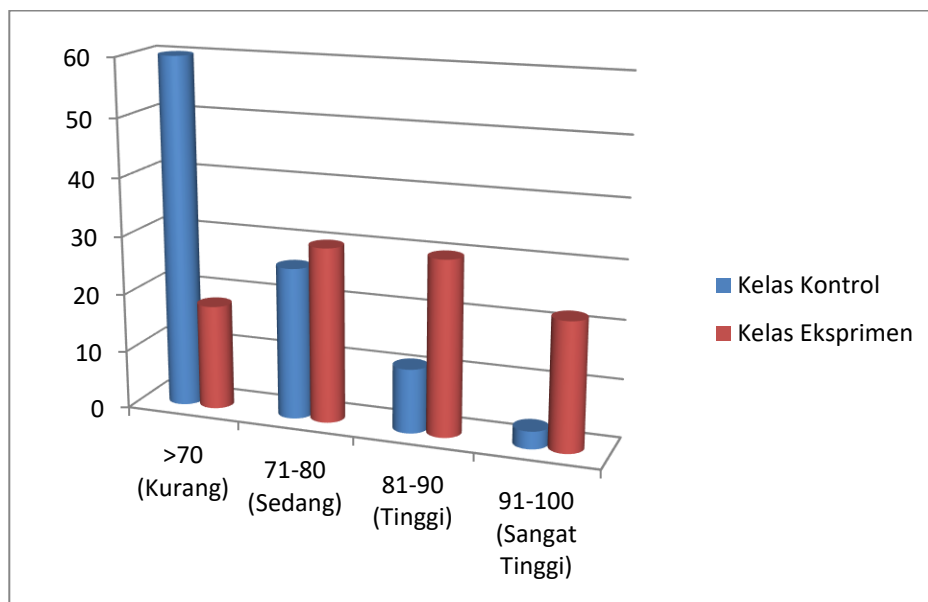
Sementara hasil tes pada kelas eksperimen yang memperoleh rentang nilai interval 91-100 dengan kategori sangat tinggi tidak ada, rentang nilai interval 81-90 dengan kategori tinggi mencapai 11%, rentang nilai interval 71-80 dengan kategori sedang mencapai 15%, rentang nilai interval kurang dari 70 dengan kategori kurang mencapai 74%.

Distribusi frekuensi perolehan data hasil posttes pada kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Posttes Kemampuan Pemecahkan Masalah

No	Interval Nilai	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
			Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
1	91-100	Sangat Tinggi	1	3	5	18
2	81-90	Tinggi	4	11	8	30
3	71-80	Sedang	9	26	8	30
4	<70	Kurang	21	60	6	22

Diagram distribusi frekuensi hasil posttes untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPS dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Diagram Distribusi Postes Kemampuan Pemecahkan Masalah

Berdasarkan data pada tabel 4 di atas, diperoleh data bahwa hasil posttes siswa pada kelas kontrol yang memperoleh rentang nilai interval 91-100 dengan kategori sangat tinggi 3%, rentang nilai interval 81-90 dengan kategori tinggi mencapai 11%, rentang nilai interval 71-80 dengan kategori sedang mencapai 26%,



rentang nilai interval kurang dari 70 dengan kategori kurang mencapai 60%.

Sementara hasil posttes pada kelas eksperimen yang memperoleh rentang nilai interval 91-100 dengan kategori sangat tinggi 18%, rentang nilai interval 81-90 dengan kategori tinggi mencapai 30%, rentang nilai interval 71-80 dengan kategori sedang mencapai 30%, rentang nilai interval kurang dari 70 dengan kategori kurang mencapai 22%.

**Ketuntasan Hasil Tes**

Untuk menentukan kategori nilai ketuntasan siswa dapat berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan oleh satuan pendidikan yaitu 70. Kriteria ketuntasan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Kategori Nilai Ketuntasan Siswa**

Nilai	Kategori
>70	Tuntas
<70	Tidak tuntas

Berikut adalah data ketuntasan belajaran berdasarkan data yang diperoleh hasil posttes kelas kontrol dan kelas eksperimen:

**Tabel 6. Data Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar**

Jenis Tes	Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
	Tuntas		Tidak Tuntas		Tuntas		Tidak Tuntas	
	Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)
Pretes	8	23	27	77	7	26	20	74
Posttes	15	43	20	57	24	89	3	11

Berdasarkan data pada tabel 6 dapat diketahui bawah tingkat ketuntasan hasil pretes pada kelas kontrol yang tuntas mencapai 23% dan tidak tuntas 77%, sementara pada kelas eksperimen hasil pretes yang mendapat kategori tuntas adalah 26% dan yang tidak tuntas 74%. Untuk tingkat ketuntasan hasil posttes pada kelas kontrol mencapai 43% dengan kategori tuntas dan 57% dengan kategori tidak tuntas. Sementara pada kelas eksperimen, tingkat ketuntasan dengan kategori tuntas mencapai 89% dan tidak tuntas mencapai 11%.

**Kesimpulan**

Berdasarkan penyajian data hasil pretes dan postes secara deskriptif di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kolaboratif berbasis masalah berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam

pembelajaran IPS siswa kelas V SD dengan materi interaksi manusia dan lingkungannya dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Amin, Ildi, et. al. 2019. *Model Pembelajaran PME (Planning, Monitoring, Evaluation) Peningkatan Kinerja Metakognitif, Pemecahan Masalah, Dan Karakter*. Scopindo Media Pustaka, Surabaya.
- 2) Ayu Wardani, Ni Made. *Korelasi Antar Konsep Diri Dan Kemampuan Memecahkan Masalah IPS* (online) diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/tscj/article/view/18382> Pada Tanggal 3 Juli 2021.
- 3) Barkley, E. E., et. al. 2012. *Collaborative Learning Techniques (Teknik-Teknik Pembelajaran Kolaboratif)*. (Terjemahan Narulita Yusron). Nusa Media, Bandung.
- 4) Permendiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Biro Hukum Dan Organisasi, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- 5) Permendiknas nomor 103. 2014. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- 6) Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- 7) Sugiyono. 2017 . *Metode Penelitian Pendidikan:(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- 8) Widjajanti. 2008. *Strategi Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah*”,*Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. FMIPA UNY, Yogyakarta.
- 9) Wismath, S., Doug, O., & Maggie, Z. 2014. *Student Perception of Problem Solving Skills. Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal*. Vol 7(2): 1-17.
- 10) Yamin, Martinis .2013. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Referensi, Jakarta

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SD INPRES TATTAKANG PALLANGGA

Darmawati, Muhammad Nawir, Hidayah Quraish

Universitas Muhammdaiyah Makassar, Makassar, Indonesia

[darmappkhh.gowa@gmail.com](mailto:darmappkhh.gowa@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi. Jenis ini penelitian adalah penelitian eksperimen desain *quasi eksperimen non equivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas Va yang berjumlah 27 orang sebagai kelas kontrol dan kelas Vb yang berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berbentuk angka yang dianalisis menggunakan teknik statistic. Jenis pengumpulan data menggunakan soal pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar murid. Hasil penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar murid sebelum perlakuan lebih tinggi daripada setelah perlakuan (91,96>62,14). Jadi terdapat pengaruh model pembelajaran pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi terhadap hasil belajar murid kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Hasil Belajar, IPS.

### Pendahuluan

Pendidikan adalah pengetahuan, keterampilan, sikap dan kebiasaan yang diajarkan oleh seorang pengajar ke murid memiliki kecerdasan, akhlak yang baik, kepribadian serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, bangsa dan orang-orang di sekitarnya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan pada abad 21 saat ini, mendorong murid memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, maka guru perlu memiliki kompetensi mengajar yang kreatif seperti memanfaatkan model dan media pembelajaran yang inovatif agar dapat mempersiapkan murid bertahan pada era globalisasi. Sebagai firman Allah SWT mengenai pentingnya orang berilmu di dalam Alquran Surah *Al. Baqarah* 269 ayat 2 yang berbunyi:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا  
أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿١٢٩﴾

*Terjemahan: " Allah menganugerahkan Al Hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al Quran dan As Sunnah) kepada siapa yang dikehendakinya. dan barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah). "*

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar. Pembelajaran IPS di SD, murid diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. IPS di SD berfungsi sebagai sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran IPS dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai. Puspasari (2015:2) menyatakan bahwa pada dasarnya tujuan akhir pembelajaran adalah menghasilkan murid yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi suatu hari nanti pada kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan uraian di atas IPS merupakan pelajaran penting diajarkan, namun kenyataannya di sekolah khususnya di SD sering saya jumpai rendahnya hasil belajar murid.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini adalah masih menggunakan pembelajaran klasikal. Di dalam kelas khususnya pada pembelajaran IPS guru masih mendominasi pembelajaran, guru lebih banyak berceramah sedangkan murid hanya pendengar sehingga sistem pembelajaran bersifat satu arah. Selain itu proses pembelajaran IPS masih bersifat hapalan. Aunurrahman (2009:147) bahwa model pembelajaran klasikal lebih menitikberatkan pada peran guru dalam memberikan informasi melalui materi pelajaran yang disajikan. Akibatnya, pembelajaran IPS dirasakan kurang bermakna dan berdampak hasil belajar murid.

Hasil belajar IPS adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan murid dalam mata pelajaran IPS yang dinyatakan dengan nilai atau skor yang diberikan oleh guru. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya, (Sudjana, 2010:22). Menurut Syah (2000:150) bahwa "hasil belajar adalah hasil pengungkapan belajar yang meliputi ranah cipta (*kognitif*), ranah rasa (*afektif*), dan ranah karsa (*psikomotor*)". Saat ini masih banyak murid yang memperoleh hasil belajar IPS berada di bawah standar yang ditetapkan. Salah satu faktor penyebabnya adalah pembelajaran guru tidak melibatkan murid, dominasi guru dalam pembelajaran menyebabkan murid lebih

bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dibutuhkan.

Untuk meningkatkan hasil belajar murid guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat agar murid dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik dan murid lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Taufik, dkk (2010) model pembelajaran merupakan salah satu sarana penunjang proses kegiatan belajar mengajar sekaligus untuk mempermudah penyampaian materi dari guru kepada murid

Model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan murid. Budiningsih (2005: 43) mengemukakan bahwa strategi *Discovery Learning* adalah memahami konsep, makna, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai pada suatu kesimpulan. Murid tidak hanya dituntut untuk menemukan sesuatu atau mendapatkan pengalaman baru berkaitan dengan efektivitas pembelajaran, melainkan juga menyangkut kemampuan dalam memecahkan suatu persoalan dengan pemikiran yang secara cermat dan sistematis. Dalam Wikipedia (2009) dan Anonim (2010), animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan computer dan grafika computer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Langkah kerja (sintak) model pembelajaran *Discovery Learning* penyingkapan/penemuan adalah sebagai berikut, pemberian rangsangan (*stimulation*), pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan menarik simpulan/generalisasi (*generalization*).

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti perlu menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga.

## Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *quasi eksperiment non equivalent control group design*.

Penelitian ini melibatkan dua kelas satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi dan kelas kontrol diberikan pengajaran menggunakan pembelajaran *Klasikal*. Adapun desain penelitiannya digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1 : Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	Postest
Eksperimen	M <sub>1</sub>	<b>X</b>	M <sub>2</sub>
Kontrol	M <sub>1</sub>		M <sub>2</sub>

(Sumber: Sugiyono, 2010)

Keterangan :

M1= Pretest, nilai hasil belajar awal murid

M2= Postest, nilai hasil belajar murid setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi

X = *Treatmen*, Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi.

Penarikan sampel yang digunakan untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah *random sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas V.A dan kelas V.B di Sekolah SD Inpres Tattakang yang masing-masing berjumlah 27 orang di kelas V.A dan 28 orang di kelas V.B. Yang akan dijadikan kelas kontrol adalah kelas V.A dan kelas V.B sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan.

Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi guru dan murid, untuk mengetahui hasil belajar IPS kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga berupa soal *pretest* dan *posttest*.

Peneliti memberikan 10 soal essay pada tes belajar IPS untuk mengetahui hasil belajar murid. Setiap jawaban akan diberikan bobot sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Setelah data diperoleh maka langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai Murid} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 2 Pedoman Pengkategorian Hasil Belajar Murid

Nilai	Kategori
88 – 100	Sangat tinggi
75 – 87	Tinggi
62 – 74	Sedang
49 – 61	Rendah
0 – 48	Sangat rendah

(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2015)

Setiap murid dinyatakan berhasil secara individu jika memperoleh nilai minimal 62 (KKM yang harus dicapai di kelas V SD Inpres Tattakang pada mata pelajaran IPS) dan tuntas secara klasikal minimal 80%.

Menghitung persentase ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$\text{Target serap} : \frac{\text{Murid Yg mencapai Target Kurikulum}}{\text{Jumlah Murid}} \times \text{Nilai rata-rata}$$

$$\text{Ketuntasan} : \frac{\text{Jumlah Murid} \geq \text{Nilai KKM}}{\text{Jumlah Murid}}$$

Menghitung persentase ketuntasan belajar (p) sebagai berikut:

$$P = \frac{nt}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase ketuntasan belajar

nt = banyaknya peserta didik yang tuntas

n = banyaknya peserta didik yang mengikuti tes

Selanjutnya, adapun Persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Presentase ketuntasan hasil tes belajar Peserta didik

Presentase skor (%)	Kategori
$x \geq 80\%$	SangatBaik
$60\% \leq x < 80\%$	Baik
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang
$x \leq 20\%$	SangatKurang

Berdasarkan Pemendiknas nomor 20 tahun 2007 tentang standar penilaian pendidikan, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditentukan oleh satuan

pendidikan. Menentukan KKM setiap mata pelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan melalui rapat dewan pendidik.

### Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran Discovery Learning berbasis media animasi dinyatakan efektif dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, hal ini dibuktikan dari perolehan hasil belajar murid pada pelajaran IPS, adapun rata-rata keseluruhan ketuntasan klasikal peserta didik mencapai ketuntasan 91,96%.

Berikut rekapitulasi hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik

Hasil Tes	Pre test	Rata-rata Nilai Kelas	Tuntas	Tdk tuntas	Target Serap Kelas	Pos test	Rata-rata Nilai Kelas	Tuntas	Tdk tuntas	Target Serap Kelas
Kelas Ekperimen (28 Murid)	1740	62,14	13	15	28,85 %	2575	91,96	28	0	91,96%
Persentase Ketuntasan			46,42%	53,57%		Persentase Ketuntasan		100%	0 %	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, jumlah nilai kelas hasil pretest murid hanya mencapai 1740, rata-rata kelas yaitu 62,14, yang tuntas hanya 13 orang jika dipersentasekan hanya 46,42% kategori cukup sedangkan yang tidak tuntas lebih banyak yaitu 15 orang dengan presentase 53,57% dari jumlah murid 28 orang satu kelas, target serap kelas hanya 28,85%. Setelah menerapkan model pembelajaran discovery learning berbasis media animasi pada mata pelajaran IPS kelas V maka nilai murid meningkat setelah dilakukan posttest yaitu nilai kelas keseluruhan 2575, jika dirata-ratakan memperoleh nilai 91,96% kategori sangat baik. Ketuntasan murid mencapai 100% dari 28 orang target serapnya mencapai 91,96%.

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal mata pelajaran IPS mencapai 100% dan rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 91,96% dengan kategori sangat baik. Sehingga model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga.

### Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, hasil belajar IPS meningkat mencapai ketuntasan klasikal 100% setelah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi pada murid kelas V SD



Inpres Tattakang Pallangga sehingga dapat dikatakan bahwa model ini berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Al-Qur'an. 2002. *Al-Qur'an dan Terjemahan Al-Muhaimin*, Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an Departemen Agama RI.
- 2) Amir, Taufik. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*, Jakarta: Kencana.
- 3) Anonim. 2010. *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 492/Menkes/Per/IV/2010 Tentang Persyaratan Kualitas Air Minum*, Jakarta: Depkes RI.
- 4) Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- 5) Budiningsih. (2005). *Model Discovery Learning*, Jakarta: Pustaka Mandiri.
- 6) Furoidah, (2009), *Animasi Sebagai Media Pembelajaran*, Surabaya: Mentari Pustaka
- 7) Hasil Wawancara, dilakukan kepada Guru SD Inpres Tattakang.
- 8) Permendikbud no. 53 Tahun 2015. Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- 9) Puspasari. 2015. *Pengaruh Problem Based Learning (PBL) dan Problem Posing Ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika*. Artikel Publikasi Ilmiah Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- 10) Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 11) Sudjana, Nana (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*, Bandung: Sinar Baru.
- 12) Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Penerbit Alfabeta.
- 13) Wikipedia. (2009). *Perusahaan*. Diakses pada 23 Mei 2021. WWW: [id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan](http://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan).

**PENGARUH METODE CERITA BERANTAI DAN MINAT  
BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA  
SISWA KELAS V SDN 10 KABILA KECAMATAN KABILA  
KABUPATEN BONEBOLANGO**

**Emmy Tirta Aviqi**

Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo

[emmytirta95@gmail.com](mailto:emmytirta95@gmail.com)

**Abstrak**

Program pengembangan bahasa di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif, serta membangkitkan minat untuk dapat berbahasa dengan baik dan benar. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang sangat mendasar untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan. Keterampilan berbicara penting dikuasai oleh para siswa di Sekolah Dasar karena kemampuan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di Sekolah, guru harus menggunakan metode yang cocok dalam meningkatkan keterampilan berbicara, metode yang digunakan adalah metode cerita berantai metode ini dimaksudkan untuk membangkitkan minat dan keberanian siswa dalam berbicara. Jika siswa telah menunjukkan minat dan keberanian, diharapkan keterampilan berbicaranya menjadi meningkat dan terdapat pengaruh metode cerita berantai terhadap keterampilan berbicara siswa.

**Kata Kunci :** Keterampilan Berbicara, Minat, Cerita Berantai

**Pendahuluan**

Aspek pengembangan bahasa siswa Sekolah Dasar meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Bahasa menurut Santrok (2007) bentuk komunikasi yang diucapkan, ditulis, atau dilambangkan sistem simbol, bahasa digunakan berkomunikasi

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kondisi yang sengaja diciptakan, dimana dalam kegiatan tersebut terjadi interaksi antara pendidik dan siswa guna mewujudkan tujuan pembelajaran itu sendiri. Sebagai guru sudah menyadari bagaimana cara membangkitkan minat belajar agar dapat mengantarkan anak didik ketujuan. Pada saat melakukan proses belajar mengajar tatap muka banyak kendala yang dihadapi guru dalam kelas apalagi saat ini Indonesia sedang mengalami masalah yang begitu berat dengan munculnya Covid19 yang mengakibatkan proses belajar mengajar terganggu dan tidak afektif, proses belajar mengajar yang digunakan pada saat pandemi dengan menggunakan sistem daring kegiatan belajar mengajarnya tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi

dilakukan secara online menggunakan jaringan internet. Oleh karena itu masalah yang dihadapi guru adalah keterampilan berbicara pada siswa.

keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang sangat mendasar untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan. Keterampilan berbicara penting dikuasai oleh para siswa di Sekolah Dasar karena kemampuan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar peserta didik di Sekolah. Dalam hal ini (Tarigan, 2015:16) mengemukakan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan, Maka dari itu, sejak dari Sekolah Dasar para siswa harus dilatih agar terampil dalam berbicara. Keterampilan berbicara mencakup tiga proses terpisah tetapi saling berkaitan satu sama lain, yaitu belajar pengucapan kata, membangun kosakata, dan membentuk kalimat (Hurlock, 1978:185), Mengembangkan berbicara tidak bisa hanya dengan mengandalkan keaktifan guru atau *teacher centered* saja tetapi siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut, dan juga siswa harus mengembangkan ide dan gagasan mereka dengan menggunakan metode dan media yang tepat sehingga bisa membangkitkan keterampilan berbicara pada peserta didik.

Akan tetapi mewujudkan keberhasilan keterampilan berbicara peserta didik tidak begitu mudah, dikarenakan adanya covid19 yang mengakibatkan proses belajar mengajar yang di harapkan guru tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena tingkat kefokusian siswa saat melakukan pembelajaran sistem daring terdapat berbagai macam kendala dan sebelumnya guru pernah menggunakan metode story telling untuk membangkitkan minat belajar siswa pada keterampilan berbicara akan tetapi metode tersebut masih belum bisa membangkitkan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan masalah yang harus segera di tangai adalah soal minat belajar terhadap keterampilan berbicara pada siswa. Tujuan pembelajaran keterampilan berbicara pada tingkat pemula dapat menyampaikan informasi dengan baik, menceritakan kembali hasil simakan dan bacaan, dapat berpartisipasi dalam percakapan, dapat menyampaikan gagasan dalam diskusi/forum dan juga dapat bermain peran itu sangat penting dalam proses belajar siswa.

Penyebab keterampilan berbicara harus diteliti dikarenakan 1) Ketepatan ucapan, 2) Intonasi, 3) Pilihan kata, 4) Ketepatan penggunaan kalimat, 5) Ketepatan sasaran pembicaraan, 6) Sikap, 7) Gerak-gerik dan mimik, 8) Kenyaringan suara, 9) Kelancaran, dan 10) Penguasaan topik. Maka dari itu, untuk mengembangkan keterampilan berbicara dibutuhkan tehnik yang menuntut peserta didik untuk terlibat aktif di dalamnya.

Meninjau masalah tersebut peneliti memilih metode cerita berantai sebagai metode yang dapat meningkatkan minat belajar terhadap keterampilan berbicara pada peserta didik dikarenakan metode story telling yang terdahulu belum mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada keterampilan berbicara. Hal ini didukung Menurut Tarigan (1990), “Penerapan metode cerita berantai ini dimaksudkan untuk membangkitkan keberanian peserta didik dalam berbicara. Jika siswa telah menunjukkan keberanian, diharapkan kemampuan berbicaranya menjadi meningkat”. Metode cerita berantai bisa dimulai dari seorang siswa yang menerima informasi dari guru, kemudian peserta didik tadi membisikkan informasi itu kepada teman lain, dan teman yang telah menerima bisikan meneruskannya kepada teman yang lain lagi. Begitulah seterusnya. Pada akhir kegiatan akan dievaluasi, yaitu: Siswa yang mana yang menerima informasi yang benar atau salah. Siswa yang salah menerima informasi tentu akan salah pula menyampaikan informasi kepada orang lain. Sebaliknya, bisa saja terjadi informasi yang diterima oleh peserta didik itu benar tetapi mereka keliru menyampaikannya kepada teman yang lain dan pemakaian media gambar merupakan alat yang dapat membantu mempermudah dalam penyampaian konsep yang dimaksud pada peserta didik dalam proses belajar. (Sudirman, 1992 : 211)

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengangkat permasalahan dengan judul “Pengaruh Metode Cerita Berantai Dan Minat Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas V SDN 10 Kabila Kec. Kabila Kab. Bonebolango”.

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Kuantitatif yang menggunakan desain experiment factorial dilaksanakan di SDN 10 Kabila Kecamatan Kabila Kabupaten Bonebolango. Sumber data yang digunakan oleh peneliti adalah sumber data yang diambil dari hasil angket, tes dan dokumentasi, pengumpulan data yang dilakukan agar dapat mendukung hasil belajar yang diinginkan. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari peserta didik. Data ini merupakan hasil angket dan evaluasi selama proses kegiatan belajar mengajar.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Menurut Tarigan, 2015:16). Berbicara adalah mengeluarkan isi pikiran atau pendapat kepada lawan bicara, sebaiknya dalam berbicara dilakukan dengan bahasa yang baik dan runtut, dengan begitu isi pembicaraan dapat dimengerti. Berbicara pada dasarnya yakni kemampuan seseorang untuk

mengeluarkan ide, gagasan, ataupun pikirannya kepada orang lain melalui media bahasa lisan. Berbicara tidak sekedar menyampaikan pesan tetapi proses melahirkan pesan itu sendiri. Ide, gagasan, atau pemikiran yang dikemukakan seseorang inilah yang kemudian membedakan berbicara dengan membaca nyaring. Jika membaca nyaring seorang pembaca hanya melisankan ide atau gagasan yang telah ada, dalam kegiatan berbicara ide tersebut merupakan hasil pemikiran si pembicara tersebut. (Iskandar dan Dadang Sunendar, 2008:239)

Berbicara merupakan suatu proses yang dilakukan dalam berkomunikasi sebab didalamnya terjadi perpindahan pesan dari pembicara ke pembicara lainnya. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak dan didahului oleh keterampilan menyimak, pada masa itulah sang anak mulai mempelajari keterampilan berbicara. Berbicara sangat berhubungan dengan perkembangan bahasa dan kosa kata yang diperoleh anak sejak dini dan melalui kegiatan dalam membaca dan menyimak.

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh. Berbicara sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa memiliki keterkaitan erat dengan aspek keterampilan berbahasa lainnya, yaitu antara berbicara dengan menyimak, berbicara dengan menulis, dan berbicara dengan membaca. Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif maka pembicara perlu memahami semua yang ingin dikomunikasikan, pembaca juga harus mampu memahami pendengarnya, dan mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. Tujuan berbicara juga adalah memberitahukan, melaporkan dan menginformasikan. Sebagai kegiatan berkomunikasi, berbicara berarti komunikasi secara lisan. Komunikasi secara lisan ini dapat diwujudkan dalam bentuk bercakap-cakap, pidato, diskusi, ceramah, dan sebagainya (Wati, 2008:26).

Akan tetapi untuk mewujudkan itu semua di butuhkan minat belajar siswa dan di dukung dengan menggunakan metode yang tepat sesuai materi yang di ajarkan. Seperti kita ketahui minat belajar adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih dan minat belajar juga merupakan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dengan sendirinya minat timbul tanpa ada siapa yang menyuruhnya. Oleh karena itu gurukan memilih metode cerita

berantai sebagai metode yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap keterampilan berbicara.

Salah satu usaha meningkatkan minat belajar siswa terhadap keterampilan berbahasa lisan di tingkat sekolah dasar, yaitu cerita berantai. Metode cerita berantai ini mampu mengajak siswa untuk berbicara. Dengan metode ini, siswa termotivasi untuk berbicara di depan kelas. Siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Selain itu, diharapkan agar siswa mempunyai keberanian dalam berkomunikasi.

Metode cerita berantai bisa dimulai dari seorang siswa yang menerima informasi dari guru, kemudian siswa tadi membisikkan informasi itu kepada teman lain, dan teman yang telah menerima bisikan meneruskannya kepada teman yang lain lagi. Begitulah seterusnya. Pada akhir kegiatan akan dievaluasi, yaitu: siswa yang mana yang menerima informasi yang benar atau salah. Siswa yang salah menerima informasi tentu akan salah pula menyampaikan informasi kepada orang lain. Sebaliknya, bisa saja terjadi informasi yang diterima oleh siswa itu benar tetapi mereka keliru menyampaikannya kepada teman yang lain. Untuk itu, diperlukan pertimbangan yang cukup bijak dari guru untuk menilai keberhasilan teknik cerita berantai ini.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa metode cerita berantai adalah metode yang didalam pengajarannya adalah berbicara, yang menceritakan suatu cerita kepada siswa 1 dan lainnya, metode ini juga dapat membangkitkan nalar berfikir siswa sehingga mampu mengulang kalimat atau cerita yang disampaikan oleh guru. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah dibuat agar rencana yang telah disusun tersebut bisa tercapai. Metode pembelajaran harus dikuasai oleh seorang pendidik. Ketika guru sudah mampu mengondisikan kelas maka guru tersebut sudah memahami metode pembelajaran saat dikelas.

## **Penutup**

Keterampilan berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain. Sehingga keterampilan berbicara ini sangat perlu di asah dari sejak dini dengan menggunakan metode cerita berantai dapat menumbuhkan minat belajar, percaya diri dan tampil berani karena metode cerita berantai ini adalah metode yang di mana mengajak anak dalam dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh

kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Oleh karena itu, bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan social.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Abbas Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*. Direktorat Ketenagaan
- 2) Agung, Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing: Singaraja.
- 3) *Conover W.J Practical Nonparametric Statistic*. John Wiley
- 4) Ella Wati. 2008. *Terampil Berbicara*. Sinar Grafika. Jakarta
- 5) Enny Zubaidah. 2005. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY
- 6) Husain, R. (2016). GURU DI ABAD 21. *PROSIDING*, 13.
- 7) Santrock, J.W. 2007. *Perkembangan Anak*. (Ahli Bahasa: Mila Rahmawati & Anna Kuswanti ). Jakarta: PT. Erlangga
- 8) Surhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- 9) Sujinah. 2017. *Menjadi Pembicara Terampil*. Yogyakarta: Deepublish
- 10) Tarigan, Djago & H.G Tarigan. 1990. *Tehnik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: PT. Angkasa
- 11) Tarigan Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

## **MERDEKA BELAJAR: SEKOLAH PENGGERAK**

**Fahrian Firdaus Syafi'i**  
Universitas Negeri Gorontalo  
[fahrianfirdaussyafii@gmail.com](mailto:fahrianfirdaussyafii@gmail.com)

### **Abstrak**

Sekolah Penggerak merupakan program dari Kemendikbud yang dimaksudkan untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah penggerak adalah sekolah yang berfokus pada pengembangan hasil belajar peserta didik secara holistic dengan mewujudkan profil pelajar Pancasila yang mencakup kompetensi kognitif (literasi dan numerasi) serta nonkognitif (karakter) yang diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Profil Pelajar Pancasila adalah profil lulusan yang bertujuan menunjukkan karakter dan kompetensi yang diharapkan diraih dan menguatka nilai-nilai luhur Pancasila peserta didik dan para pemangku kepanintangan. Kemudian profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi, yang diantaranya; 1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, 2) Berkebinekaan Global, 3) Mandiri, 4) Bergotong royong, 5) Bernalar Kritis dan 6) Kreatif.

**Kata Kunci:** Merdeka Belajar, Sekolah Penggerak

### **Pendahuluan**

Terobosan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tentang merdeka belajar dimaksudkan untuk memajukan pendidika di Indonesia. Gagasan ini merupakan salah satu langkah yang sangat strategis dan inovatif serta merupakan tantangan besar dalam dunia Pendidikan. Merdeka belajar adalah kebebasan uit Pendidikan (sekolah, guru dan murid) dalam berinovasi, mandiri dan kreatif. Kemudian terdapat empat kebijakan merdeka belajar yang diluncurkan oleh Kemendikbud yakni; penyelenggaraan Ujian Berbasis Nasional (USBN) diganti ujian (assesmen) yang diselenggarakan oleh sekolah masing-masing, penggantian UN (Ujia Nasional) sebagai indikator kelulusan dan keberhasilan peserta didik menjadi asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter, guru diberi kebebasan dalam mengembangkan format RPP (Rencan Pelaksanaan Pembelajaran) dan perarutan tentang penerimaan peserta didik baru (PPDB) yang sebelumnya zonasi menjadi lebih fleksibel utuk mengakomodasi berbagai kondisi di daerah (Wijaya, Mustofa dan Husain, 2020: 46-47).



Peluncuran merdeka belajar salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud ialah program sekolah penggerak. Program sekolah ini dimaksudkan untuk memfasilitasi tiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang memiliki kepribadian sebagai pelajar Pancasila (Setyawan & Masduki, 2021: 346). Sisi lain, ini sebagai paket inisiatif dari pemerintah dalam mereformasi mutu Pendidikan di Indonesia. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Menteri Pendidikan, Nadiem Makarim bahwa reformasi Pendidikan tidak bisa dilakukan semata-mata menggunakan *administrasi approach*, melainkan harus melakukan *culture transformation* (Satriawan, Santika & Naim, 2021: 2).

Program sekolah penggerak merupakan upaya mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila. Program sekolah penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistic yang mencakup kompetensi dan karakter, yang diawali dengan sumber daya manusia yang unggul (kepala sekolah dan guru).

Sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1177/M/2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Program Sekolah penggerak, menyebutkan bahwa tujuan Program Sekolah Penggerak adalah peningkatan kompetensi dan karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila, menjamin pemerataan kualitas Pendidikan melalui program peningkatan kapasitas kepala sekolah yang mampu memimpin satuan Pendidikan dalam mencapai pembelajaran yang berkualitas, membangun ekosistem Pendidikan yang lebih kuat yang berfokus pada peningkatan kualitas, serta menciptakan iklim kolaboratif bagi para pemangku kepentingan di bidang Pendidikan baik pada lingkungan sekolah, pemerintah daerah maupun pusat.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dilakukannya peningkatan SDM sekolah melalui pelatihan dan pendampingan. Dalam pelatihan dan pendampingan penguatan sumber daya manusia (SDM) sekolah menggunakan platform belajar berupa *Learning Management System (LMS)*, dan Program Sekolah Penggerak (PSP) serta didampingi atau difasilitasi oleh instruktur. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan menelusuri lebih mendalam mengenai program sekolah penggerak yang diluncurkan oleh kemendikbud demi meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemudian penelitian ini juga kiranya dapat memberi sumbangsi bagi sekolah-sekolah untuk menjalankan program sekolah penggerak tersebut.

## **Metode**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan studi literatur. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca dan mencatat serta mengelolah bahan tulisan. Data-data yang

dibutuhkan diperoleh dari sumber Pustaka atau dokumen yang berupa jurnal, dan buku yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Sekolah Penggerak**

Berlandaskan pada Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945 bahwa secara tegas menyatakan, setiap warga negara berhak mendapatkan Pendidikan. Hak tersebut tidak sekedar untuk mendapatkan akses terhadap Pendidikan melainkan hak atas mutu Pendidikan yang setara. Hal ini sebagaimana sesuai dengan Pasal 5 Ayat 1 UU Sisdiknas bahwa setiap warga negara mempunyai hak sama untuk memperoleh Pendidikan yang bermutu. Jaminan atas akses dan mutu Pendidikan tersebut menjadi tujuan dari penyelenggaraan Sistem Pendidikan Nasional. Lebih lanjut dalam salah satu butir Menimbang pada UU Sisdiknas disebutkan bahwa Sistem Pendidikan Nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan Pendidikan, peningkatan mutu, serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan local, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan Pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Kewajiban tentang penyelenggaraan Pendidikan yang bermutu diatur secara lebih terperinci pada beberapa regulasi yang diantaranya; regulasi mengenai tata Kelola Pendidikan, yakni UU Sisdiknas yang kemudian diturunkan menjadi regulasi mengenai standar nasional pendidikan, penjaminan mutu guru yang diatur dalam UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang diturunkan dalam PP No. 74 Tahun 2008 tentang Guru yang telah diubah melalui PP No. 19 Tahun 2017 tentang Perubahan atas PP No. 74 Tahun 2008 tentang Guru, Peningkatan kompetensi kepala sekolah dan pengawas sekolah yang diatur melalui Permendikbud No. 6 Tahun 2018 tentang Penugasan Guru sebagai Kepala Sekolah dan Permendikbud No. 36 Tahun 2019 tentang Organisasi dan tata Kerja Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah (Zamzani dkk, 2020: 7).

Program Sekolah Penggerak berupaya mendorong satuan pendidikan melakukan transformasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Hal ini menunjukkan kesungguhan pemerintah untuk melaksanakan amanat Negara dalam memberikan hak dan pemerataan Pendidikan kepada seluruh warga negara. Untuk itu, segala regulasi yang mengatur menjadi indikator penting demi terselenggaranya Pendidikan yang bermutu dan Pendidikan yang berkualitas agar terciptanya generasi penerus yang mampu membangun Indonesia lebih baik kedepannya. Sebagai salah satu program terbaru dari Kemendikbud yakni sekolah

penggerak yang dimaksudkan untuk mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui Pelajar Pancasila.

Sekolah penggerak adalah sekolah yang berfokus pada pengembangan hasil belajar peserta didik secara holistic dengan mewujudkan profil pelajar Pancasila yang mencakup kompetensi kognitif (literasi dan numerasi) serta nonkognitif (karakter). Sebagai catatan bahwa kepala sekolah dan guru dari sekolah penggerak melakukan pengimbasan kepada satuan Pendidikan lain. Kemudian menteri Pendidikan, Nadiem Makarim menyebutkan bahwa sekolah penggerak adalah katalis. Hal ini bermaksud untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia yakni; Sekolah yang berfokus pada pengembangan hasil belajar peserta didik secara holistic dengan mewujudkan profil Pelajar Pancasila dan diawali dengan Sumber Daya Manusia yang unggul (kepala sekolah dan guru).

Profil Pelajar Pancasila adalah profil lulusan yang bertujuan menunjukkan karakter dan kompetensi yang diharapkan diraih dan menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila peserta didik dan penerjemah kepantingan. Kemudian profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi, yang diantaranya; 1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, 2) Berkebinekaan Global, 3) Mandiri, 4) Bergotong royong, 5) Bernalar Kritis dan 6) Kreatif. Keenam dimensi tersebut haruslah dipandang sebagai satu kesatuan yang mendukung dan berkesinambungan satu sama lain.

Adapun yang dimaksud dengan pelajar yang berdimensi Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia adalah pelajar yang menghormati keberadaan Tuhan dan selalu berupaya menaati perintah serta menjauhi larangan yang sesuai dengan ajaran agama masing-masing. Untuk dimensi Berkebinekaan Global merupakan pelajar Indonesia yang memiliki identitas diri yang matang, mampu menunjukkan diri sebagai representasi budaya luhur bangsa, yang disertai dengan kepemilikan wawasan serta keterbukaan tentang eksistensi ragam budaya daerah, nasional dan global. Dimensi Mandiri yakni pelajar yang memiliki prakarsa atas pengembangan diri yang tercermin dalam kemampuan untuk bertanggung jawab, memiliki rencana strategis melakukan tindakan dan merefleksikan proses dan hasil pengalaman. Dimensi Bergotong royong adalah pelajar yang memiliki kemampuan untuk melakukan kolaborasi dengan sukarela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan. Dimensi Bernalar kritis yakni pelajar yang berpikir objektif sistemik dan saintifik dengan mempertimbangkan segala aspek. Dimensi kreatif adalah pelajar yang mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal (Materi Pelatihan Program Sekolah Penggerak, hal: 5-6).

Program sekolah penggerak dilaksanakan melalui penguatan kapasitas kepala sekolah dan guru yang menjadi kunci dalam melakukan restrukturisasi dan reformasi pendidikan. Pounder menyatakan, Kepala sekolah adalah elemen penting dalam membenahi tata Kelola dan menjadi motor penggerak setiap satuan Pendidikan sehingga akan terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan melalui pembenahan system yang mendukung pada peningkatan kualitas Pendidikan (Zamjani, 2021: 38). Kepala sekolah merupakan sosok penentu dalam pengembangan pendidikan ditingkat persekolahan. Salah satu indikator keberhasilan kepemimpinan kepala sekolah diukur dari mutu pendidika yang dicapai oleh Lembaga pendidikan yang dicapainya (Harapan, 2016: 134).

Oleh karenanya, kepala sekolah harus mampu mengintegrasikan profesionalismenya sebagai guru dan kompetensinya sebagai pemimpin manajerial sekolah untuk mewujudkan visi sekolah yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan kapasitas kepala sekolah akan membantu warga sekolah untuk mengeksplorasi permasalahan yang dihadapi dan menyelesaikan masalah. Untuk itu, sekolah penggerak diharapkan mampu melakukan perubahan secara terus menerus dan bertransformasi menjadi sekolah yang menciptakan Profil Pelajar Pancasila.

Kemudian dalam Sekolah Penggerak terdiri dari lima intervensi yang saling terkait dan tidak bisa dipisahkan yaitu:

1. Pendampingan konsultatif dan asimetris

Program kemitraan antara Kemendikbud dan pemerintah daerah di mana Kemendikbud memberikan pendampingan implementasi Sekolah Penggerak. Kemendikbud melalui UPT di masing-masing provinsi akan memberikan pendampingan bagi pemda provinsi dan kabupaten/kota dalam perencanaan Program Sekolah Penggerak. UPT Kemendikbud di masing-masing Provinsi akan memberikan pendampingan selama implementasi Sekolah Penggerak. Sehingga akan memberikan solusi terhadap kendala di lapangan pada saat implementasi.

2. Penguatan SDM sekolah

Penguatan Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, Penilik, dan Guru melalui program pelatihan dan pendampingan intensif (*coaching*) *one to one* dengan pelatih ahli yang disediakan oleh Kemendikbud.

Pelatihan untuk KS, Pengawas Sekolah, Penilik dan Guru	Pendampingan untuk Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, Penilik dan Guru	Implementasi Teknologi
1. Pelatihan implementasi pembelajaran dengan paradigma baru bagi kepala sekolah, pengawas, penilik dan guru 2. Pelatihan kepemimpinan pembelajaran bagi kepala sekolah, pengawas, penilik <i>Dilakukan 1 kali/Tahun selama program. Latihan nasional untuk perwakilan guru, sementara gurulah dilatih oleh in-house training</i>	1. In-house training 2. Lokakarya tingkat Kabupaten/Kota 3. Komunitas Belajar/Praktisi (Kelompok Mapel) 4. Program Coaching a. 1-on-1 dengan kepala sekolah b. Bermitra dengan kepala sekolah, guru dilatih nasional untuk pendampingan berkelompok dengan guru <i>Dillakukan secara berkala 2-4 minggu sekali selama program</i>	1. Literasi Teknologi 2. Platform Guru: Profil dan Pengembangan Kompetensi 3. Platform Guru: Pembelajaran 4. Platform Sumber Daya Sekolah 5. Platform Rapor Pendidikan

### 3. Pembelajaran dengan paradigma baru

Pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kompetensi dan pengembangan karakter yang sesuai nilai-nilai Pancasila, melalui kegiatan pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Pembelajaran dengan paradigma baru dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran yang terdiferensiasi sehingga setiap peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan. Tentu hal ini akan mendiptakan profil Pelajar Pancasila (Berikan kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, Berkebinekaan Global, Mandiri, Bergotong Royong, Bernalar Kritis dan Kreatif).

### 4. Perencanaan berbasis data

Manajemen berbasis sekolah; perencanaan berdasarkan refleksi diri sekolah

### 5. Digitalisasi Sekolah

Penggunaan berbagai platform digital bertujuan mengurangi kompleksitas, meningkatkan efisiensi, menambah inspirasi, dan pendekatan yang *customized*.

- a. Platform Guru: Profil dan Pengembangan Kompetensi, sebagai alat bantu Guru untuk meningkatkan kompetensi melalui pembelajaran berbasis *mocrolearning* dan habituasi.
- b. Platform Guru: Pembelajaran, sebagai alat bantu Guru untuk menjalankan pembelajaran dengan paradigma baru dan pembelajaran terdiferensiasi.
- c. Platform Sumber Daya Sekolah, untuk meningkatkan fleksibilitas, transparansi dan akuntabilitas dalam manajemen sumber daya sekolah.
- d. Dashboard Raport Pendidikan, untuk memotret kondisi mutu pendidikan secara akurat dan otomatis. Dirujuk untuk evaluasi dan perencanaan.

### Tujuan program Sekolah Penggerak

Secara umum program sekolah penggerak mendorong proses transformasi satuan pendidikan agar dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik

secara holistic. Transformasi yang diharapkan tidak hanya sebatas pada satuan Pendidikan, tetapi juga untuk memicu terciptanya ekosistem pendukung perubahan dan gotong royong di tingkat daerah dan nasional sehingga perubahan dapat menjadi secara luas dan terlembaga. Tentu dalam tujuan yang diupayakan tersebut demi menghasilkan SDM unggul, berkarakter, dan professional sehingga mampu mendukung pembangunan berkelanjutan pada masa mendatang. Adapun tujuan spesifik dalam program ini yakni:

1. Meningkatkan kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila;
2. Menjamin pemerataan kualitas pendidikan melalui program peningkatan kapasitas kepala sekolah yang mampu memimpin satuan Pendidikan dalam mencapai pembelajaran yang berkualitas;
3. Membangun ekosistem Pendidikan yang lebih kuat yang berfokus pada peningkatan kualitas; dan
4. Menciptakan iklim kolaboratif bagi para pemangku kepentingan di bidang Pendidikan baik pada lingkup sekolah, pemerintah daerah, maupun pemerintah (Zamjani dkk, 2021: 40)

#### **Ruang Lingkup Program Sekolah Penggerak**

Sebagaimana tercantum dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 162 Tahun 2021 bahwa Ruang lingkup penyelenggaraan Program Sekolah Penggerak meliputi:

1. Sosialisasi Program Sekolah Penggerak;
2. Penetapan provinsi/kabupaten/kota sebagai penyelenggara Program Sekolah Penggerak;
3. Penetapan satuan Pendidikan sebagai pelaksana Program Sekolah Penggerak;
4. Pelaksanaan kegiatan Program Sekolah Penggerak pada pemerintah daerah provinsi/kabupaten/kota;
5. Pelaksanaan kegiatan Program Sekolah penggerak pada satuan pendidikan; dan
6. Evaluasi penyelenggaraan Program Sekolah Penggerak.

Kemudian (Zamjani dkk, 2021: 41) menyatakan bahwa ruang lingkup program Sekolah Penggerak terbagi dalam lima aspek yaitu:

1. Pembelajaran. Sekolah akan menerapkan pembelajaran dengan paradigma baru dengan model capaian pembelajaran yang lebih sederhana dan holistik, serta dengan pendekatan *differentiated learning* dan *Teaching at the Right Level* (TaRL). Kemudian Guru mendapatkan pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kapasitas dalam menerapkan pembelajaran dengan paradigma baru;
2. Manajemen sekolah. Program Sekolah Penggerak menyesuaikan peningkatan kompetensi kepala sekolah. Kepala sekolah menyelenggarakan manajemen

sekolah yang berpihak kepada pembelajaran melalui pelatihan *instructional leadership*, pendampingan dan konsultasi.

3. Program Sekolah Penggerak akan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk memudahkan kinerja kepala sekolah dan guru
4. Evaluasi diri dan perencanaan berbasis bukti. Program Sekolah Penggerak menyediakan data tentang hasil belajar peserta didik, serta pendampingan dalam memaknai dan memanfaatkan data tersebut untuk melakukan perencanaan program dan anggaran.
5. Kemitraan antara pemerintah pusat dan daerah melalui pendampingan konsultatif dan asimetris. Dalam lingkup daerah, program Sekolah Penggerak juga akan meningkatkan kompetensi pengawas agar mampu mendampingi kepala sekolah dan guru dalam mengelola sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **Kerangka Kurikulum Sekolah Penggerak**

Kurikulum bersifat dinamis, artinya tidaklah tetap. Harus mengalami pergeseran dan perubahan. Hal ini tentunya disebabkan oleh beberapa factor baik internal maupun eksternal. Sehingga kurikulum haruslah fleksibel dan mampu menyesuaikan diri untuk mengikuti perubahan dan tuntutan zaman dari peserta didik. Ro'yautnisa menjelaskan bahwa kurikulum dan pembelajaran merupakan dua hal yang selalu lekat dan tidak bisa dipisahkan. Kurikulum sebagai suatu program atau rencana makai a menjadi tidak bermakna apabila tidak diimplementasikan ke dalam pembelajaran begitupun sebaliknya (Rahayu dkk, 2021: 5759).

Pembelajaran yang dilaksanakan pada program sekolah Penggerak mengacu kepada profil pelajar Pancasila dalam rangka penguatan kompetensi dan karakter peserta didik sebagai salah satu komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran. kerangka dasar kurikulum merupakan landasan utama dalam mengembangkan struktur kurikulum yang menjadi acuan pembelajaran. Kerangka dasar kurikulum mengarahkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik, karakter yang perlu dibangun dan dikembangkan, serta materi pelajaran yang perlu dipelajari peserta didik. Sebagaimana yang tercantum dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 162 Tahun 2021 bahwa kerangka dasar kurikulum terdiri dari:

- a. Struktur kurikulum;
- b. Capaian pembelajaran; dan
- c. Prinsip pembelajaran dan asesmen.

Berikut akan dipaparkan struktur kurikulum SD yang terdapat dalam Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi No. 162 Tahun 2021:

Struktur kurikulum SD dibagi menjadi tiga bagian atau tiga fase:

- a. Fase A untuk Kelas I dan Kelas II;
- b. Fase B untuk Kelas III dan Kelas IV; dan
- c. Fase C untuk Kelas V dan Kelas VI.

Adapun fase A merupakan periode pengembangan dan penguatan kemampuan literasi dan numerasi dasar. Jumlah mata pelajaran dasar yang perlu diajarkan di Fase A tidak sebanyak di fase B dan C. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belum menjadi mata pelajaran wajib di fase A. Muatan mata pelajaran tersebut mulai menjadi wajib untuk diajarkan sejak masuk di awal fase B (Kelas III). Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang bertajukan untuk membangun kemampuan dasar untuk mempelajari ilmu pengetahuan (sains), baik ilmu pengetahuan alam maupun ilmu pengetahuan social. Kemudian satuan pendidikan SD dapat menstruktur muatan pembelajaran menggunakan mata pelajaran atau melanjutkan penggunaan pendekatan tematik yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan profil pelajar Pancasila.

Hal ini menunjukkan bahwa Program Sekolah Penggerak merupakan upaya dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia. Kesungguhan ini tentu tidak terlepas dari kritikan dari beberapa pihak salah satunya P2G (Perhimpunan Pendidikan dan Guru) bahwa kurikulum sekolah penggerak memiliki masa depan yang tidak efektif, berkaca pada keadaan yang masih pandemi dan juga untuk diterapkan pada kondisi belajar jarak jauh dipastikan akan mengalami banyak kendala (Republika.co, 2021).

Berkaca dari hasil penelitian yang dilakukan (Rahayu dkk, 2021: 5764) bahwa terdapat hambatan-hambatan yang dialami guru sekolah dasar pasca diberlakukannya kurikulum sekolah penggerak yakni tujuan pengembangan kurikulum sekolah penggerak yakni sebanyak 80% guru mengalami hambatan dan 20% guru tidak memiliki hambatan. Dalam hal manajemen waktu pelatihan kurikulum sekolah penggerak yang singkat, sebanyak 90% guru memiliki hambatan dan 10% guru tidak memiliki hambatan. Dan kemudian minimnya informasi sekolah penggerak sebanyak 70% guru mengalami hambatan dan 30% guru lainnya tidak mengalami hambatan.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Caswel bahwa konsep kurikulum haruslah bertumpu pada masyarakat, maka kurikulum bersifat interaktif, dan menekankan pada partisipasi guru, yakni guru berpartisipasi dalam pengembangan kurikulum. Sehingga dalam kurikulum (Sekolah Penggerak) guru tidaklah lagi meraba-raba



dalam pengimplementasiannya di sekolah. Sebab jika hal ini terjadi maka kurikulum tidak akan berjalan sebagaimana mestinya. Sehebat apapun program yang diluncurkan akan tetap berawal dan berakhir kepada guru, sebab guru adalah “penggerak” di kelas. Untuk itu, Program merdeka belajar yang diluncurkan, tanpa prosedur, kapasitas dan bahkan fasilitas yang memadai, merdeka belajar hanyalah sebatas “sosialisasi” semata yang didalamnya memuat beberapa program-program yang tidak mecerdaskan dan menciptakan generasi unggul.

Sebagai akhir kata, berbagai hambatan dan permasalahan haruslah segera diatasi demi terselenggaranya program-program luar biasa yang di luncurkan oleh pemerintah (Kemendikbud) agar bisa berjalan dengan optimal dan tentu demi menciptakan Pelajar Pancasila sebagaimana yang tercantum dalam visi Indonesia yang telah dijabarkan di atas. Hal ini tidaklah terlepas dari sinergisitas antara berbagai pihak dan kesungguhan dalam menjalankannya serta mengemban amanat Undang-Undang Dasar 1945-“Mencerdaskan Kehidupan Bangsa.” Jika tidak demikian, kita hanya akan berotasi pada “belajar merdeka” dan bukan merdeka belajar yang sesungguhnya. Semoga dengan adanya program-program luar biasa ini bisa membawa Indonesia menuju perubahan yang lebih baik kedepannya.

### **Penutup**

Merdeka belajar program sekolah penggerak merupakan proses transformasi satuan pendidikan agar dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik secara holistic. Transformasi yang diharapkan tidak hanya sebatas pada satuan Pendidikan, tetapi juga untuk memicu terciptanya ekosistem pendukung perubahan dan gotong royong di tingkat daerah dan nasional sehingga perubahan dapat menjadi secara luas dan terlembaga untuk menciptakan profil Pelajar Pacasila.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Harahap. E. 2016. *Visi Kepala Sekolah Sebagai Penggerak Mutu Pendidikan*. Jurnal Manajemen, Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan. Vol. 1. No. 2. (<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/view/1014> diakses pada tanggal 28 Oktober 2021)
- 2) *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 162 Tahun 2021 Tentang Program Sekolah Penggerak*. (<https://docplayer.info/214073624-Keputusan-menteri-pendidikan-kebudayaan-ri-set-dan-teknologi-republik-indonesia-nomor-162-m-2021-tentang-program-sekolah-penggerak.html> diakses pada tanggal 28 Oktober 2021)
- 3) *Materi Pelatihan Program Sekolah Penggerak Ringkasan Materi*. 2021. (<https://sekolah.penggerak.kemdikbud.go.id/wp->

- [content/uploads/2021/02/Paparan-Program-Sekolah-Penggerak.pdf](#) diakses pada tanggal 28 Oktober 2021)
- 4) Program Sekolah Penggerak 2021. (<https://sekolah.penggerak.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2021/02/Paparan-Program-Sekolah-Penggerak.pdf> diakses pada tanggal 28 Oktober 2021)
- 5) Rahayu. S, Rossari. V. D, Wangsanata. A. S. Saputri. E. N, & Saputri. D. N. 2021. *Hambatan Guru Sekolah Dalam Melaksanakan Kurikulum Sekolah Penggerak Dari Sisi Manajemen Waktu dan Ruang Di Era Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5. No. 3. Pp. 5759-5768. (<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1869> diakses pada tanggal 30 Oktober 2021)
- 6) Republika. *Program Sekolah Penggerak Dinilai Sulit Efektif*. Retrieved September 11, 2021. (<https://www.Republika.Co.Id/Berita/Qo07zf328/ProgramSekolah-Penggerak-Dinilai-Sulit-Efektif> diakses pada tanggal 25 Oktober 2021)
- 7) Setriawan. W, Santika. D. I, & Naim. A. 2021. *Guru Penggerak Dan Transformasi Sekolah Dalam Kerangka Inkuiri Apresiatif*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 11. No. 1. (<http://103.88.229.8/index.php/idaroh/article/view/7633> diakses pada tanggal 28 Oktober 2021)
- 8) *Undang-undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. ([https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU\\_2003\\_No\\_20\\_-\\_Sistem\\_Pendidikan\\_Nasional.pdf](https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf) diakses pada tanggal 15 Oktober 2021)
- 9) Wijaya. A, Mustofa. S. M, Husain. F. 2020. *Sosialisasi Program Merdeka Belajar dan Guru Penggerak Bagi Guru SMPN 2 Kabupaten Maros*. Jurnal PURUHITA. Vol. 2. No. 1. (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/puruhita/article/view/42325> diakses pada tanggal 25 Oktober 2021)
- 10) Zamjani. I, Dkk. 2021. *Naskah Akademik Program Sekolah Penggerak*. (<https://penggerak-simpkb.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com/portal-programsekolahpenggerak/wp-content/uploads/2021/02/10114931/Naskah-Akademik-SP.pdf> diakses pada tanggal 28 Oktober 2021)

## **PENTINGNYA PENGUASAAN BAHASA IBU OLEH GURU TERHADAP EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS AWAL**

**Fatris E Harun**

*Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo*

[fatrisharun10@gmail.com](mailto:fatrisharun10@gmail.com)

### **Abstrak**

Dalam proses pembelajaran, bahasa memegang peranan penting sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik, tanpa adanya komunikasi maka tidak akan ada proses pembelajaran. Komunikasi antara guru dan peserta didik akan tercipta dengan baik manakala diantara keduanya saling memahami bahasa satu sama lain. Artinya antara guru dan peserta didik mempunyai kesefahaman bahasa. Masalah akan timbul apabila guru dan murid memiliki latar budaya yang berbeda karena sudah pasti memiliki latar bahasa yang berbeda pula. Bagaimana solusinya jika guru dan peserta didik berada pada situasi yang seperti ini ? penyelesaiannya yang pertama menyatukan kesepahaman melalui satu bahasa yaitu bahasa Indonesia yang merupakan bahasa persatuan dinegeri kita yang tercinta yaitu Indonesia, dan yang kedua adalah guru berusaha untuk mendalami bahasa yang sehari – hari digunakan oleh peserta didik dalam kesehariannya dirumah, atau yang dikenal dengan bahasa Ibu. Dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk memahami bahasa ibu, sebab bahasa ibu dinilai memiliki peran penting untuk menjamin inklusifitas dalam pendidikan, bahasa ibu dapat menjembatani proses pengajaran guru terhadap anak sehingga tercipta pembelajaran secara bilingual. Hasil penelitian internasional menunjukkan bahwa penggunaan bahasa ibu memberikan kontribusi yang positif terhadap pencapaian target atau hasil belajar siswa terutama dikelas awal. Kelas awal menjadi sasaran dikarenakan perkembangan bahasa pada anak masih terbatas pada penguasaan bahasa pada kesehariannya dilingkungan keluarga dan orang – orang terdekanya. Pembelajaran dengan menggunakan bilingual salah satunya bahasa Ibu memungkinkan anak lebih antusias dalam pembelajaran terutama pada kegiatan bertanya, dan mengkomunikasikan apa yang mereka ketahui

**Kata Kunci:** Bahasa Ibu, Pembelajaran, Komunikasi

### **Pendahuluan**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Bahasa sangat berperan terhadap perkembangan budaya masyarakat, Kelestarian suatu budaya bisa terlihat dari seberapa besar anak – anak muda menggunakan bahasa daerah tersebut. Jika sebagian besar anak – anak bisa menggunakan suatu bahasa tradisional, maka bisa dipastikan bahwa budayanya masih terjaga kelestariannya. Bahasa memiliki jalinan yang sangat erat dengan budaya sehingga diantara keduanya tidak dapat terpisahkan satu sama lain.

Dalam proses pembelajaran bahasa memegang peranan penting sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik, tanpa adanya komunikasi maka tidak akan ada proses pembelajaran. Komunikasi antara guru dan peserta didik akan tercipta dengan baik manakala diantara keduanya saling memahami bahasa satu sama lain. Artinya antara guru dan peserta didik mempunyai kesefahaman bahasa. Masalah akan timbul apabila guru dan murid memiliki latar budaya yang berbeda karena sudah pasti memiliki latar bahasa yang berbeda pula. Bagaimana solusinya jika guru dan peserta didik berada pada situasi yang seperti ini ? jawabannya hanyalah menyatukan kesepahaman melalui satu bahasa yaitu bahasa Indonesia yang merupakan bahasa persatuan dinegeri kita yang tercinta yaitu Indonesia.

Sebuah dilema yang harus menemukan titik temu, ketika guru mengajarkan peserta didik disekolah yang terletak pada kawasan tradisional. Guru dan peserta didik memiliki latar budaya yang berbeda, jelas memiliki latar bahasa yang berbeda pula. pertanyaannya, bagaimana bisa melakukan proses pembelajaran dengan baik? Bagaimana menerapkan materi yang nota bene menggunakan bahasa Indonesia resmi, kepada peserta didik yang telah mengadopsi bahasa tradisional sejak mereka mengenal kata? Bahasa yang pertama kali diajarkan saat mereka baru mengucapkan kata pertama yang dikenal dengan bahasa Ibu.

Seiring pertumbuhan anak dilingkungan keluarga, masyarakat hanya berkuat dengan bahasa tradisional, perlahan akan menyelami dunia sekolah disinilah mereka belajar tentang dunia luar dimana ada bahasa lain selain bahasa daerahnya, ada bahasa indonesia yang harus dikuasai oleh peserta didik agar bisa berkomunikasi dengan orang diluar daerahnya. Ada bahasa lain yang harus mereka mengerti jika ingin mengetahui materi pembelajaran yang disajikan oleh guru.

### **Metode**

Dalam penulisan ini penulis menggunakan pendekatan analisis interaktif yaitu analisis yang dilakukan dalam bentuk interaktif dari tiga komponen yaitu (guru, peserta didik, dan ragam bahasa). Penggunaan analisis interaktif dalam penulisan ini kemudian disajikan data berupa cerita sistematis. Sehingga metode yang digunakan berdasarkan uraian pembahasan yaitu analisis deskriptif.

### **Hasil dan Pembahasan**

Suatu Anugerah dari yang Maha Kuasa bahwa bangsa Indonesia terdiri atas suku-suku bangsa yang hidup rukun dalam kesatuan wilayah serta kebudayaan yang berkembang dalam kurun masa yang berabad-abad lamanya, sehingga melahirkan kebudayaan nasional. Kebudayaan nasional Merupakan perpaduan dan totalitas seluruh lapisan kebudayaan bangsa Indonesia yang mencerminkan segenap aspek kehidupan bangsa yang meliputi bahasa, kesenian, adat istiadat, tradisi leluhur dan

kepercayaan dalam arti lain kebudayaan nasional merupakan semua kebiasaan masyarakat yang dihasilkan dengan latar belakang sejarah. Bahasa merupakan bagian dari keragaman budaya Indonesia.

Rusmin (2015) Bahasa merupakan segi kehidupan yang memegang peranan penting sebagai alat interaksi kehidupan manusia untuk bersosial, berhubungan, dan berkomunikasi dengan sesama manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan bahasa manusia bisa berinteraksi secara resmi dalam berhubungan sesama bahkan dilingkungan sekitarnya, terutama dengan manusia dimanapun dan kapanpun. Bahasa merupakan alat komunikasi resmi yang diterapkan untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bahasa Indonesia yang digunakan untuk interaksi di lingkungan pendidikan misalnya di sekolah dalam menyampaikan pesan atau informasi utamanya dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Presiden No. 63/2019 menegaskan bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional.

Meski demikian, seperti yang tertulis pada Pasal 23 Ayat 2, penggunaan bahasa daerah dibolehkan sebagai bahasa pengantar, terutama di level sekolah dasar (SD) untuk memudahkan proses pembelajaran. Masih banyak guru dikelas tingkat awal (kelas 1 - 3) hanya menggunakan bahasa Indonesia saat mengawali proses pembelajaran. Memang benar adanya bahwa sebagai rakyat Indonesia kita harus bisa menanamkan jiwa nasionalis kepada peserta didik sejak dini atau usia sekolah dasar. Terutama sebagai seorang guru sudah menjadi tugas pokok kita untuk menerapkan hal tersebut.

Hasil penelitian Internasional menunjukkan bahwa penggunaan bahasa ibu memberikan kontribusi yang positif terhadap pencapaian target atau hasil belajar siswa, terutama dikelas awal. Bahasa ibu dinilai memiliki peran sangat penting untuk menjamin inklusifitas dalam pembelajaran dan pendidikan, serta bisa menjadi alat untuk menjembatani proses pengajaran guru terhadap anak melalui pembelajaran langsung.

BPDPB (2021) Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Organisasi Internasional PBB yang bergerak dibidang pendidikan atau yang lebih dikenal dengan UNESCO diberbagai negara, dianjurkan agar Bahasa Ibu digunakan dalam kegiatan pembelajaran, terutama dikelas awal. Himbauan UNESCO ini sangatlah beralasan, sebab siswa kelas awal pasti akan mudah berkomunikasi dan memahami pelajaran bilamana materi disampaikan dengan menggunakan bahasa ibunya. Meskipun pada praktiknya memang tak semudah membayangkan. Terlebih dalam keberagaman budaya Indonesia yang sangat majemuk.

Penggunaan bahasa ibu sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran utamanya didaerah yang termasuk dalam kawasan tradisional sangatlah penting hal

ini disebabkan karena rendahnya daya nalar dan kekritisan siswa . Asumsi ini didasarkan pada pemikiran para siswa memiliki bahasa ibu yang homogen dan menganggap bahasa Indonesia hanya dikuasai oleh orang – orang yang sudah mengenyam pendidikan di luar daerah.

Rosita, dkk (2021) Menurut penelitian yang dilakukan oleh RTI Internasional dalam laporannya yang berjudul *Improving Learning Outcomes through Mother Tongue Based Education*, Hasilnya mengungkapkan bahwa dari 22 negara berkembang terdapat 160 bahasa yang digunakan sebagai bahasa pengantar dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut dijelaskan dalam laporan tersebut bahwa penggunaan bahasa ibu disekolah memberikan manfaat. Diantara manfaat penggunaan bahasa ibu dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Akses pendidikan yang lebih luas karena tingkat ke luar dari sekolah (drop out) lebih kecil dan bisa ditekan
2. Meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar yang lebih baik
3. Memfasilitasi atau mempercepat pencapaian keberhasilan belajar bahasa asing;
4. Meningkatkan efisiensi biaya pendidikan karena kecilnya jumlah siswa yang harus mengulang pelajaran akibat tidak naik kelas
5. Meningkatkan rasa percaya diri, konsep diri, dan identitas diri siswa
6. Meningkatnya dukungan dan partisipasi dari masyarakat dan terjadinya penguatan pelestarian budaya

Widodo G (2021) Bahasa ibu (Mother Tongue) merupakan bahasa yang pada umumnya pertama kali digunakan sebagai kegiatan komunikasi dilingkungan sekitar. Sebagian besar peserta didik sekolah dasar yang memasuki awal sekolah atau kelas awal mencakup sedikit atau tanpa bahasa Indonesia. Artinya bahasa ibu sangatlah berpengaruh pada pembelajarannya. Peran guru sangatlah diharapkan untuk menanamkan bahasa Indonesia agar penerapan materi bisa terlaksana dengan maksimal.

Suku Bajo yang berada di pesisir pantai Boalemo memiliki kekhasan Budaya tersendiri dan sangat terpelihara dalam modernisasi masa kini. Hal ini tergambar pada peserta didik yang ada di SDN 10 Tilamuta, setiap hari peserta didik menggunakan bahasa tradisional dalam keseharian disekolah. Komunikasi yang terjalin antara peserta didik tercipta dengan menggunakan bahasa daerah Bajo. Ini dikarenakan mayoritas peserta hanya berasal dari suku bajo.

Keadaan siswa yang mayoritas dari suku Bajo berbanding terbalik dengan keadaan guru yang sebagian besar berasal dari suku Gorontalo. Dari 15 orang tenaga kependidikan yang terdiri dari 12 orang tenaga guru dan 3 orang tenaga administrasi hanya 4 orang guru saja yang bisa memahami bahasa Bajo. Peran guru yang menguasai bahasa Ibu dalam pembelajaran sangat dibutuhkan. Hal ini

disiasati oleh kepala sekolah dengan menempatkan guru yang memahami basa Ibu di Kelas awal (kelas 1). Hal itu dimaksudkan agar penanaman konsep bahasa Indonesia di kelas awal akan didampingi oleh guru yang memiliki kemampuan bahasa Ibu.

Lundsteen (Kurniati:2017) Mengemukakan bahwa perkembangan bahasa pada anak terbagi menjadi tiga tahap yaitu : (1) Tahap Pralinguistik 0-12 bulan, (2) Tahap Protolinguistik 12 bulan – 2 tahun, (3) Tahap Linguistik 2-6 tahun. Pada usia ini anak akan memasuki usia sekolah yaitu sekolah dasar. Pengenalan dasar pengetahuan yang dimulai dengan mengenal huruf, membaca kata, menulis kata dan berhitung disampaikan dengan bantuan bahasa ibu. Bahasa ibu menjadi pengantar pembelajaran di kelas awal. Sebagai bahasa yang telah melekat pada diri peserta didik yang dibangun dari masa kanak – kanak atau sejak mereka mulai belajar berbicara. Guru yang membimbing peserta didik dengan menggunakan bilingual atau kombinasi bahasa ibu dan penguatan untuk bahasa Indonesia. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu kontekstual dimana pengenalan kata dimulai dengan benda – benda disekitar peserta didik yang dikenalkan dengan dua bahasa yaitu menggunakan bahasa Bajo dan bahasa Indonesia. Dengan model kontekstual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik akan dalam mengenal bahasa Indonesia melalui benda yang ada disekitar peserta didik.

Penerapan pembelajaran dengan bahasa pengantar juga tak jarang dilakukan pada kelas tinggi terutama dalam menekankan inti dari materi agar lebih difahami oleh peserta didik. Metode dilakukan dengan kerjasama antara guru dan peserta didik, melalui Tanya jawab. Pembelajaran akan menjadi lebih terasa kebersamaannya disaat guru menjelaskan menggunakan bahasa Indonesia kemudian guru memerlukan bantuan peserta didik sebagai penerjemah bahasa yang memiliki pengetahuan yang lebih, agar peserta didik yang belum memahami dapat memahami penjelasan materi dalam bahasa tradisional. Hal ini dinilai efektif dan terbukti membantu guru yang memiliki keterbatasan dalam menggunakan bahasa tradisional untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik yang mayoritas menggunakan bahasa local atau bahasa daerah Bajo.

### **Penutup**

Penggunaan bahasa daerah sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran sangatlah membantu guru dan peserta didik di daerah mayoritas yang menggunakan bahasa local atau bahasa Ibu dalam memahami materi pembelajaran. Perbedaan kognitif dari peserta didik menjadi kendala dalam mengajarkan materi, sehingga peran guru dalam memberikan pembelajaran dengan upaya menggunakan bahasa transisi (tradisional) dan kombinasi model pembelajaran kontekstual dengan melibatkan kerjasama antara guru dan peserta didik dapat menemukan titik

penyelesaian serta dapat mencapai tujuan pembelajaran dimana guru memberikan pembelajaran dengan baik dan peserta didik menerima pembelajaran dengan perasaan senang. Apapun kondisi peserta didik peran guru dalam memberikan pembelajaran serta penerapan model pembelajaran yang tepat akan menemukan solusi yang baik bagi guru maupun peserta didik.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) BPDPB.(2021),Kemendikbud Dukung Penggunaan Bahasa Ibu Dalam Pembelajaran Kelas Awal di NTT, Inovasi NTT, Kupang,24 Februari 2021
- 2) Husain R,(2015),Penerapan Bahasa Indonesia Baku dalam Bercerita pada Siswa Kelas IV SDN 02 Boliyohuto Kabupaten Gorontalo. Scientific Forum-Faculty of Education Department of Science Education (FIP-JIP) and The International Seminar. Hal-445
- 3) Kurniati.(2017) Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. Vol.17,No.3.P 53-55
- 4) Rosita dkk.(2006). Pentingnya Bahasa Daerah dalam Pembelajaran.Vol.3,No.1.35-43
- 5) Sukoco G.A dkk. (2020),Riset: Penggunaan Bahasa Daerah di Kelas Terbukti Berpotensi Tingkatkan Kemampuan Siswa di daerah 9 november 2021: <https://theconversation.com/riset-penggunaan-bahasa-daerah-di-kelas-terbukti-berpotensi-tingkatkan-kemampuan-siswa-di-daerah-148531>
- 6) Widodo, G. (2021),Penggunaan Bahasa Ibu Sebagai Alat Komunikasi Pengantar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Vol11,No1.1 Jurnal Ilmiah Edukasia



**PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING  
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V  
SDN 4 TALAGA JAYA**

**Fitrianingsih Mokambu**

Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo  
[fitrianingsihmokambu@gmail.com](mailto:fitrianingsihmokambu@gmail.com)

**Abstrak**

Project Based Learning menjadi salah satu model pembelajaran di abad 21 yang dapat diterapkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam untuk dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik terutama dalam hal membuat suatu produk sebagai media. Model project based learning menempatkan siswa sebagai student center. Siswa bisa melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik pembahasan, secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran melalui pendekatan riset terhadap suatu permasalahan nyata dan relevan. Project based learning memiliki beberapa karakteristik yaitu *centrality, driving question, constructive investigation, autonomy, and realisme*.

**Kata kunci :** *Project Based Learning*, Kemampuan Berpikir Kreatif, IPA

**Pendahuluan**

Kemampuan berpikir tingkat tinggi HOTS adalah salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki siswa sejak dini untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan di abad 21 ini. (Husain, 2019:13) menjelaskan bahwa generasi emas adalah generasi yang mempunyai keterampilan abad 21 yaitu insan yang berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif dan mampu berkompetitif. Dari beberapa keterampilan berpikir pada masa kini salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan melalui proses pembelajaran agar siswa terlatih untuk dapat memiliki kemampuan menemukan dan menentukan sesuatu hal yang baru dalam menghadapi persoalan-persoalan serta mampu menemukan banyak kemungkinan jawaban dari permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir siswa dapat dikembangkan melalui kondisi pembelajaran yang mampu menempatkan siswa pada posisi yang menyenangkan bagi mereka. Memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dapat merangsang kemampuan berpikir siswa, cara menerapkan mode pembelajaran saat ini yaitu dengan dengan memberikan suatu permasalahan ataupun kejadian yang dialami siswa dalam kehidupan yang nyata, maka siswa dapat berpikir, menggali serta membangun pengetahuannya sendiri

yang dapat menyebabkan pengetahuan itu melekat dibenaknya dan bisa diingat kembali dalam jangka waktu yang cukup lama.

Pendidikan adalah salah satu usaha yang dilakukan untuk dapat membantu perkembangan kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa agar memiliki tingkat kecerdasan baik secara intelektual, emosional maupun spritualnya dan tentunya dapat memberikan impek yang positif dan bermanfaat bagi dirinya dan kehidupannya baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, pada pasala 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencaran untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan baik spritual, keagamaa, pengendalia diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperluakan dirinya, masyarakat dan negara. Dalam arti sempit pendidikan adalah sekolah. Sekolah sebagai lembaga formal yang mempuyai tugas untuk mengarahkan seluruh kemampuan siswa dalam menjawab tantangan-tantangan global yang dihadapi. Salah atu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa karena menyangkut kejadian yang terjadi dalam kehidupan nyata. Menurut Samatowa, IPA merupakan suatu lmu yang membahas tentang gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasari pada hasil percobaan ataupun pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA memberikan pemahaman kepada siswa untuk memperoleh pemahaman yang radikal tentang alam sekitar dan mengembangkan kemampuan bertanta dan mencari jawaban atas dasar buktu serta mengembangkan cara berpikirnya. Dalam hal ini berpikir kritis dan kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir untuk merancang dan memecahkan suatu permasalahan dengan cara melakukan perbaikan ataupun perubahan, sera dapat memperoleh gagasan baru. Hal ini sejalan dengan Redza (Aulia,2020:3) yang menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat membantu peserta didik dalm menciptakan ide baru yang berdasarkan pengetahuan yang ada atau yang sudah dimiliki untu menyelesaikan permasalahan-permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Cara berpikir yang tradisional lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis, mengungkapkan argumen merupakan bagian dari berpikir kritis, namun seseorang perlu memiliki kemampuan kreatif juga karena berpikir kreatif sangat penting untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang.

Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu ciri kemampuan kognitif dalam bidang kreatifitas. Berpikir kreatif adalah mampu berpikiri dalm hal merancang dan

memecahkan masalah atau melakukan suatu perubahan serta memperoleh gagasan baru. Suryadi mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dimana suatu proses berpikir dari sudut pandang yang baru, membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih dari apa yang sudah dikuasai sebelumnya. Berpikir kreatif juga membantu siswa menciptakan berbagai ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah ada dan menyelaikannya dari sudut pandang yang berbeda. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan menjelaskan bahwa salah satu tujuan pendidikan dasar yaitu membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif. Salah satu kecakapan intelektual yang harus dimiliki oleh siswa yaitu kemampuan berpikir kreatif naik dalam ranah konkret/nyata maupun abstrak sesuai dengan apa yang telah dipelajari di sekolah dan nantinya akan diperlukan untuk bekerja, berusaha, dan hidup mandiri di tengah lingkungan masyarakat.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dilaksanakan di SDN 4 Talaga Jaya Kecamatan Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo. Dalam pengambilan data yang menjadi objek adalah siswa. Desain penelitian one group pretest postes. Adapun teknik pengumpulan menggunakan tes dengan menyajikan soal uraian berjumlah 5 nomor, lembar observasi dan dokumentasi.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **a) Project Based Learning**

Model pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran yang berorientasi pada siswa (student centered) salah satunya adalah mode project based learning. Mulyasa (2014:145) mengatakan bahwa model PjBl adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk lebih memfokuskan siswa pada suatu permasalahan kompleks yang dibutuhkan untuk melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi. Fathurrohman (2016:119) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis proyek ini merupakan model pembelajaran yang menggunakan kegiatan/proyek yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai berbagai kompetensi baik sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran berbasis proyek lebih menekankan pada masalah kontekstual yang dihadapi siswa secara langsung sehingga dapat membuat siswa berpikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui hasil pengembangan produk nyata berupa barang atau jasa. Menurut Sutrisna (2019) project based learning adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja

proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan permasalahan (problem) sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata dan menuntun peserta didik untuk melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok untuk memecahkan masalah nyata.

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning adalah model pembelajaran berpusat pada siswa yang berangkat dari suatu latar belakang masalah, dilanjutkan dengan investigasi supaya peserta didik memperoleh pengalaman belajar baru dari beraktivitas secara nyata dalam proses pembelajaran serta dapat menghasilkan suatu proyek untuk mencapai kompetensi aspekatif, kognitif, dan psikomotorik.

Dalam proses pembelajaran menggunakan model *project based learning* guru menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek, tahap ini merupakan langkah awal agar siswa mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada. Kedua mendesai perencanaan proyek, tahap ini adalah langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada dengan disusunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan. Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek, penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang ditargetkan. Tahap akhir memonitor kegiatan dan perkembangan proyek, siswa mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.

#### **b) Kemampuan Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir tingkat tinggi yang menghasilkan bermacam-macam komunikasi jawaban. Disamping itu berpikir kreatif juga dipandang sebagai suatu proses yang digunakan ketika seseorang memunculkan atau mendatangkan suatu ide baru yang dihasilkan dari pemikirannya. Sebagai proses dari berpikir tersebut. Kreatifitas dapat dipandang sebagai produk dari berpikir kreatif, sedangkan aktivitas kreatif adalah kegiatan dalam pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong atau memunculkan aktifitas siswa untuk berpikir kreatif (Sekar dkk, 2015). Berpikir kreatif dapat memberikan dorongan dan dukungan positif kepada siswa sehingga siswa lebih terpacu untuk mengembangkan kreatifitasnya (Febrianti dkk, 2016:121). Selanjutnya Munandar (Sulistiarmi, 2016:10) menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan berdasarkan data, menemukan banyak kemungkinan jawaban secara operasional, kreatifitas dirumuskan sebagai kemampuan berpikir dan memberi gagasan secara lancar lentur dan orisinal, serta mampu mengelaborasi suatu pemikiran atau

gagasan. Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan pola pikir dan daya pikir siswa yang mencakup wawasan dengan unsur yang luas.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif ada pada setiap diri siswa yang dapat mendorong atau memberikan dukungan positif untuk menciptakan ide-ide baru yang bervariasi, aktif dalam pembelajaran terutama menciptakan produk-produk baru sesuai dengan materi yang dipelajari.

Indikator kemampuan berpikir kritis menurut Bear (Febrianti dkk, 2016:122) mengemukakan berpikir kreatif yaitu (1) Lancar, yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide. (2) Luwes, yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide bervariasi. (3) Orisinal, yaitu kemampuan menghasilkan ide baru. (4) Memerinci, yaitu kemampuan mengembangkan ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan butir soal berjumlah 5 nomor. Setiap soal memiliki interval bobot/skor 1-3. Skor 1 belum mampu menjawab soal dengan tepat dan benar, skor 2 mampu menjawab sebagian jawaban soal dengan tepat dan benar, skor 3 mampu menjawab soal dengan benar dan tepat.

#### **c) Ilmu Pengetahuan Alam**

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang berupa fakta, konsep, prinsip dan penemuan (Trianto, 2007:99). Darmojo (Samatowa, 2007:2) mengatakan bahwa “pengetahuan alam sudah jelas artinya adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya. Adapun pengetahuan itu sendiri artinya segala sesuatu yang diketahui oleh manusia. Jadi secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan keberadaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen, Powler (Samatowa, 2007:3). Selanjutnya Winaputra mengemukakan bahwa “tidak hanya berupa kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi merupakan cara kerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah” (Samatowa, 2007:3). Selanjutnya Ilmu pengetahuan alam dapat didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang disusun secara sistematis sehingga selain penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep atau prinsip, namun juga merupakan suatu proses penemuan (Sekar, 2015).

Menurut Trianto (2007:99), bahwa: “Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”. Manusia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga cara meningkatkan rasa ingin tahu

itu dengan mengamati gejala-gejala alam yang terjadi dan mencoba memahaminya, hal ini disebut dengan ilmu sains (Trianto, 2014:136). Pembelajaran IPA dapat dilakukan sedemikian rupa sehingga para siswa dapat memiliki pengalaman bagaimana menemukan suatu konsep yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Jadi pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana yang baik bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta pengembangan yang lebih lanjut dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disintesis bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu kegiatan yang lebih mengfokuskan pada pengkajian tentang alam semesta serta proses ilmiah yang ada di dalamnya. Sehingga siswa mendapatkan pengalaman nyata terhadap suatu masalah yang dihadapi dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk lebih kreatif dalam memecahkan masalah melalui penemuan-penemuan nyata, bahkan dapat menciptakan suatu produk-produk yang bermanfaat bagi kehidupan.

### **Penutup**

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Model project based learning lebih memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap pembelajaran IPA.
2. Model pembelajaran project based learning dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada peserta didik sehingga mereka dapat berpikir secara kreatif dan menghasilkan produk yang menarik.
3. Pengembangan lebih lanjut dari project based learning mengenai produk yang dihasilkan agar bisa dimanfaatkan oleh siswa baik di lingkungan sekolah maupun rumah.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Aulia, Firda. 2020. Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Kampung Bulak 02 Pada Materi Siklus Air. Skripsi. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- 2) Febrianti, Yeyen dkk.” Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang”, 2016, Jurnal Profit, 3(1).
- 3) Husani, R. 2019. *Guru Abad 21 Prosiding Seminar Nasional Gaya Kerja Milenial dan Tantangan Kolaborasi di Era Disrupsi Teknologi*. Gorontalo : Ideas Publishing.

- 4) Redza Dwi Putra, dkk., “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Proceeding Biology Education Conference*, Vol. 13, No. 1, 2016, h. 330.
- 5) Samatowa, U. 2007. *Bagaimana Membealajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta Pusat: PT.Pustaka Indonesia Press.
- 6) Sekar, Desak Ketut Sarining,dkk. “Analisis kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Pamaron Kecamatan Buleleng”, 2015, *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- 7) Sulistiarmi, Wike. 2016. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI-IPA pada Mata Pelajaran Fisika SMA Negeri Se-Kota Pati*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- 8) Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

## **IMPLEMENTASI GURU TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN DARING DIMASA PANDEMI COVID-19 DI SDN 4 PONELO KEPULAUAN**

**Harteti Jasin**

Universitas Negeri Gorontalo

[hartetijasin123@gmail.com](mailto:hartetijasin123@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi dari model pembelajaran dimasa Pandemi. 2) Untuk mengetahui bagaimana menerapkan model pembelajaran dimasa pandemic. 3) Untuk mengetahui unsur-unsur apa saja yang menjadi penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran dimasa pandemi, dan 4) Untuk mengetahui unsur-unsur pendukung dalam proses pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 di SDN 4 Ponelo Kepulauan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru yang melaksanakan model pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan ketekunan, triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi sumber Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dalam implementasi model pembelajaran daring yaitu dengan memanfaatkan beberapa jenis aplikasi berbasis online seperti whatsapp, google form, google meet dan aplikasi lain untuk membuat video lainnya, 2) faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran daring yaitu kurangnya efektifitas dan efisien waktu dan minimnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap pembelajan yang disampaikan, 3) faktor pendukung dalam implementasi model pembelajaran daring ini adalah dengan berperan aktifnya sekolah dalam memberikan sarana untuk pembelajaran daring yaitu dengan memberikan fasilitas berupa jaringan wifi yang diberikan kepada guru dan juga kuota internet yang diberikan kepada siswa setiap bulan.

**Kata Kunci :** Implementasi, Model Pembelajaran, Masa Pandemi

### **Pendahuluan**

Situasi pandemi Covid-19 yang melanda dunia juga sedang melanda negara Indonesia. oleh karena itu, berbagai sektor kehidupan manusia mengalami perubahan yang signifikan. Dunia Pendidikan juga terpapar imbas saat pandemi Covid 19 ini. Adapun perubahan yang terjadi terlihat jelas dari sistem pembelajaran atau proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Sistem pembelajaran sebelum pandemi Covid 19 dilakukan secara tatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik. Dengan kata lain proses KBM dilakukan secara langsung. Namun selama



pandemi Covid 19 sistem pembelajaran dilakukan melalui media (perantara) pembelajaran.

Menurut Mulyasa (2010:173) implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. Pengertian implementasi menurut Mclaughlin dan Schubert yang dikutip oleh Nurdin & Basyiruddin (2003:70) secara sederhana implementasi diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Implementasi merupakan aktivitas yang saling menyesuaikan. Implementasi merupakan sistem rekayasa. Pengertian-pengertian tersebut memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

Dinas Pendidikan (Disdik) di daerah Gorontalo utara menghimbau kepada seluruh masyarakat untuk melakukan pembelajaran dari rumah selama pandemi Covid 19. Disdik juga mengeluarkan dua metode pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar. Salah satunya yaitu metode pembelajaran Daring (dalam jaringan). proses kegiatan belajar mengajarnya memanfaatkan media pembelajaran dalam jaringan internet disebut dengan metode daring. Namun bagaimana implementasi pembelajaran daring ini dilakukan oleh tenaga pendidik. Hal ini masih menjadi perdebatan yang tiada henti. Berbagai alasan muncul menjadi pemicu pro dan kontranya metode pembelajaran ini. Hal ini dikarenakan berbagai faktor penunjang pembelajaran tersebut. Faktor dominan yang secara jelas menyebabkan pro kontra adalah faktor geografis ataupun faktor ekonomis.

Dilihat dari faktor geografis Kabupaten Gorontalo Utara khususnya di Kecamatan Ponelo Kepulauan. Tidak semua desa yang memiliki akses jaringan internet yang baik, sebagai kecamatan yang termasuk dalam daerah berkembang, Kecamatan Ponelo Kepulauan Bangka masih terus melakukan pembangunan dan pengembangan daerahnya, begitu pula dengan penyebaran jaringan internetnya. Oleh karena itu daerah yang belum terdampak pengembangan belum memiliki kualitas jaringan internet yang memadai untuk melakukan pembelajaran luring ataupun daring. Dilihat dari faktor ekonomi, penerapan pembelajaran ini membutuhkan berbagai peralatan yang tidak murah, peralatan pendukung tersebut berupa Smartphone, Kuota Internet dan lain sebagainya. Sehingga penerapan metode daring ini mejadi hal yang dilematis bagi sektor Pendidikan.

Berdasarkan pemaparan diatas maka perlu dilakukan pengkajian bagaimana implentasi Guru terhadap model pembelajaran daring dapat dilakukan sebagai

upaya alternatif proses kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi Covid 19 berlangsung. Sehingga penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagaimana implementasi guru terhadap model pembelajaran daring saat pandemi Covid 19.

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang berupa memperoleh informasi yang mendalam dan terbuka terhadap peristiwa yang terjadi di lapangan tidak hanya sekedar jawaban ya atau tidak.

Menurut moleng penelitian kualitatif adalah jenis penelitian di gunakan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena atau peristiwa tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian sebagai contohnya yaitu persepsi, perilaku, tindakan, motivasi dll secara menyeluruh dan jelas dengan menguraikan dalam bentuk kata, bahasa, metode yang alamiah.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena atau peristiwa secara mendalam melalui pengumpulan data yang jelas dan rinci sehingga akan didapatkan informasi mengenai Implementasi Guru terhadap model pembelajaran daring dimasa Pandemi dalam meningkatkan hasil belajar pada masa pandemi.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di SDN 4 Ponele Kepulauan dengan menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara secara mendalam terhadap informan yang sudah ditentukan sebelumnya maka di peroleh hasil penelitian yang dapat peneliti uraikan sebagai berikut:

#### **Perancangan media pembelajaran daring**

Dalam proses belajar mengajar guru harus dapat mengemas materi yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan dapat di mengerti dan dipahami oleh siswa. Selama proses belajar mengajar guru menggunakan media pembelajaran sebagai sarana atau alat pendukung yang memudahkan dalam memberi penjelasan pada materi pelajaran.

Penggunaan android dalam proses belajar mengajar dapat di simpulkan cukup aktif hal ini dapat di lihat dari hasil wawancara dari informan dan dari kuesioner yang dijawab oleh siswa. Akan tetapi dalam praktik pelaksanaannya penggunaan android dalam pembelajaran masih belum maksimal dan efektif hal ini di ungkapkan oleh Ibu Kisyan selaku guru matematika. Menurut beliau masih ada siswa yang kurang fokus dalam penggunaan dan penguasaan fitur fitur di android khususnya pada mata pelajaran matematika. Alasan utamanya adalah pembelajaran

matematika merupakan mata pelajaran berhitung yang membutuhkan konsentrasi penuh dalam memahami materi dan memerlukan latihan yang terus menerus dilakukan oleh siswa dengan di dampingi oleh guru.

Pada masa pandemi saat ini guru di tuntut untuk menggunakan dan menguasai teknologi sebagai media pembelajaran utama yang dilakukan dalam proses belajar. Mau tidak mau guru mempelajari fitur fitur atau aplikasi yang cocok dan mudah di gunakan oleh siswa dalam melakukan pembelajaran. Guru dan Siswa harus beradaptasi dengan model pembelajaran daring atau online dimana guru wajib mencari alternatif model pembelajaran yang mudah dan dapat di gunakan oleh siswa di rumah. Guru di tuntut untuk menguasai media komputer, laptop, Smartphone dan aplikasi aplikasi online yang dapat di akses oleh siswa yang menjadi sarana utama dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan Smartphone android bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan konsentrasi siswa dan mendapatkan suasana belajar yang kondusif di rumah sehingga tercapai pembelajaran yang lebih efektif dan responsive.

Sebelum melaksanakan pembelajaran guru haruslah melakukan persiapan dan merancang sistem pembelajaran yang akan di lakukan selama pandemi yang sedari awal proses pembelajaran tatap muka menjadi sistem pembelajaran daring oleh sebab itu hal yang harus dilakukan adalah menganalisa penggunaan media pembelajaran daring seperti smartphone android dimana android ini sudah banyak digunakan di masyarakat dan sudah familier. Guru harus mampu menguasai bagaimana cara membuat video pembelajaran, menguasai google meet, google classroom dan aktif di whatsapp.

### **Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran daring**

Dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran daring menggunakan smartphone android yang merupakan salah satu alat yang utama dalam proses belajar siswa. Sebagian siswa ada yang menggunakan laptop sebagai saran belajar dan sebagian menggunakan smartphone android. Pada awal pelajaran biasanya guru memberikan informasi melalui grup Whatsapp untuk orang tua dan siswa.

Guru meberikan materi, kuis da tugas kemudian siswa mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan. Pemanfaatan android sebagai sarana pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengikuti matri yang di berikan siswa dan sebagai salah satu alternatif yang pembelajaran daring. Sebagian guru memanfaatkan youtube dalam menyebarkan video pembelajaran yang menarik minat belajar siswa karena youtube sangat familier dan mudah di pahami dan diikuti oleh siswa. Selain itu pembelajaran dengan sarana smartphone dapat memberikan Motivasi untuk belajar lebih

semangat dikarenakan media pembelajaran smartphone android bisa diakses kapanpun dan di manapun siswa berada.

Selain itu siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dirumah. Implementasi Smartphone dapat melatih siswa untuk aktif dalam menunjang hasil belajar mereka khususnya pelajaran pelajaran yang membosankan dan tidak menarik minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Dengan adanya upaya mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sesuai dengan kondisi siswa guru haruslah menguasai dan siap selalu dalam menghadapi perubahan yang ada dalam masyarakat seperti sebelum pandemi dan setelah pandemi.

Dengan adanya media pembelajaran yang dapat di gunakan sehari sehari sebagai sarana pembelajaran secara tidak langsung siswa akan terpancing untuk belajar lebih giat lagi karena fasilitas Smartphone/android sangat cepat dan canggih dalam menemukan materi pelajaran yang di butuhkan siswa. Penggunaan Smartphone di SDN 4 Ponelo Kepulauan terkesan masih baru, karena kebijakan tersebut baru di ambil oleh Ibu kepala sekolah sejak adanya pandemi covid 19 sebelumnya siswa tidak diperbolehkan membawa Smartphone karena dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran untuk memanfaatkannya sebagai saran penunjang belajar, akan tetapi saat ini Smartphone yang di bawa siswa di gunakan untuk mencari materi pelajaran sekolah selama pembelajaran berlangsung daring di rumah.

Siswa tidak boleh sembarangan dalam menggunakan sarana penunjang pembelajaran ini, penggunaan Smartphone bertujuan untuk mencerdaskan siswa dalam meningkatkan minat baca serta hasil belajar belajar siswa terutama pada pelajaran tertentu. Hal ini berbeda dengan temuan yang dikemukakan penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Stefanus rodrick juraman dengan judul “Pemanfaatan Smartphone android oleh siswa SMKN 12 Jakarta Selatan dalam mengakses informasi edukatif”. Penelitian ini membahas mengenai pemanfaatan handphone dalam proses pembelajaran di SMKN 12 Jakarta Selatan. Peserta didik mampu memanfaatkan Smartphone untuk pembelajaran, sedangkan faktor-faktor yang membuat peserta didik menggunakan Smartphone untuk pembelajaran adalah untuk mencari informasi, untuk menghitung dan untuk menyimpan materi pelajaran. Faktor yang menghalangi peserta didik menggunakan Smartphone untuk pembelajaran adalah siswa terkadang terlalu asyik chatting di media sosial seperti facebook, whatsapp dan browsing konten konten diluar hal hal yang edukatif sesuai materi pembelajaran.

### **Evaluasi penggunaan media pembelajaran daring**

Proses evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran daring ini adalah dengan menggunakan tugas dan kuis serta mengerjakan LKS. Pemanfaatan Smartphone sebagai sarana pendukung dalam proses belajar yaitu guru dan siswa sebagai pengguna utama media pembelajaran. Upaya pemanfaatan Smartphone berbasis android sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa serta hasil belajar siswa di SDN 4 Ponelo Kepulauan.

Salah satu kegiatan yang memanfaatkan Smartphone adalah sebagai media pembelajaran dalam mengakses materi, tugas dirumah selama masa pandemi. Berkembangnya media pembelajaran di pengaruhi oleh perkembangan teknologi komunikasi yang berkembang pesat dapat dilihat dari awal mulanya media pembelajaran hanya dianggap sebagai alat bantu guru (teaching aids).

Alat bantu yang dipakai guru dalam mengajar ini seperti alat bantu visual, yaitu media yang focus hanya pada aspek visualisasi materi pembelajaran, belum menyentuh pada aspek audio dan kinestik. Awalnya, pada tahun 1920-an dalam dunia Pendidikan, media pembelajaran hanya dikenal sebagai suatu gerakan yang dinamakan visual educational. Hal ini berarti media pembelajaran hanya terbatas pada apa yang adapat di lihat oleh mata tidak mengarah pada hal lainnya sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengetahuan siswa.

Salah satu hal yang dapat menghalangi pemanfaatan Smartphone adalah tidak memiliki paket data internet serta signal wifi untuk proses pembelajaran daring. Faktor pendukung utama adalah guru. Peserta didik akan dapat memanfaatkan smartphone dengan tepat ketika guru tersebut dapat disiplin mengatur penggunaan Smartphone dalam proses pembelajaran. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah peneliti menemukan dalam pemanfaatan Smartphone ini lebih mengarah pada peningkatan minat baca dan hasil belajar siswa yang meningkat sedangkan penelitian yang dilakukan sebelumnya siswa lebih memanfaatkan Smartphone untuk berhitung dan menyimpan materi pelajaran saja tidak mendeskripsikan secara umum.

Terdapat beberapa siswa yang masih kurang tepat dalam menggunakan sarana penunjang belajar mereka dengan menggunakan Smartphone sesuai dengan fungsinya, yaitu tidak mengakses materi pelajaran tetapi bermain game dan bermain sosmed. Siswa yang benar-benar memanfaatkan Smartphone dengan baik adalah siswa yang ingin meningkatkan hasil belajar mereka karena bagi mereka Smartphone adalah sarana pengganti perpustakaan sekolah sehingga jika siswa ingin mencari materi pelajaran siswa lebih memilih untuk mencarinya menggunakan Smartphone.

## **Penutup**

Setelah penulis mengadakan penelitian, pengumpulan data, pengolahan data dan penganalisaan data hasil dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perencanaan penggunaan Smartphone sebagai sarana penunjang belajar terdapat beberapa pengguna utama yang menggunakan media pembelajaran tersebut diantaranya guru dan siswa. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan Smartphone adalah sebagai media pembelajaran untuk mengakses materi dan mengakses tugas selama pembelajaran berlangsung di rumah. Upaya pemanfaatan Smartphone ini juga melatih siswa untuk aktif dalam menunjang hasil belajar.
2. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran daring berbasis android Dengan adanya media pembelajaran yang dapat di gunakan sehari sehari sebagai sarana pembelajaran secara tidak langsung siswa akan terpancing untuk belajar lebih giat lagi karena fasilitas Smartphone/android sangat cepat dan canggih dalam menemukan materi pelajaran yang di butuhkan siswa.
3. Evaluasi penggunaan media pembelajaran daring berbasis android Proses evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran daring berbasis android ini adalah dengan menggunakan tugas dan kuis serta mengerjakan LKS. Hasil evaluasi belajar siswa dapat di lihat dari pengiriman hasil kerja siswa melalui smartphone dan siswa dapat mengikuti perintah guru yang sebelumnya di sebar melalui Whatsapp grup.

Berdasarkan saran yang masuk saat proses penelitian berlangsung maka dapat di kemukakan sebagai berikut:

1. Bagi guru: Mempermudah dalam proses belajar mengajar hal ini di karenakan kendala yang di hadapi guru mungkin tidak terlalu rumit dalam menggunakan media pembelajaran smartphone berbasis android.
2. Bagi Siswa: Motivasi untuk belajar semakin bertambah di karenakan media pembelajaran smartphone berbasis android bisa diakses kapanpun dan dimanapun dan siswa bisa juga melakukan pembelajaran secara mandiri apabila di rumah.
3. Bagi peneliti lainnya Hasil penelitian ini dapat dikembangkan menjadi referensi dalam melakukan penelitian dengan latar dan subjek yang berbeda.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas III SDN Sindangsari III. *PANDAWA*, 3(1), 119-128.
- 2) Yanti, S. I., & Alwin, I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MTs Negeri Kota Kupang. *Al Manam: Jurnal Pendidikan dan Studi keislaman*, 1(2), 73-84.

- 3) Oktaviani, N., Abidin, F. A., Yuanita, R. A., & Cahyadi, S. (2021). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 BERDASARKAN PERSPEKTIF GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Vol, 7(2)*.
- 4) EKA, P. M. (2021). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING) PADA KEGIATAN PEMBLAJARAN TEMATIK DIMASA PANDEMI COVID-19 KELAS IV SD NEGERI 01 JATISABA KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- 5) Lestari, O. I., Sofwan, M., & Alirmansyah, A. (2021). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI 58/IV KOTA JAMBI* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- 6) Putri, D. P. E. Implementasi Pembelajaran Daring dan Luring Saat Pandemi Covid 19.
- 7) Lutfi, H. A. (2021). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA KELAS II SD NEGERI 2 BELANGWETAN KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Widya Dharma Klaten).
- 8) Wulandari, D. (2021). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING (E-LEARNING) MATA PELAJARAN MATEMATIKA MASA PANDEMI COVID-19 DI MIN 2 KOTA BENGKULU* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- 9) HIDAYATI, F. N. (2021). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA PADA MASA PANDEMI.
- 10) Okviani, O. (2021). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA KELAS RENDAH DI SD NEGERI 10 KABUPATEN SELUMA* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- 11) Sarrah, N. S. (2021). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN GURU KELILING PADA MASA PANDEMI DI SDN 1 SUKARATU KECAMATAN SUKARESIK KABUPATEN TASIKMALAYA* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- 12) Cahyanto, B., Maghfirah, M., & Hamidah, N. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 32-43.
- 13) Nuriyanti, R., & Jamaluddin, J. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 94-99.

- 14) Paseleng, M. C., & Sanoto, H. (2021). Implementasi Pembelajaran Online di Era Pandemi Covid-19: Tantangan dan Peluang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 283-288.



## PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD GUGUS II WILAYAH BUNGAYA

**Hendra, Rosleny B, Muhajir**  
*Universitas Muhammadiyah Makassar*  
hendranurdin58@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas V dan untuk mengetahui pengaruh signifikan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audio Visual dalam mata pelajaran IPS kelas V SD Gugus II Wilayah Bungaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *quasi eksperimental design*. Design penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bissloro yang berjumlah 17 siswa sebagai kelas eksperimen dan SD Inpres Parangkantisang yang berjumlah 17 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengambilan hasil tes belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa, nilai rata-rata hasil belajar untuk kelas kontrol setelah perlakuan yaitu 79,6, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar untuk kelas eksperimen yaitu 85,6. Untuk nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan untuk kelas kontrol yaitu 76,18, sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis untuk kelas eksperimen yaitu 86,76. Berdasarkan hasil dari statistik inferensial dengan menggunakan uji Manova dengan bantuan SPSS versi 21 menunjukkan bahwa nilai P (sig2. Tailed) adalah  $0.009 < 0.05$ , ini berarti bahwa Model pembelajaran inkuiri terbimbing Berbantuan Media Audio Visual berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Gugus II Wilayah Bungaya. Jadi pembelajaran lebih berhasil/berpengaruh melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan Audio visual dibandingkan dengan pembelajaran tanpa penggunaan media pembelajaran.

**Kata Kunci** : Model Inkuiri Terbimbing, Media Audio Visual, Kemampuan Berpikir Kritis, Hasil Belajar

### Pendahuluan

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan, sekolah diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir

kritisnya sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik dan optimal. Namun penyelenggaraan pendidikan bukan suatu yang sederhana tetapi merupakan sesuatu yang kompleks. Hal ini disebabkan karena hasil belajar siswa dipengaruhi banyak faktor (Suastana, 2017).

Salah satu mata pelajaran disekolah dasar yang memegang peranan penting dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah mata pelajaran IPS, sebab tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab juga merupakan tujuan pendidikan IPS.

Fakta empiris pembelajaran IPS di lapangan yang dianalisis dari berbagai sudut menunjukkan bahwa dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa masih kurang sehingga menyebabkan hasil belajar IPS belum optimal. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran IPS khususnya pada kelas V di SD Negeri Bissoloro masih memperlihatkan proses pembelajaran *teacher centered* serta kurangnya guru menggunakan media-media pembelajaran dalam membelajarkan siswa, akibatnya aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan ceramah guru, dan mengerjakan soal – soal latihan di LKS (Lembar Kerja Siswa). Siswa belum mampu memberikan contoh dan menjelaskan kembali materi yang dipelajari. Hal tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan hanya menerima materi dari apa yang telah disampaikan oleh pendidik tanpa mengembangkannya secara mandiri. Proses pembelajaran IPS harusnya tidak hanya sebatas mentransfer ilmu saja, tetapi juga harus membangun proses penemuan (inkuiri) yang melibatkan peran aktif siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya untuk mendapatkan pemahaman konsep secara mendalam bukan sekedar hafalan.

Dalam proses belajar mengajar, pada dasarnya ada dua hal yang sangat penting yang harus diperhatikan yaitu model dan media pembelajaran. Dalam memilih suatu model mengajar tertentu akan sangat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Seperti yang disebutkan dalam surat An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ  
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahan:

“(Wahai Nabi Muhammad SAW) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk).” (Q. S. An-Nahl: 125).

Dari Qur’an Surat An-Nahl ayat 125, Allah SWT memberikan pedoman-pedoman kepada Rasul-Nya tentang cara mengajak manusia ke jalan Allah. Yang dimaksud jalan Allah di sini adalah agama Allah yakni syariat Islam yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Allah SWT meletakkan dasar-dasar seruan untuk pegangan bagi umatnya. Dalam menyampaikan pesan-pesan dakwahnya, Nabi sangat memperhatikan situasi dan kondisi *audiens* atau masyarakat yang dihadapinya. Oleh karena itu, Nabi menggunakan metode tertentu untuk satu kelompok masyarakat dan menggunakan metode lain untuk masyarakat lainnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka salah satu cara untuk mengatasi kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajarnya adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat dan media yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya serta berperan aktif dalam pembelajaran sehingga mampu memahami konsep dengan baik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing.

Menurut Nurlaela dan Ismayati (2015:17), model pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan proses berpikir kritis untuk mencari dan menemukan jawaban. Model pembelajaran ini juga disebut sebagai pendekatan mengajar dimana guru memberi siswa contoh-contoh topik atau pertanyaan dan memandu siswa untuk memahami serta menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut (Paul Enggen, 2012:177). Pendapat lain menjelaskan bahwa model tersebut serupa dengan *discovery inquiry* yang berarti suatu konsep ditemukan setelah penyelidikan sehingga disebut sebagai *discovery inquiry method*. Menurut Trianto (2010:166) menerangkan bahwa *discovery* merupakan bagian dari *inquiri*. Model pembelajaran inkuiri terbimbing memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan bahasa, membaca, dan keterampilan sosial, siswa dapat membangun pemahamannya sendiri dengan melakukan penelitian, dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan strategi belajar untuk menyelesaikan masalah (Susanto, 2014). Model pembelajaran ini sangat efektif

diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

Untuk memaksimalkan pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing maka diperlukan media yang dapat membantu mempermudah dalam menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media mendengar dan media visual (Riskina, 2019).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik mengkaji masalah tersebut melalui penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus II Wilayah Bungaya”.

### Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2018:8). Metode kuantitatif juga dinamakan metode tradisonal karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi experiment*), jenis penelitian ini lebih baik digunakan dibandingkan dengan jenis penelitian pra-eksperimen tersebut. Karena jenis ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Gugus II Wilayah Bungaya Tahun Pelajaran 2020/2021, yang terdiri dari 126 orang. Dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan adalah teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah teknik penentuan sampel yang memberikan peluang yang sama pada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel dengan cara mengundi populasi (Sugiyono, 2018:85). Sehingga terpilihlah kelas V SD Negeri Bissoloro sebagai kelas eksperimen berjumlah 17 orang siswa dan kelas V SD Inpres Parangkantisang sebagai kelas kontrol berjumlah 17 orang siswa.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes yaitu memberikan soal-soal kepada siswa dengan jenis objektif dan uraian, teknik non tes yaitu teknik pengambilan data dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Teknik

analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik dengan uji MANOVA menggunakan program SPSS 21.

### Hasil dan Pembahasan

Gambaran secara umum penggunaan model inkuiri terbimbing berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus II wilayah Bungaya kabupaten Gowa

#### 1. Pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus II Wilayah Bungaya

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Bissoloro sebagai kelas eksperimen dan kelas V SD Inpres Parangkantisang sebagai kelas kontrol. Jumlah pertemuan tatap muka yang dilakukan adalah masing-masing enam kali pertemuan baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berikut merupakan sebarang hasil penelitian yang diperoleh:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

<i>Statistik Deskriptif</i>	<i>Kelas Eksperimen</i>		<i>Kelas Kontrol</i>	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	64,65	85,6	62,59	79,6
Median	60	87	60	80
Modus	60	87	53	86
Minimum	40	67	40	60
Maximum	87	100	93	93
Stand. Deviasi	13,76	7,85	14,34	8,02

Berikut merupakan persentase kriteria pencapaian hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen adalah :

Tabel 2. Persentase hasil belajar IPS siswa

<i>Skor</i>	<i>Nilai</i>	<i>Kategori</i>	<i>Kelas eksperimen</i>		<i>Kelas kontrol</i>	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<70	D	Perlu bimbingan	11	1	11	1
70-80	C	Cukup	4	4	5	9
81-90	B	Baik	2	8	1	6
91-100	A	Sangat baik	0	4	0	1
Jumlah			17	17	17	17

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa persentase pretest hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Bissoloro, terdapat 11 siswa yang masih perlu bimbingan, 4 orang siswa yang masuk kategori cukup, dan 2 orang siswa yang masuk kategori baik, Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa masih

tergolong rendah. Sedangkan persentase posttest hasil belajar IPS siswa, terdapat 1 orang siswa pada kategori perlu bimbingan, terdapat 4 orang siswa pada kategori cukup, terdapat 8 orang siswa pada kategori baik, dan terdapat 4 orang pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa meningkat setelah diberikan perlakuan.

Persentase pretest hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Parangkantisang, terdapat 11 siswa yang masih perlu bimbingan, 5 orang siswa yang masuk kategori cukup, dan 1 orang siswa yang masuk kategori baik, Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah. Sedangkan persentase posttest hasil belajar IPS siswa, terdapat 1 orang siswa pada kategori perlu bimbingan, terdapat 9 orang siswa pada kategori cukup, terdapat 6 orang siswa pada kategori baik, dan terdapat 1 orang siswa pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa meningkat setelah diberikan perlakuan.

Dari beberapa penjelasan tersebut diatas, dapat dilihat bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa daripada penggunaan model pembelajaran konvensional karena melalui model pembelajaran tersebut, pengaruh sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan sangat meningkat hasil belajarnya. Dilihat dari hasil perhitungan melalui aplikasi SPSS versi 21, nilai rata-rata hasil belajar untuk kelas kontrol setelah posttest yaitu 79,6, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar untuk kelas eksperimen yaitu 85,6.

**2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas V SD Gugus II Wilayah Bungaya**

Berikut merupakan sebarang hasil penelitian yang diperoleh:

Tabel 3. Rekapitulasi kemampuan berpikir kritis IPS Siswa Kelas eksperimen dan kelas kontrol

<i>Statistik deskriptif</i>	<i>Kelas eksperimen</i>		<i>Kelas kontrol</i>	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	61,76	86,76	60,59	76,18
Median	60	90	60	75
Modus	75	95	65	75
Minimum	40	65	40	55
Maximum	90	95	95	95
Stand. Deviasi	13,80	8,28	13,33	9,93

Berikut merupakan persentase kriteria pencapaian kemampuan berpikir kritis siswa untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah :

Tabel 4. Persentase kemampuan berpikir kritis IPS Siswa

Skor	Nilai	Kategori	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
<70	D	Perlu bimbingan	12	1	13	2
70-80	C	Cukup	4	3	3	9
81-90	B	Baik	1	8	1	5
91-100	A	Sangat baik	0	5	0	1
Jumlah			17	17	17	17

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa persentase pretest kemampuan berpikir kritis Siswa Kelas V SD Negeri Bissoloro, terdapat 12 siswa yang masih perlu bimbingan, 4 orang siswa yang masuk kategori cukup, dan 1 orang siswa yang masuk kategori baik, Ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Sedangkan presentase posttest kemampuan berpikir kritis siswa, terdapat 1 orang siswa pada kategori perlu bimbingan, terdapat 3 orang siswa pada kategori cukup, terdapat 8 orang siswa pada kategori baik, dan terdapat 5 orang siswa pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa meningkat setelah diberikan perlakuan.

Persentase prettest kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Parangkantisang, terdapat 13 siswa yang masih perlu bimbingan, 3 orang siswa yang masuk kategori cukup, dan 1 orang siswa yang masuk kategori baik, Ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran IPS siswa masih tergolong rendah. Sedangkan persentase posttest kemampuan berpikir kritis, terdapat 2 orang siswa pada kategori perlu bimbingan, terdapat 9 orang siswa pada kategori cukup, terdapat 5 orang siswa pada kategori baik, dan terdapat 1 orang siswa pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa meningkat setelah diberikan perlakuan.

Dari penjelasan tersebut diatas, dapat dilihat bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan Audio Visual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Karena melalui model pembelajaran tersebut, pengaruh sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat meningkat kemampuan berpikir kritisnya. Dilihat dari hasil perhitungan melalui aplikasi SPSS versi 21, nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan untuk kelas kontrol yaitu 75,8, sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis untuk kelas eksperimen yaitu 86.76.

### 3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus II Wilayah Bungaya

Untuk menguji hipotesis ini menggunakan teknik analisis inferensial menggunakan uji manova. Hasil uji hipotesis dapat dilihat melalui tabel *Multivariate test* dari hasil perhitungan melalui bantuan aplikasi SPSS dan rangkuman hasil analisis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Rangkuman Uji Hipotesis

		Multivariate Tests <sup>a</sup>				
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.992	1894.165 <sup>b</sup>	2.000	31.000	.000
	Wilks' Lambda	.008	1894.165 <sup>b</sup>	2.000	31.000	.000
	Hotelling's Trace	122.204	1894.165 <sup>b</sup>	2.000	31.000	.000
	Roy's Largest Root	122.204	1894.165 <sup>b</sup>	2.000	31.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.263	5.533 <sup>b</sup>	2.000	31.000	.009
	Wilks' Lambda	.737	5.533 <sup>b</sup>	2.000	31.000	.009
	Hotelling's Trace	.357	5.533 <sup>b</sup>	2.000	31.000	.009
	Roy's Largest Root	.357	5.533 <sup>b</sup>	2.000	31.000	.009

Berdasarkan tabel 5. diatas, dapat dilihat bahwa *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* memiliki nilai signifikan  $0.009 < 0.05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar memiliki nilai yang signifikan.

Sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran inkuiri terbimbing Berbantuan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Gugus II Wilayah Bungaya”. Dari hasil perhitungan Uji Manova menggunakan SPSS versi 21 menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar  $0.009 < 0.05$ . artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas V SD Gugus II Wilayah Bungaya.

### Penutup

Dari beberapa penjelasan tersebut diatas, dapat dilihat bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan Audio Visual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS siswa karena melalui model pembelajaran tersebut, pengaruh sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan sangat meningkat kemampuan berpikir kritis dan hasil belajarnya. Dilihat dari hasil perhitungan melalui aplikasi SPSS versi 21, nilai rata-rata hasil belajar untuk kelas kontrol setelah perlakuan yaitu 79,6, sedangkan nilai



rata-rata hasil belajar untuk kelas eksperimen yaitu 85,6. Untuk nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan untuk kelas kontrol yaitu 75,8, sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis untuk kelas eksperimen yaitu 86,76. Dimana hasil dari statistik inferensial dengan menggunakan uji Manova dengan bantuan SPSS versi 21 menunjukkan bahwa nilai P (sig2. Tailed) adalah  $0.009 < 0.05$ , ini berarti bahwa Model pembelajaran inkuiri terbimbing Berbantuan Media Audio Visual berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Gugus II Wilayah Bungaya. Jadi pembelajaran lebih berhasil/berpengaruh melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan Audio visual dibandingkan dengan pembelajaran tanpa penggunaan model dan media pembelajaran.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Enggen, Paul dan Kauchak, Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran (Terjemahan)*. Jakarta: Indeks.
- 2) Nurlaela, Lutfiyah dan Ismayati, Euis. 2015. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- 3) Riskina, M. (2019). *Penerapan Model pembelajaran inkuiri terbimbing (Guided Inquiry) Disertai Media Audio Visual Pada Materi Bakteri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di MAN 3 Aceh Besar*. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, Vol.3 no.1
- 4) Suastana, I. W., Abadi, I. B. S., & Putra, M. (2017). *Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis reinforcement terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus IV Abiansemal Tahun Pelajaran 2016 / 2017*. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 5 no.2
- 5) Sugiyono. 2018. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- 6) Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta.: Kencana Prenada Media Grup.
- 7) Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT DI KELAS VI SDN 6 TOLINGGULA

**Hian Hilimi**

Mahasiswa Pasca Sarjana Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo  
[hiancyhilimi@gmail.com](mailto:hiancyhilimi@gmail.com)

### Abstrak

*Make a Match* adalah suatu model pembelajaran dalam pembelajarannya peserta didik mencari pasangan dari kartu yang dibagikan oleh guru di awal pembelajaran. Pemahaman adalah kemampuan untuk menguasai pengertian. Untuk dapat memahami apa yang dipelajari perlu adanya aktivitas belajar yang efektif. Seseorang akan memiliki tingkat pemahaman yang tinggi apabila ia mencari tahu sendiri apa yang dipelajari, bukan sekedar menghafal apa yang sudah ada. Konsep penjumlahan bilangan bulat sering disebut penjumlahan bilangan bulat saja. Menjumlah berarti menggabungkan dua bilangan atau lebih. Di dalam mengoperasikan penjumlahan bilangan bulat sering digunakan tanda (+) dan tanda (-). Sebagaimana telah dikenal, tanda (+) atau (-) pada suatu bilangan adalah merupakan petunjuk akan kedudukan dari bilangan itu pada suatu garis bilangan terhadap 0 atau titik pangkal Untari. Untuk menjelaskan konsep penjumlahan bilangan bulat kepada peserta didik, langkah yang paling mudah adalah menggunakan garis bilangan.

Masalah penelitian ini adalah Apakah penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat di kelas VI SDN 6 Tolinggula? Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat di kelas VI SDN 6 Tolinggula. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas di kelas VI SDN 6 Tolinggula. Subjek penelitian ini adalah kelas VI yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan.

**Kata kunci:** *Make A Match*, Pemahaman konsep

### Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam suatu pembelajaran. Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi yakni terletak pada metode yang digunakan oleh guru.

Penggunaan suatu model pembelajaran akan membantu kelancaran, efektifitas, dan efisiensi pencapaian tujuan. Tujuan utama seorang guru dalam mewujudkan tujuan pendidikan di sekolah adalah mengembangkan model belajar mengajar yang efektif. Guru dituntut harus dapat menetapkan model pembelajaran yang paling tepat dan sesuai dengan tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar peserta didik, dan untuk suatu penggunaan model yang memang telah dipilih. Pengembangan model ini dimaksudkan sebagai upaya untuk menciptakan keadaan belajar yang lebih menyenangkan dan dapat mempengaruhi peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan dan dapat meraih prestasi belajar secara memuaskan.

Pendidikan disetiap bidang dijabarkan dengan mata pelajaran. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari ditingkat SD sampai perguruan tinggi. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dalam pembelajaran matematika dibutuhkan pemahaman konsep yang baik sebagai dasar untuk pengembangan materi lebih lanjut, hal ini sangat dipengaruhi oleh faktor model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas pola pikir peserta didik dalam memahami suatu konsep. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika peserta didik dituntut benar-benar aktif, sehingga daya ingat peserta didik tentang apa yang telah dipelajari akan lebih baik. Suatu konsep akan mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik. Keaktifan peserta didik dan belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

Penjumlahan bilangan bulat merupakan salah satu kompetensi dasar yang ada pada pelajaran matematika yang ada di SD kelas VI semester 1. Penting bagi peserta didik untuk memahami dan mengetahui penjumlahan bilangan bulat karena penjumlahan bilangan bulat akan sering ditemui pada kehidupan sehari-hari. Jika pemahaman peserta didik mengenal konsep penjumlahan bilangan bulat sangat lemah, hal ini akan sangat menghambat peserta didik tersebut dalam mengikuti pelajaran matematika ataupun pada pelajaran lain yang membutuhkan basic

berhitung yang handal. Namun, dilihat dari segi pembelajaran saat dilakukannya observasi awal banyak peserta didik sulit memahami konsep penjumlahan bilangan bulat. Ketika mengerjakan soal, peserta didik masih bingung dan sampai batas waktu pengumpulan tugas masih ada peserta didik yang masih belum mengerjakan soal yang diberikan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat jenuh, bosan, dan mengantuk, dikarenakan pengajaran yang dilakukan guru selalu monoton, sehingga proses pembelajaran terlihat kurang aktif.

Setelah ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti akan memfokuskan satu masalah yang akan diatasi yaitu rendahnya pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat pada peserta didik kelas VI SDN 6 Tolinggula. Pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat pada peserta didik kelas VI SDN 6 Tolinggula perlu ditingkatkan agar tidak menghambat proses belajar matematika peserta didik di tingkat selanjutnya karena untuk menguasai konsep matematika membutuhkan pengetahuan prasyarat. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, rendahnya pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat pada peserta didik kelas VI SDN 6 Tolinggula disebabkan karena kurangnya penggunaan model pembelajaran matematika yang aktif, sehingga mengakibatkan nilai hasil belajar matematika peserta didik rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *make a match* yang dapat menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik dan peserta didik dapat bekerjasama dalam mengerjakan soal matematika dengan cara mencari pasangan untuk mencocokkan kartu.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan Bulat Peserta Didik Kelas VI SDN 6 Tolinggula”

## **Metode**

### ***Lokasi dan Waktu Penelitian***

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara. Pemilihan lokasi penelitian ini dilakukan setelah peneliti melakukan studi awal penelitian dan telah mendapat persetujuan dari pihak sekolah untuk dilaksanakannya kegiatan penelitian. Waktu pelaksanaan penelitian ini bulan November 2021.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Tolinggula Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara provinsi Gorontalo. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat.

Sebelum melaksanakan tindakan penelitian pada siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal. Hasil observasi ini selanjutnya dijadikan sebagai data awal yang menjadi dasar penilaian dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi awal diketahui rata-rata siswa pada pelajaran matematika pada operasi penjumlahan bilangan bulat mayoritas masih di bawah KKM. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 4 siswa atau sebesar 16,6 % dan 20 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM belajar atau sebesar 83,4% dari 24 siswa.

Dari hasil observasi menandakan bahwa pemahaman yang dimiliki siswa kelas VI SDN 6 Tolinggula pada konsep penjumlahan bilangan bulat dapat dikatakan masih tergolong rendah. Berdasarkan data tersebut, selanjutnya peneliti melaksanakan penelitian tindakan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran mencari pasangan dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat pada siswa.

#### **4.1.1 Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu menyiapkan kebutuhan yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa RPP, dan kartu yang berisi soal dan jawaban serta soal evaluasi. Kemudian dilanjutkan dengan membuka pelajaran dan mengucapkan salam, berdo'a bersama, dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya memberikan apersepsi dan kegiatan dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan berikutnya guru menjelaskan kembali tentang penjumlahan bilangan bulat menggunakan garis bilangan. Setelah siswa memahami penjelasan guru, langkah selanjutnya adalah guru menjelaskan langkah-langkah mencari pasangan dengan mencocokkan kartu soal dan jawaban, kemudian peneliti menyiapkan kartu biru dan kartu merah muda yang berisi soal dan jawaban dari konsep operasi penjumlahan bilangan bulat, peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok A yang menerima kartu soal, kelompok B yang menerima kartu jawaban dan kelompok C bertugas sebagai pengamat, setiap siswa mendapatkan kartu soal dan jawaban, siswa memikirkan jawaban/soal yang dipegang, setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang

dipegangnya, setelah satu babak siswa yang belum menerima kartu sebelumnya akan mendapatkan giliran mendapatkan kartu berbeda dari sebelumnya.

Pada kegiatan akhir guru memberikan soal evaluasi sebanyak 5 soal dan mengumpulkannya, serta siswa dan guru sama-sama menyimpulkan pembelajaran.

Adapun hasil evaluasi pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Hasil evaluasi pemahaman siswa pada Siklus I

Indikator pembelajaran	Siswa yang mencapai KKM	Siswa yang tidak mencapai KKM	Jumlah seluruh siswa
1) Menjumlahkan bilangan bulat positif dan positif	9	15	24
2) Menjumlahkan bilangan bulat positif dan negatif			
3) Menjumlahkan bilangan bulat negatif dan positif			
4) Menjumlahkan bilangan bulat negatif dan negative			
Persentase %	37,5%	62,5%	100%

Sumber : Olahan data primer

Adapun temuan dari pengamatan yang dilakuka peneliti terhadap siswa yaitu saat siswa mulai mencari pasangan dari kartu yang mereka pegang mereka mulai kebingungan dan gaduh, sehingga banyak siswa yang tidak bisa mendapatkan pasangan dari kartu yang mereka pegang, dan masih banyak siswa yang belum bisa mengerti tentang operasi penjumlahan bilangan bulat. Hal itu sesuai dengan hasil pengamatan aktivitas siswa dari 10 aspek yang diamati hanya 10% yang dapat dilakukan dengan baik, 40% cukup, dan 50% kurang.

Berdasarkan hasil evaluasi pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat siswa dari 24 siswa yang dikenai tindakan yang mencapai nilai KKM 75 adalah 9 siswa atau 37,5% , sedangkan yang belum mencapai KKM dibawah dari 75 adalah 15 siswa atau 62,5%. Sehingga proses pelaksanaan tindakan siklus I belum mencapai indikator yang ingin dicapai yaitu minimal 75% dari siswa yang dikenai tindakan memperoleh nilai kriteria ketuntasan minimal 75, maka proses pembelajaran diaanggap tuntas. Sehingga pembelajaran akan dilanjutkan ke siklus II.

### Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Dalam siklus II peneliti lebih memaksimalkan kemampuan mengajar agar memperoleh hasil belajar siswa yang lebih optimal.

Adapun hasil evaluasi pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Hasil evaluasi pemahaman siswa pada Siklus II

<b>Indikator pembelajaran</b>	<b>Siswa yang mencapai KKM</b>	<b>Siswa yang tidak mencapai KKM</b>	<b>Jumlah seluruh siswa</b>
1) Menjumlahkan bilangan bulat positif dan positif	20	4	24
2) Menjumlahkan bilangan bulat positif dan negatif			
3) Menjumlahkan bilangan bulat negatif dan positif			
4) Menjumlahkan bilangan bulat negatif dan negative			
Persentase %	83,4%	16,6%	100%

Sumber : Olahan data primer

Berdasarkan hasil evaluasi pemahaman siswa pada konsep penjumlahan bilangan bulat pada siklus II tabel 4.1 dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal 75 keatas sebanyak 20 siswa atau 83,4%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal 75 sebanyak 4 siswa atau 16,6%.

Berdasarkan kegiatan proses belajar mengajar, siswa nampak lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal, setelah guru memerintahkan siswa untuk mengambil kartu tampak sebagian besar siswa bersemangat dan termotivasi untuk menarik satu kartu soal, hal itu sesuai dengan hasil pengamatan aktivitas siswa dari 10 aspek yang diamati sebanyak 70% dilaksanakan dengan baik, dan hanya 30% dilaksanakan dengan cukup.

Hasil pelaksanaan tindakan siklus II memiliki hasil siswa yang mencapai KKM 75 adalah 20 siswa atau 83,4% , sedangkan yang belum mencapai KKM dibawah dari 75 adalah 4 siswa atau 16,6%. Sehingga proses pelaksanaan tindakan Siklus II telah mencapai indikator.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada penjumlahan bilangan bulat ditemukan bahwa siswa yang tuntas belajar atau mencapai nilai KKM sebanyak 16,6% atau 4 siswa dari keseluruhan siswa yaitu 24 siswa. Dari hasil nilai siswa tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman siswa pada konsep penjumlahan bilangan bulat siswa masih tergolong rendah. Pada latar belakang penelitian telah disampaikan bahwa salah satu masalah kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran serta kemampuan siswa dalam memahami konsep penjumlahan bilangan bulat masih kurang. Mengenai hal tersebut peneliti

mengajukan penerapan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran matematika.

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator keberhasilan adalah minimal 75% dari siswa yang dikenai tindakan memperoleh nilai KKM 75 keatas maka proses pembelajaran dianggap tuntas. Selain itu proses pelaksanaan tindakan mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dibuat, maka proses tindakan dilaksanakan dua siklus yaitu siklus I, dan siklus II.

Setelah dilaksanakan tindakan siklus I dari total 24 siswa yang dikenai tindakan yang mencapai nilai KKM hanya 9 siswa atau 37,5% . artinya nilai rata-rata yang didapatkan pada siklus I belum memenuhi indikator pencapaian pada penelitian yang diharapkan. Menurut pendapat guru mitra, kurangnya pemahaman siswa di pengaruhi oleh aktivitas guru dalam mengelola kelas.

Karena hasil tindakan siklus I belum sesuai harapan dari indikator penelitian, maka tindakan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II dengan memperbaiki temuan-temuan siklus I. Setelah dilaksanakan tindakan siklus II 24 siswa yang dikenai tindakan mendapat hasil ketuntasan nilai rata-rata diatas KKM atau sebanyak 20 siswa atau 83,4% sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 16,6% atau 4 siswa. Dengan memperhatikan uraian data tersebut peneliti dan guru pengamat berkesimpulan bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dianggap tuntas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran koperatif tipe *make a match*, sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran matematika, karena dapat meningkatkan pemahaman siswa. Model pembelajaran koperatif tipe *make a match* sangat memacu motivasi belajar siswa, selain itu dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan mengikuti pembelajaran.

Hal itu sesuai dengan pendapat Huda (dalam Riadi, 2015) yaitu model pembelajaran tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan metode ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Hasil penelitian ini telah memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ridwan Eka Saputra, Dkk (2013) dengan judul Penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar. Dari hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan hasil



belajar, kualitas pelaksanaan pembelajaran dikelas, dan perubahan perilaku siswa pada matapelajaran matematika tentang adaptasi operasi hitung bilangan bulat dikelas VI. Selain itu, penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas serta meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

### **Penutup**

Dari serangkaian uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat dirumuskan kesimpulan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat di kelas VI SDN 6 Tolinggula meningkat. Dengan demikian bahwa hipotesis tindakan yang telah dirumuskan terbukti dan dapat diterima.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Amili, H.S. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Setempat di Kelas VI SDN 5 Bonepante*. UnViersitas Negeri Gorontalo. Gorontalo
- 2) Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*. Depdiknas. Jakarta
- 3) Fatkhurohmah. 2010. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif (NHT) Pada Siswa Kelas VI A SD Muhammadiyah Wonorejo Polokarto Sukoharjo*. UnViersitas Sebelas Maret. Sukarta
- 4) Karim, T.S. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Pada Mata Pelajaran PKN kelas VI SDN 01 Telaga Kabupaten Gorontalo*. UnViersitas Negeri Gorontalo. Gorontalo
- 5) Ningrum, A.F. 2012. *Pengaruh Model CooperatVie Learning Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPS kelas VI SD Negeri Limbasari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Jawa Tengah*. UnViersitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- 6) Pitadjeng. 2015. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- 7) Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesional Guru)*. Ed. Kedua. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- 8) Sumantri M.S. 2015. *Strategi Pembelajaran:Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Ed.1. Cet.1: Rajawali Pers. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- 9) Suprijono, A. 2009. *CooperatVie Learning Teori & Aplikasi PAKEM*. Pustaka Belajar. Surabaya

- 10) Untari, T 2014. *Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Teaching pada Siswa Kelas VI SDN Kulwaru Kulon*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- 11) Yusmaneli. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Bulat Positif Negatif Menggunakan Lidi Berwarna Pada Siswa Tunagrahita Ringan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Jakarta
- 12) Riadi, M. 2015. *Model Pembelajaran Tipe Make A Match*. [Online]. Tersedia. <http://www.kajianpustaka.com/2015/03/model-pembelajaran-tipe-make-match.html>. 04 Februari 2016 (00:37)
- 13) Herdian, 2010. *Kemampuan Pemahaman Matematika*. [Online]. Tersedia. <https://herdy07.wordpress.com/2010/05/27/kemampuan-pemahaman-matematis/>. 12 November 2016 (17:43)

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP  
KETERAMPILAN BERBICARA  
MURID KELAS IV SD**

**Hijriah Tul Hikmah, Andi Sukri Syamsuri, Tarman A. Arif**

Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar

[hijriahtulhikmahnurdin@gmail.com](mailto:hijriahtulhikmahnurdin@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* terhadap keterampilan berbicara murid kelas IV SD Se-Gugus I Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Se-Gugus I Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group design* atau the two group pretest-posttest design. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes. Tehnik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purporsive sampling*. Adapun populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 murid kelas IV SD Se-Gugus I Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Sedangkan tehnik analisis data yang digunakan adalah uji *n-gain*, *uji-t*, *uji asumsi klasik*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) seluruh murid di kelas eksperimen mempunyai nilai lebih tinggi dan lebih terampil dalam berbicara setelah menggunakan model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card*. (2) terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai keterampilan berbicara murid diperoleh nilai *normalized gain* sebesar 0,42. Nilai *normalized gain* dijelaskan dalam kategori *normalized gain*, maka diperoleh terdapat perbedaan keterampilan berbicara murid setelah diberikan model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* berada pada kategori sedang. (3) pemberian model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* sangat efektif digunakan untuk mendukung keterampilan berbicara murid di SD Se-Gugus I Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

**Kata Kunci :** *Active Learning*, *Media Flash Card*, Berbicara.

**Pendahuluan**

Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2010: 51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Joyce & Weil (dalam Putri Khoerunnisa, dkk 2020:3) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Adaun model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *active learning*. Dalam istilah *active learning* mempunyai konotasi *constructivism*, dimana murid belajar secara aktif serta dibangun dalam konteks sosial. Pada dasarnya jika murid menemukan penafsiran dalam belajar melalui interaksi dengan lingkungannya, serta jika murid dilibatkan dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka. Kelompok konstruktivis menekankan belajar berorientasi pada pemecahan permasalahan sebab dengan demikian murid aktif melaksanakan sesuatu hingga dapat mentransformasi data menjadi pengetahuan. Partisipasi aktif murid dengan berhubungan serta memanipulasi lingkungan adalah ketentuan dalam kegiatan belajar (Istiqomah et al., 2020).

Dalam merangsang aktivitas kognitif murid melalui model pembelajaran *active learning* maka dalam penelitian ini ingin melihat pengaruh model pembelajaran *active learning* terhadap keterampilan berbicara. Berbicara secara umum diartikan sebagai keterampilan agar dapat menyampaikan ide serta gagasan seseorang kepada orang lain dalam bahasa lisan. Menurut Tarigan (dalam Nawawi, 2017:22), berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi agar mampu mengekspresikan, menyatakan serta menuangkan pikiran, gagasan, serta perasaan. Nurgiyantoro (dalam Nawawi, 2017:22) menjelaskan bahwa berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa sesudah mendengarkan. Agar dapat berbicara dalam suatu bahasa dengan baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, serta kosa kata yang bersangkutan. Tidak hanya itu, dibutuhkan pula kemampuan pemecahan masalah ataupun gagasan yang hendak diinformasikan serta keterampilan menguasai bahasa lawan bicara. Sebaliknya bentuk dari berbicara sendiri dipandang sebagai suatu alat berbicara dengan kebutuhan-kebutuhan penyimak, penerimaan pesan yang telah disusun dalam benak pembicara. Pada intinya berbicara adalah suatu keterampilan diri dalam mengekspresikan pikiran melalui lambang-lambang bunyi.

Bicara merupakan keterampilan motorik sebagai salah satu bagian dari kemampuan bahasa, yang tidak hanya mengaitkan koordinasi kumpulan mekanisme suara yang berbeda serta memiliki aspek mental yaitu keterampilan mengaitkan makna dengan bunyi yang dihasilkan. Saat sebelum anak layak bisa mengatur mekanisme otot saraf untuk memunculkan bunyi yang jelas, berbeda serta terkontrol. Ungkapan suara hanya bunyi artikulasi. (Mulyasa, 2012: 27-28).

Terkait masalah berbicara Allah swt berfirman dalam Al-Qur'an surah At-Thaha 1qAyat 25-28.

Qs At-Thaha Ayat 25-28 :

رَبِّ اشْرَحْ لِي صَدْرِي وَيَسِّرْ لِي أَمْرِي وَاجْلُزْ مِنْ لِسَانِي بِقَوْلِي

Terjemahnya : Ya Rabbku, lapangkanlah untukku dadaku, dan mudahkanlah untukku urusanku, dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku, supaya mereka mengerti perkataanku” (QS. Thoha: 25-28).

Dari Qur'an Surat At-Thaha ayat 25-28, mengajarkan agar dimudahkan dalam segala urusan. Kemudian agar hati ini selalu lapang tidak sempit sehingga mudah menyampaikan dakwah pada orang lain dan mudah memahami orang lain. Serta mengandung makna agar segala kekakuan lisan kita ini dapat dilepaskan dengan pertolongan Allah swt.

Berbicara dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan murid agar dapat berinteraksi dengan orang lain. Namun, di sekolah dasar yang diamati oleh penulis, keterampilan ini tidak begitu mendapat perhatian oleh guru. Kemudahan guru dalam mendorong murid untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas masih kurang. Melalui latihan yang dibimbing langsung oleh guru serta banyak latihan kita dapat mendorong murid agar mampu meningkatkan keterampilan berbicaranya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Syarifah Marhaeni, Andi Sukri Syamsuri, Tarman A. Arif (2020), berjudul "Pengaruh Metode Konvensional Berbantuan Media Gambar terhadap Kemampuan Berbicara Murid Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Makassar". Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan bahasa murid kelas IV sekolah dasar di Kota Makassar, sebelum serta sesudah menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan bantuan media gambar adalah untuk memahami penggunaan media gambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada murid kelas IV sekolah dasar di Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang sifatnya *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV Sekolah Dasar di Kota Makassar. Sampel penelitian berjumlah 50 orang, yang terdiri dari 25 orang di kelas eksperimen di SD Labuang Baji serta 25 orang di SD Sangir. Ini diperoleh melalui pengambilan sampel total *purposive sampling*. Sebelum penerapan media gambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia, kemampuan bahasa murid kelas IV di Kota Makassar berada pada

kategori sangat kurang dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 62,80 serta nilai rata-rata kelas kontrol 63,80. Setelah penerapan media gambar tergolong tinggi, dikarenakan peningkatan hasil belajarnya yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil belajar murid bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen serta kelas kontrol, rata-rata taraf kelas eksperimen 86,00 serta kelas kontrol 71,60.

Berbicara dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan murid agar dapat berinteraksi dengan orang lain. Berdasarkan hasil observasi di SD Se-Gugus I Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa ternyata kemampuan berbicara murid di sekolah tersebut masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari kemampuan berbicara murid yang menggunakan bahasa yang tidak baku dalam berbicara, murid juga masih tersendat-sendat dalam berbicara, sehingga isi percakapan menjadi tidak jelas, murid kurang berani berbicara di depan kelas, murid juga merasa takut salah saat diberikan pertanyaan oleh guru hingga murid tidak memiliki kepercayaan diri dalam memberikan jawaban terbaiknya.

Kemudahan guru dalam mendorong murid untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas masih kurang. Melalui latihan yang dibimbing langsung oleh guru serta banyak latihan kita dapat mendorong murid agar mampu meningkatkan keterampilan berbicaranya.

Keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* tidak semua topik cocok untuk disampaikan dengan model ini. Maka dari itu, peneliti mengambil kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengenai membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) serta mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.

Materi ini berhubungan dengan model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* terhadap keterampilan berbicara murid. Materi pembelajaran yang terdapat pada buku bacaan dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran materi tersebut. murid akan melakukan observasi langsung, bereksperimen, dan berdiskusi untuk mencari data atau informasi.

Dari pemaparan di atas mengandung informasi bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* terhadap keterampilan berbicara dapat tercapai semua indikator dapat membentuk karakter yang ideal sehingga tercapailah keterampilan berbicara murid yang produktif terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia murid.

## **Metode**

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Model penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan menggunakan dua kelompok yang sama (homogen). Alasan penggunaan model quasi eksperimen dalam penelitian ini bahwa peneliti tidak dapat mengendalikan sepenuhnya kedua kelompok yang diteliti karena tidak semua variabel luar dapat dikontrol, sehingga perubahan yang terjadi tidak sepenuhnya karena pengaruh perlakuan. penelitian ini dilaksanakan di SD Se-Gugus I Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi yaitu kelas IV dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu suatu tehnik penarikan sampel yang dilakukan dengan cara menunjuk langsung kepada orang yang dianggap dapat mewakili karakteristik-karakteristik populasi. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV di SD Inpres Parangrea berjumlah 21 Murid dan SD Inpres Kutulu berjumlah 19 murid.

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Group Design* atau *The Two Group Pretest-Posttest Design*. Hal ini dikarenakan pada eksperimen ini pembuktian kausalitas dilakukan dengan membandingkan pengaruh antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal, treatment serta tes akhir.

Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tehnik analisis data deskriptif dan tehnik analisis data inferensial. Tehnik analisis data deskriptif statistik deskriptif dan statistik inferensial digunakan dengan tehnik analisis uji-t, uji n-gain, dan uji asumsi klasik untuk mengolah data. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card*.

## **Hasil dan Pembahasan**

Dalam menunjukkan keberhasilan model *active learning* berbantuan media *flash card* terhadap keterampilan berbicara digunakan tehnik analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara murid. Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

## **Hasil Analisis Statistik Deskriptif**

Hasil penelitian ini akan diinterpretasikan dengan angka dan grafik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian pre-test dan post-test pada setiap murid dan hasil belajar murid dapat dilihat berdasarkan hasil posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian dikatakan berhasil jika model

pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan berbicara murid. Terdapat beberapa faktor untuk mengukur keterampilan berbicara murid yakni faktor kebebasan yang terdiri dari volume suara, kelancaran, intonasi, pelafalan, keberanian, kosa kata, tata bahasa, pilihan kata, dan struktur kalimat. Sedangkan faktor non kebebasan terdiri dari sikap, penguasaan medan, penguasaan materi, dan mimik. Apabila murid memiliki nilai berkisar antara 75 sampai 100 maka dapat dikatakan murid tersebut terampil dalam berbicara, namun jika nilai berkisar antara 0 sampai 25 maka murid tersebut tidak terampil dalam berbicara.

### Hasil Analisis Statistik Inferensial

#### 1. Kelas Kontrol

Kelas kontrol terdiri atas 18 murid yang menduduki kelas IV di SD Inpres Kutulu Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Adapun faktor yang dinilai dalam keterampilan berbicara dikelas kontrol ada 2 faktor yaitu faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan. Dalam faktor kebahasaan nilai terendah dari keseluruhan aspek adalah 60, sedangkan nilai tertinggi adalah 70 yakni pada aspek keberanian.

Sedangkan dalam faktor non kebahasaan nilai terendah dari keseluruhan aspek adalah 60, sedangkan nilai tertinggi adalah 69 yakni pada aspek penguasaan materi.

#### 2. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen terdiri dari 21 murid yang menduduki kelas IV di SD Inpres Parangrea Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Hasil penilaian murid pada faktor kebahasaan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian murid pada faktor kebahasaan kelas eksperimen

No	Aspek	Banyak Data	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean	Median	Modus
<i>Pre Test</i>							
1	Volume Suara	21	65	85	74,14	75	70
2	Kelancaran	21	65	80	72,61	70	68
3	Intonasi	21	65	82	72,90	72	70
4	Pelafalan	21	64	80	71,61	70	70
5	Keberanian	21	65	86	76,80	75	75
6	Kosa Kata	21	60	84	72,23	70	70
7	Tata Bahasa	21	62	85	72,42	70	70
8	Pilihan Kata	21	64	85	73,38	72	70
9	Struktur Kalimat	21	65	85	74,04	75	70
<i>Post Test</i>							
1	Volume Suara	21	75	90	85,57	87	90
2	Kelancaran	21	75	90	84,47	85	85



No	Aspek	Banyak Data	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean	Median	Modus
3	Intonasi	21	75	89	82,57	85	85
4	Pelafalan	21	75	88	83,23	85	87
5	Keberanian	21	79	90	86,85	88	90
6	Kosa Kata	21	75	91	85,04	87	88
7	Tata Bahasa	21	75	89	84,09	86	88
8	Pilihan Kata	21	75	90	84,76	87	87
9	Struktur Kalimat	21	77	90	84,95	86	88

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa pada *pretest* faktor kebahasaan dari 21 murid kelas eksperimen, nilai terendah adalah 60 yaitu aspek kosa kata, sedangkan nilai tertinggi adalah 86 yaitu aspek keberanian. Pada *posttest* faktor kebahasaan, dari 21 murid kelas eksperimen, nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi adalah 91 yaitu aspek kosa kata. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh murid di kelas eksperimen mempunyai nilai lebih tinggi dan lebih terampil dalam berbicara setelah menggunakan model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card*.

Tabel 2. Penilaian murid pada faktor non kebahasaan kelas eksperimen

No	Aspek	Banyak Data	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean	Median	Modus
<i>Pre Test</i>							
1	Sikap	21	64	85	72,14	70	70
2	Penguasaan Medan	21	60	82	69,57	68	65
3	Penguasaan Materi	21	60	85	72,90	72	68
4	Mimik	21	62	85	71,09	70	70
<i>Post Test</i>							
1	Sikap	21	75	90	84,95	85	90
2	Penguasaan Medan	21	75	90	83,04	82	90
3	Penguasaan Materi	21	76	90	85,57	88	90
4	Mimik	21	75	89	81,33	80	79

Berdasarkan Tabel 2. dapat diketahui bahwa pada *pretest* faktor non kebahasaan dari 21 murid kelas eksperimen, nilai terendah adalah 60 yaitu aspek penguasaan medan dan penguasaan materi. Sedangkan nilai tertinggi adalah 85 yaitu aspek sikap, penguasaan materi, dan mimik. Pada *posttest* non faktor kebahasaan, dari 21 murid kelas eksperimen, nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi adalah 90 yaitu aspek sikap, penguasaan medan, dan penguasaan materi. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh murid di kelas eksperimen mempunyai nilai lebih tinggi dan lebih terampil dalam berbicara setelah menggunakan model

pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* dibandingkan dengan kelas kontrol.

Data peningkatan keterampilan berbicara murid diperoleh dari kemampuan murid dalam berbicara. Dimana murid diharapkan mampu menceritakan kembali cerita serta sifat tokoh dalam sebuah bacaan yang diberikan adalah sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Peningkatan keterampilan berbicara merupakan salah satu indikator penentu keberhasilan murid dalam keterampilan berbicara di depan kelas. Peningkatan keterampilan berbicara diperoleh dengan menghitung gain berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Dari nilai gain tersebut dapat dianalisis kategori peningkatan belajar murid dengan menggunakan *normalized gain*. Hasil pengujian nilai Gain dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil nilai N-gain

Kelas	Gain Kelas	Normal Gain	Kategori
<b>Eksperimen</b>	42,06	0,42	Sedang

Berdasarkan Tabel 3 mengenai peningkatan keterampilan berbicara murid diperoleh nilai *normalized gain* sebesar 0,42. Apabila nilai *normalized gain* dijelaskan dalam kategori *normalized gain*, maka diperoleh terdapat perbedaan keterampilan berbicara murid setelah diberikan model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* berada pada kategori sedang.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Seperti yang diketahui pada grafik diatas bahwa nilai rata-rata murid yang menggunakan model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada rata-rata murid yang tidak menggunakan media pembelajaran *active learning* (kelas kontrol). Berikut ini merupakan hasil uji beda antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen menggunakan uji t:

Tabel 4. Pengujian Hipotesis

Kelompok	t-hitung	Sig	Kesimpulan
<b>Kontrol-Eksperimen</b>	-14,508	0,00	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan tabel 4 Independent Sample t-test diperoleh signifikansi 0,000 kurang dari alpha (0,05) maka keputusan yang dapat diambil adalah tolak H<sub>0</sub>. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai keterampilan berbicara kelas kontrol dengan nilai keterampilan berbicara kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card*.

## Penutup

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari penilaian rata-rata seluruh aspek keterampilan berbicara murid sebelum pemberian model pembelajaran *active learning* berbantuan media *flash card* (*pretest*) terdapat 16 murid (76,2%) dinyatakan tuntas dan 5 murid (23,8%) dinyatakan tidak tuntas. Setelah pemberian pembelajaran *active learning* (*posttest*) kesleuruhan murid (21 murid) dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian model pembelajaran *active learning* berbantuan *media flash card* terhadap keterampilan berbicara sangat berpengaruh untuk mendukung keterampilan berbicara murid.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) A.M., Sardiman. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- 2) Anugerah Husada, Mei Fita Asri Untari, A. N. T. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>
- 3) Aqib Zainal. 2013. *Model-Model Media Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*. Yrama Widya. Bandung.
- 4) Arikunto, S. (2007). *Manajemen Penelitian*. Renika Cipta.
- 5) Bonwell, C. C. 1995. *Center for Teaching and Learning, Active Learning: Creating excitement in the classroom*. St. Louis College of Pharmacy.
- 6) Departemen Agama RI. (1976). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Bumi Restu.
- 7) Darmayanti, T. (n.d.). *E-learning pada pendidikan jarak jauh: konsep yang mengubah metode pembelajaran di perguruan tinggi di indonesia*.
- 8) Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Murid Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
- 9) Marhaeni Syarifah, Syamsuri Andi Sukri, Arif Tarman A. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Konvensional berbantuan Media Gambar terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(6), 192–201.
- 10) Putri, W. R. (2019). *Keterampilan Berbicara Debat*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/pyu9z>
- 11) Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta CV. Bandung.
- 12) Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV Alfabeta. Bandung.

- 13) Sugiyono. 2016 . Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta CV. Bandung.
- 14) Sugiyono. 2018 . Metode Penelitian Evaluasi. Alfabeta CV. Bandung.
- 15) Trianto. 2007. Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta : Prestasi Pustaka.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19  
PADA SDN 27 KOTA SELATAN  
KOTA GORONTALO**

**Idan Pakaya**

Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo

[idan@ung.ac.id](mailto:idan@ung.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar di masa pandemic covid-19 pada siswa kelas IV di SDN 27 Kota Selatan Kota Gorontalo. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer melalui penyebaran kuesioner dan tes hasil belajar kepada sampel penelitian (siswa). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar pada penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran konvensional di kelas IV Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo dengan keunggulan pada model pembelajaran *Problem Solving* yakni  $86,696 > 73,304$

**Kata kunci:** Hasil Belajar, *Problem Solving*, Konvensional

**Pendahuluan**

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, dapat menjadikan kemampuan memahami perkalian cara bersusun meningkat dan dapat mengembangkan potensi yang tersimpan dalam dirinya, sehingga mereka akan lebih termotivasi untuk belajar IPS dan tidak menganggap IPS sebagai pelajaran yang rumit bahkan merubah paradigma siswa dengan menganggap bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran yang menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang akan dibelajarkan, salah satu model yang bisa digunakan guru adalah model pembelajaran problem solving. Menurut Sudjana, (2012:125) menyatakan bahwa model problem solving adalah suatu teknik yang menggambarkan pengalaman atau masalah seseorang yang disusun untuk memancing perhatian atau perasaan para peserta latihan. Model problem solving dapat dipergunakan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam diskusi, meningkatkan kemampuan siswa di kelas dalam menganalisis, menilai dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam dunia kehidupannya. Model problem

solving dapat dipergunakan pula sebagai aktifitas belajar perorangan, kelompok dan kombinasi keduanya. Diperkuat oleh Roestiyah, (2008:79) berpendapat bahwa model pembelajaran problem solving diberikan kepada mahasiswa dengan alasan sebagai berikut; 1) menstimulir dan menantang siswa untuk berpikir, 2) Memberikan fleksibilitas atau kebebasan untuk berinisiatif dan bertindak, 3) memberikan dukungan untuk menyelesaikan masalah, 4) Menentukan diagnosa kesulitan-kesulitan siswa dan membantu mengatasinya, 5) Mengidentifikasi dan menggunakan teach able moment sebaik-baiknya.

Proses belajar mengajar disekolah khususnya Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu bentuk dari penerapan pendidikan, sehingga dalam proses belajar mengajar sudah menjadi suatu keharusan yang diharapkan adalah dalam memperbaiki suatu model pembelajaran yang dilakukan. Hal ini bertujuan agar pencapaian hasil belajar siswa meningkat. Apabila hasil belajar siswa meningkatkan maka dapat meningkatkan pula mutu pendidikan itu sendiri. Pada pembelajaran penerapan model problem solving siswa di haruskan melakukan penyelidikan otentik untuk mencari penyelesaian terhadap masalah yang diberikan. Siswa menganalisis dan mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, dan membuat kesimpulan.

### **Metode**

Penelitian Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Pada penelitian ini penulis menggunakan berbagai macam literatur yang berasal dari jurnal, berita-berita online, website dan peraturan pemerintah. Penulis tidak melakukan observasi ke lapangan langsung karena masih dalam situasi dan kondisi Pandemi Covid-19 . Oleh karena itu analisis data dilakukan dengan mengkaji beberapa sumber informasi yang berasal dari literatur-literatur yang dikumpulkan sesuai dengan tujuan dari penelitian ini. Untuk mengawali penelitian ini, dilakukan penentuan topik , kemudian mengumpulkan dan meninjau literatur-literatur terkait dan terkini. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan selanjutnya hasil analisis penjabarannya dilakukan secara mendalam dan terperinci.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo. Penelitian Penelitian ini dilakukan di sekolah, untuk melihat pengaruh utama yakni model pembelajaran *Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan pendekatan kuantitatif. Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes dan angket.

### Hasil dan Pembahasan

Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam pengujian perbedaan hasil belajar pada penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran konvensional di kelas IV Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo yakni sebagai berikut ini:

$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$  (tidak terdapat perbedaan hasil belajar pada penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran konvensional di kelas IV Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo)

$H_1 : \mu A_1 \neq \mu A_2$  (terdapat perbedaan hasil belajar pada penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran konvensional di kelas IV Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo)

Pengujian hipotesis statistik (uji beda) menggunakan bantuan program SPSS 21 pada tabel 4.10 berikut ini:

**Tabel 1 : Pengujian Hipotesis Atas Rumusan Masalah 1**

			Hasil Belajar		
			Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F		.470		
	Sig.		.496		
	t		3.118	3.118	
	df		44	43.847	
t-test for Equality of Means	Sig. (2-tailed)		.003	.003	
	Mean Difference		13.39130	13.39130	
	Std. Error Difference		4.29490	4.29490	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower		4.73551	4.73466
		Upper		22.04710	22.04795

Sumber: Pengolahan Data SPSS 21, 2020

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai  $t_{hitung}$  untuk perbedaan hasil belajar pada penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran konvensional adalah sebesar 3,118 dengan nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,003. Sementara nilai  $t_{tabel}$  dengan *degree of freedom* (df) sebesar 44 yakni 2,015. Nilai  $t_{hitung}$  ini masih lebih besar dibandingkan nilai  $t_{tabel}$  dan nilai signifikansi ini masih lebih kecil dibandingkan dengan nilai alpha yang digunakan ( $0,003 < 0,05$ ) sehingga  $H_{a1}$  diterima. Sehingga simpulannya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar pada penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran konvensional di kelas IV Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo.

Disamping pengujian hipotesis, dapat pula dilihat pada tabel 4.11 berikut sebagai perbandingan rata-rata antara hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

**Tabel 2 : Hasil Perbandingan Rata-Rata Rumusan Masalah 1**

Model pembelajaran		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	<i>Problem Solving</i>	23	86.6957	14.12745	2.94578
	Konvensional	23	73.3043	14.98919	3.12546

Sumber: Pengolahan Data SPSS 21, 2020

Dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo pada penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* lebih besar dibandingkan pada penggunaan model pembelajaran konvensional ( $86,696 > 73,304$ ). Sehingga dapat dikatakan bahwa semakin baik penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* akan memberikan dampak positif bagi siswa atau hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo akan mengalami peningkatan atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Menurut Abdullah (2017: 89) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Sehingga model pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Sehingga model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yakni model pembelajaran *problem solving*. Huda (2013: 273) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem solving* sangat potensial untuk melatih siswa berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri ataupun secara berkelompok. Ketika metode *problem solving* digunakan dalam proses pembelajaran maka penekanannya harus pada siswa yang mempelajarinya, bukan hanya pada belajar untuk memecahkan suatu masalah. Hal ini sangat penting karena jika hanya fokus mengajar kepada siswa sebatas terpecahkannya masalah tanpa memperhatikan paham tidaknya siswa terhadap materi yang diajarkan maka mereka hanya mempelajari sedikit pengetahuan atau sekedar tahu langkah-langkah yang harus diikuti untuk memecahkan masalah tertentu.



### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar pada penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* dengan model pembelajaran konvensional di kelas IV Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo. Hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo pada penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* lebih besar dibandingkan pada penggunaan model pembelajaran konvensional ( $86,696 > 73,304$ ). Sehingga dapat dikatakan bahwa semakin baik penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* akan memberikan dampak positif bagi siswa atau hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 27 Kota Selatan Kota Gorontalo akan mengalami peningkatan atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Sedangkan saran yang diajukan oleh peneliti sebagai guru senantiasa mengajarkan materi dengan berbagai model pembelajaran yang inovatif dan modern seperti problem solving yang mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan model harus melihat karakteristik siswa dan juga karakteristik dari pelajaran yang diajarkan sehingga dapat menjadi stimulan bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya bahkan menjadi katalisator untuk prestasi sekolah yang berasal dari prestasi siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- 1) Abdullah Ramli. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran. *Lantanida Journal*. 5(1): 14-28.
- 2) Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta:
- 3) *Pustaka Pelajar*
- 4) Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- 5) Sudjana, Nana. 2012. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

## PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DI KELAS V SDN 1 ANGGREK

Ismail Amara

Universitas Negeri Gorontalo  
[ismailamara707@gmail.com](mailto:ismailamara707@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan dalam penulisan artikel ini untuk melihat pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berbicara siswa di kelas V SDN 1 Anggrek. Pembelajaran *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis – masalah) adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, pengaturan diri. Berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sangat efektif digunakan pada saat pembelajaran, dimana peserta didik dapat menemukan konsep, ide-ide dan juga dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbicara.

**Kata kunci :** Pengaruh, PBL, kemampuan bercerita

### Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan suatu Negara. Untuk itu perlunya peningkatan mutu dan juga kualitas pendidikan itu sendiri. Kualitas pendidikan ditentukan oleh beberapa faktor kurikulum, guru atau tenaga pengajar, fasilitas, dan sumber belajar. Guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Untuk itu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dapat melakukan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di dalam kelas, sehingga membuat peserta didik betah dan juga tidak cepat bosan pada saat menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Peranan guru sangat penting dalam pemilihan metode ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan materi apa yang akan disampaikan kepada peserta didik. Guru adalah pendidik profesional, karenanya secara ikhlas ia telah merelakan dirinya menerima dan memikul sebagian tanggung jawab pendidikan yang terpicul di pundak orang tua. Guru yang menjalankan tugas mendidik sudah tentu harus sanggup menjadikan dirinya sebagai sarana penyampaian cita-cita kepada peserta didik yang telah diamanatkan kepadanya (Jannah, 2019).

Banyak cara yang digunakan guru untuk mengatasi permasalahan – permasalahan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, salah satunya

diperlukan berbagai macam variasi yang digunakan guru dalam mengajar. Sehingga tidak terkesan bahwa seorang guru tidak memiliki kreativitas pada saat melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Untuk itu diharapkan guru dapat menerapkan model-model pembelajaran yang tepat dapat digunakan pada saat pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) (Novianti, 2020:196).

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), diharapkan siswa mampu memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran. Disisi lain juga, siswa mampu mengembangkan kemampuannya, khususnya kemampuan dalam berbicara. Dengan menguasai kemampuan berbicara, tentunya siswa mampu mengungkapkan dengan bahasanya sendiri tentang materi yang disampaikan oleh guru. Berbicara merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa sejak dini. Dengan memiliki kemampuan berbicara siswa dapat menyampaikan pesan maupun tujuan yang ingin disampaikan kepada orang lain. Kegiatan berbicara ada hubungannya dengan mengucapkan bunyi-bunyi ujaran yang berbentuk bahasa baik lisan atau tulisan.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Salah satu jenis pembelajaran dalam berbicara yaitu percakapan, percakapan dapat dipraktikkan dengan cara melakukan percakapan secara lisan atau langsung maupun dengan media alat telekomunikasi berupa telepon. Kemampuan berbicara penting dikuasai oleh para siswa di Sekolah Dasar karena kemampuan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di Sekolah. Keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di Sekolah Dasar sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara. Siswa yang kurang mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Damopolii, 2018:1).

## **Metode**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2021:126) metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen/treatment/perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/hasil/output dalam kondisi yang terkendalikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah menggunakan tes hasil belajar. Tes hasil belajar yang digunakan berupa pretest dan postes.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Model Problem Based Learning (PBL)**

Pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas mampu menumbuhkan pemahaman dan juga minat dari peserta didik untuk mengikuti setiap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Banyak model-model yang mampu menumbuhkan pemahaman konsep dan juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, salah satunya adalah Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Pembelajaran *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis – masalah) adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, pengaturan diri (Anugraheni, 2018:10).

Menurut Anugraheni (2018:10) Pembelajaran Problem Based Learning terdiri dari fase-fase dalam menerapkan pembelajaran yaitu: 1) mereview dan menyampaikan masalah, 2) menyusun strategi, 3) menerapkan strategi, 4) membahas dan mengevaluasi hasil. Pada fase pertama mereview dan menyampaikan masalah adalah guru mampu mereview pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan memberikan kepada siswa masalah spesifik dan konkrit untuk dapat dipecahkan. Fase kedua menyusun strategi artinya siswa mampu menyusun strategi untuk memecahkan masalah dan guru memberikan siswa umpan balik soal strategi. Fase ketiga menerapkan strategi artinya peserta didik mampu menerapkan strategi-strategi dalam menyelesaikan permasalahan dan guru secara cermat memonitor dan memberikan umpan balik kepada siswa. Fase keempat adalah membahas dan mengevaluasi hasil adalah guru membimbing diskusi tentang upaya siswa dan hasil yang mereka dapatkan.

PBL dapat memfokuskan siswa pada proses pembelajaran dan mengaktifkan peserta didik untuk menemukan kembali konsep-konsep, melakukan refleksi, abstraksi, formalisasi, pemecahan masalah, komunikasi dan aplikasi. PBL juga dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan terpusat pada peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan persoalan yang ada di sekitarnya yang bisa dijadikan masalah dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberi kesempatan untuk memikirkan penyelesaian dari masalah itu melalui diskusi dengan teman sekelasnya. Dengan demikian akan melatih peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan dapat memecahkan persoalan yang dapat menumbuhkan kembangkan sikap positif

peserta didik terhadap setiap pelajaran yang diajarkan oleh guru (Ruchaedi, 2016:3).

Jadi Model pembelajaran Problem Based Learning atau dalam model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta mengutamakan permasalahan nyata baik di lingkungan sekolah, rumah, atau masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

### **Kemampuan Berbicara**

Kemampuan berbicara merupakan keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan sebagai aktivitas untuk menyampaikan gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak. Hal ini menjelaskan bahwa berbicara tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata, tetapi menekankan pada penyampaian gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak atau penerima informasi atau gagasan.

Keterampilan berbicara harus dikuasai oleh para peserta didik sekolah dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar peserta didik di sekolah dasar. Keberhasilan belajar peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka. Peserta didik yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran.

Senada dengan pengertian tersebut, Agung dalam Aini (2012:127-128) mengartikan bahwa berbicara sebagai aktivitas kehidupan manusia normal yang sangat penting karena dengan berbicara kita dapat berkomunikasi antara sesama manusia, menyatakan pendapat, menyampaikan maksud dan pesan, mengungkapkan perasaan dalam segala kondisi emosional, dan lain sebagainya. Dengan kata lain, berbicara mampu menjadi sebuah alat komunikasi untuk menyatakan diri sebagai anggota masyarakat.

Adapun menurut Tarigan dalam Prawiyogi, dkk (2018:32) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara pada hakikatnya melukiskan fikiran yang ada di dalam hati, pikiran, perasaan keinginan, idenya dan lain-lain. Suasana didalam hati, fikiran dan perasaan, idenya dilukiskan dalam bahasa lisan sehingga terjadinya proses berbicara. Selain itu, menurut Ellis dalam Prawiyogi, dkk (2018: 32) menjelaskan bahwa berbicara merupakan proses berbahasa lisan untuk mengekspresikan pikiran

dan perasaan merefleksikan pengalaman, dan berbagai informasi. Ide merupakan esensi dari apa yang kita bicarakan dan kata-kata untuk mengekspresikannya. Berbicara merupakan proses yang kompleks karena melibatkan berfikir, bahasa dan keterampilan sosial.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara ialah salah satu alat komunikasi manusia untuk mengekspresikan pikiran, gagasan, perasaan, pengalaman, dengan melafalkan bunyi-bunyi artikulasi. Berbicara merupakan penyampaian maksud yang disampaikan secara lisan kepada seseorang sehingga maksud tersebut dapat dipahami dengan baik oleh pendengar. Berbicara merupakan suatu keterampilan sosial yang dibutuhkan oleh seseorang dalam memenuhi kebutuhan sosialisasi antara individu dengan individu lainnya. Oleh karena itu, kemampuan berbicara haruslah dimiliki oleh setiap individu, khususnya peserta didik.

### **Penutup**

Dari hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan metode atau model pembelajaran merupakan salah satu factor tercapainya pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Untuk itu guru dituntut lebih kreatif dalam memilih dan memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini digunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Pemilihan model ini berpengaruh terhadap kemampuan berbicara peserta didik pada setiap pembelajaran. Sehingga peserta didik mampu mengungkapkan gagasan ataupun ide pada saat mengikuti pembelajaran dengan baik, sesuai dengan harapan guru.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Aini, A., Andayani, A., & Anindyarini, A. (2012). Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *BASASTRA*, 1(1), 035-045.
- 2) Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar [A Meta-analysis of Problem-Based Learning Models in Increasing Critical Thinking Skills in Elementary Schools]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 9-18.
- 3) DAMOPOLII, D. K. P. (2018). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PADA SISWA KELAS V DI SDN 3 TELAGA KABUPATEN GORONTALO. *Skripsi*, 1(151414010).

- 4) Jannah, M. (2019). Peranan Guru dalam Pembinaan Akhlak Mulia Peserta Didik (Studi Kasus di MIS Darul Ulum, Madin Sulamul Ulum dan TPA Az-Zahra Desa Papuyuan). *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 137-166.
- 5) Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194-202.
- 6) Prawiyogi, A. G., & Hakiki, D. N. (2018). Penerapan Model Kooperatif Tipe Picture and Picture dalam Pembelajaran Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 3(1).
- 7) Ruchaedi, D., Suryadi, D., & Herman, T. (2016). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Heuristik Pemecahan Masalah dan Sikap Matematis Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(1)
- 8) Sugiyono. (2021). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SDN 201 INPRES TAMMU-TAMMU KABUPATEN MAROS

Megawati

Universitas Muhammadiyah Makassar

[ummualfarisi9@gmail.com](mailto:ummualfarisi9@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini berawal dari siswa kelas IV SDN Inpres 201 Tammu-Tammu yang kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini dikarenakan guru jarang menggunakan model pembelajaran yang menarik ketika mengajar. Guru sering menggunakan model pembelajaran yang konvensional dengan pengajaran langsung yang berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 201 Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif metode penelitian quasi eksperimen dengan analisis deskriptif dan analisis inferensial yang dilaksanakan dengan empat kali pertemuan pembelajaran dan dua kali pertemuan tes. Hasil belajar memperoleh 3,7, aktifitas siswa memperoleh 3,53, dan respon siswa memperoleh 3,44, dari ketiga indikator keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* tersebut dapat diperoleh rata-rata efektifitas 3,55 dengan kategori sangat baik.

**Kata kunci:** *hasil belajar, Problem Based Learning, IPS*

### Pendahuluan

Kualitas pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) suatu bangsa. Sejalan dengan perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), peran pendidikan dirasakan semakin penting sebab melalui pendidikan dapat dipersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bernalar tinggi serta memiliki kemampuan untuk memproses informasi yang sangat dibutuhkan dalam persaingan global (Dewi, 2016). Pendidikan menjadi salah satu wahana dalam upaya menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kesiapan untuk menghadapi serta mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Suarni, 2017:207).

Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi siswa. Seharusnya (das sollen) penyelenggaraan pendidikan di suatu negara menjadi tanggung jawab negara untuk melaksanakannya dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Hasnah, 2019 :104).

Menurut Alfianiawati (2019:2) Pembelajaran IPS di SD memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam mengenai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepandaian siswa pada kenyataan kehidupan sosial masyarakat. Maka



dari itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran IPS yang melibatkan siswa secara penuh secara fisik dan intelektual untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Pembelajaran IPS dilaksanakan untuk mencapai tujuan IPS. Ariswati (2018:32) menyatakan bahwa “Pembelajaran IPS mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari, agar siswa peka terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi”.

Pendidikan IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia 6-7 tahun sampai 11 atau 12 tahun. Masa usia ini menurut Peaget berada dalam perkembangan kemampuan intelektual atau kognitifnya pada tingkat yang kongkrit operasional. mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan ialah masa sekarang (kongkrit) dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi pendidikan IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran IPS guru jarang menggunakan model pembelajaran yang menarik ketika mengajar. Guru sering menggunakan model pembelajaran yang konvensional dengan pengajaran langsung, selain itu guru juga cenderung menggunakan buku paket sehingga tidak terjadi Tanya jawab atau tidak ada umpan balik antara guru dan siswa, hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurangnya kemampuan kerjasama siswa karena pembelajaran kurang aktif sehingga berdampak terhadap hasil belajarnya, dilihat dari data yang diperoleh dari guru di sekolah, dimana nilai rata-rata kelas adalah 63 dari hasil ulangan siswa pada mata pelajaran IPS kelas III SDN Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Oleh karena itu, berbagai cara dan model pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak dan guru harus mengetahui serta memahami suatu model pembelajaran yang sesuai agar hasil belajar siswa memuaskan. Salah satunya model tersebut adalah *Problem Based Learning*.

Penerapan model *Problem Based Learning* dipilih karena menuntut siswa aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, Setyosari (2017:1189) “*PBL is an instructional (and curricular) learner-centered approach that empowers learners to conduct research, integrate theory and practice, and apply knowledge and skills to develop a viable solution to a defined problem*”. model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang

berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah.

Menurut Hosnan (2014:296) model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata (*real world*) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis dan sekaligus membangun pengetahuan baru. Menurut Abidin (2014:160) model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran siswa aktif yang mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa (*meaningfull learning*) melalui kegiatan belajar dalam kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (*real world*) untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dengan bantuan berbagai sumber belajar.

Kenyataan yang ada di sekolah SDN 201 Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros, bahwa rendahnya kemampuan kerjasama siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS yang berdampak terhadap hasil belajar siswa merupakan bukti belum maksimalnya proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, dan model pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat konvensional dan tidak sesuai dengan pembelajaran IPS sehingga pembelajaran kurang menarik dan membosankan bagi siswa, sehingga hasil belajar siswa rendah.

Sehubungan dengan hal tersebut, timbul dorongan penulis untuk meneliti penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui secara pasti pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap pembelajaran IPS perlu dilakukan penelitian secara lebih mendalam. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Kerjasama dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN. 201 Inpres Tammu-tammu Kabupaten Maros”.

### Metode

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy eksperimen* (eksperimen semu) dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian

ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembending.

Desain ini terdiri atas dua kelompok yang masing–masing diberikan *pretest* dan *posttest* yang kemudian diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Pada kelas eksperimen terlebih dahulu diberikan tes kemampuan awal (*pretest*), selanjutnya dengan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kemudian memberikan tes akhir (*posttest*), untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa. Pada kelas kontrol terlebih dahulu diberikan tes kemampuan awal (*pretest*), selanjutnya dengan perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kemudian memberikan tes akhir (*posttest*), untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SDN.201 Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros, berlangsung selama empat minggu dengan pelaksanaan penelitian dimulai dengan observasi dan pertemuan tatap muka yang berlangsung selama tiga pertemuan, dengan tambahan dua pertemuan untuk *Pre-Tes* dan *Post-Tes*. Penelitian ini telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Maka hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

#### 1. Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Teknik analisis data terhadap kemampuan melaksanakan pembelajaran digunakan analisis deskriptif. Artinya tingkat kemampuan guru dihitung dengan cara menjumlah nilai beberapa aspek kemudian membaginya dengan banyak aspek penilaian. Kriteria keterlaksanaan model pembelajaran tercapai ketika berada dalam kategori baik. Sebelum dan sesudah diberlakukannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dianalisis menggunakan statistic deskriptif yaitu skor rata-rata. Dalam observasi serta tes yang dilakukan akan di bandingkan sehingga memperoleh data apakah model yang diterapkan memiliki pengaruh atau tidak.

Analisis tes pada pembelajaran *Problem Based Learning* dinyatakan berhasil jika keterlaksanaan model pembelajaran memperoleh nilai minimal  $\geq 3,5$  yang berada dalam kategori baik.

Hasil kegiatan mengajar guru adalah seperti yang ada dalam tabel berikut ini

Aktivitas Guru	Skor	Kategori
----------------	------	----------

Pertemuan 1	3,25	Cukup
Pertemuan 2	3,56	Baik
Pertemuan 3	3,56	Baik
Pertemuan 4	3,75	Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>3,53</b>	<b>Baik</b>

Dari data diatas dapat dikemukakan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran pada penelitian ini mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Pada pertemuan 1 aktivitas guru dalam pembelajaran mencapai skor perolehan 3,25 dengan kategori cukup. Pada pertemuan ini keterlaksanaan model pembelajaran belum bisa dikatakan efektif karna belum mencapai kriteria ketuntasan, hal ini juga disebabkan karna beberapa kegiatan dalam model pembelajaran belum mengerti dengan baik dengan kondisi siswa juga belum terjadi interaksi yang cukup baik dengan peneliti, dilanjutkan kepertemuan 2 skor perolehan pada aktivitas guru mencapai 3,56 dengan kategori dan telah mencapai kriteria ketuntasan. Pada pertemuan ini model pembelajaran sudah bisa berjalan dengan baik dikarenakan siswa telah mengikuti pembelajaran dengan baik dan telah terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa, kemudian pada pertemuan 3 hasil perolehan aktivitas guru itu sama dengan pertemuan 2 dimana skor perolehannya 3,56 juga dengan kategori baik, akan tetapi pada pertemuan 4, hasil perolehan yang dicapai pada aktivitas guru meningkat lagi menjadi 3,75 dengan kategori baik. Pada pertemuan keempat terjadi peningkatan dikarenakan dalam pelaksanaan model guru dan siswa telah mengerti bagaimana rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan pada pembelajaran.

Dari data lembar observasi yang dilakukan, aktivitas guru meningkat pada setiap pertemuannya meskipun sempat mengalami beberapa kendala seperti belum beradaptasinya siswa dengan model pembelajaran yang baru, akan tetapi dengan melihat rata-rata skor perolehan dari pertemuan pertama hingga pertemuan empat, itu memperoleh skor 3,53 dengan kategori baik dan telah mencapai kriteria ketuntasan >3,5.

## **2. Aktivitas siswa**

Sriyono (2000) mengemukakan bahwa aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yaitu sebagai subyek pelaku kegiatan belajar agar siswa mampu mengalami secara langsung kegiatan pembelajaran. Siswa akan melakukan pembelajaran yang bermakna dengan model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajarnya. Adapun aktivitas siswa yang diamati peneliti adalah segala aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* selama pertemuan yang mengacu pada penilaian kategori aktivitas siswa

**Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Aktivitas Siswa	Skor	Kategori
Pertemuan 1	3,56	Baik
Pertemuan 2	4	Baik
Pertemuan 3	4,37	Baik
Pertemuan 4	4,6	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>3,53</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang dilakukan selama penelitian, tingkat aktivitas siswa mencapai hasil yang baik dari keseluruhan siswa yang memiliki kriteria melebihi cukup. Pada pertemuan pertama, skor perolehan siswa mencapai 3,56. Hal ini sudah cukup baik dikarenakan aktivitas siswa sudah berada dalam kategori baik pada pertemuan 1. Pada pertemuan 2, skor perolehan aktivitas siswa naik menjadi 4 yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan yang ditambah lagi pada pertemuan 3 juga naik dengan perolehan skor 4,47 yang pada kategori ini sudah hampir mencapai kategori sangat baik. Kemudian pada pertemuan 4 aktivitas siswa melonjak dengan perolehan skor 4,6 atau dalam indeks capaian telah mencapai  $\geq 3,5$  ini berarti aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berada dalam kategori yang sangat baik.

### 3. Respon Siswa

Respon siswa dalam proses pembelajaran yaitu sebagai subyek pelaku kegiatan belajar agar mengetahui bagaimana penerimaan atau penolakan dari siswa. Adapun respon siswa yang diamati peneliti adalah segala tindakan yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* selama pertemuan yang mengacu pada penilaian kategori respon siswa.

**Tabel 3. Respon Siswa**

Respon Siswa	Frekuensi	Persentase	Kategori
34,4	16	86%	Sangat Positif

Berdasarkan pada table diatas, untuk keseluruhan respon siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* termasuk dalam kategori sangat positif dengan capaian persentase 86% dalam kategori. Iniberarti respon siswa dalam proses pembelajaran berada dalam kategori yang sangat positif.

### 4. Hasil Belajar

Sudjana, Nana dalam Ardin (2013) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Data hasil tes belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif yaitu skor rata-rata. Kriteria pengkategorian yang digunakan untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada IPS adalah kriteria yang ditetapkan oleh departemen pendidikan dan kebudayaan.

Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPS pada Siswa di Kelas IV SDN.201 Inpres Tammu-Tammu

Kabupaten Maros diperoleh data hasil penelitian yang di peroleh yaitu data tes awal (*pretest*) dan data tes akhir (*posttes*) hasil belajar Kelas V dengan menggunakan model

pembelajaran *Problem Based Learning* pada Kelas IV SDN.201 Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros dapat di lihat pada table berikut:

a. *Pre-Test*

Data yang diperoleh adalah daftar nilai dari setiap siswa yang mereka peroleh setelah menjawab soal tes sebelum perlakuan (*Post-test*). Hasil belajar siswa berdasarkan analisis data yang dilakukan pada tes awal (*Pre-test*) dapat dilihat pada table berikut :

**Tabel 4. Deskripsi Perolehan Nilai Siswa**

Variabel	Pretest
N	16
Mean	63.75
Std Deviasi	13.63589
Range	40
Min	40
Max	80
Sum Varian	1020
	198.333

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data tes awal (*pretest*) dari proses Pembelajaran siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* pada Kelas IV SDN.201 Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros. Perolehan nilai dari 16 sampel. Nilai rata-rata dari 16 sampel adalah 63.75 dengan hasil standar deviasi 13.63589, sedangkan nilai range 40 diperoleh dari selisih data antara nilai minimal 40 dan nilai maksimal sebesar 80. Dengan perolehan nilai tersebut, maka dapat ditentukan kategori hasil belajar siswa sebagai berikut:

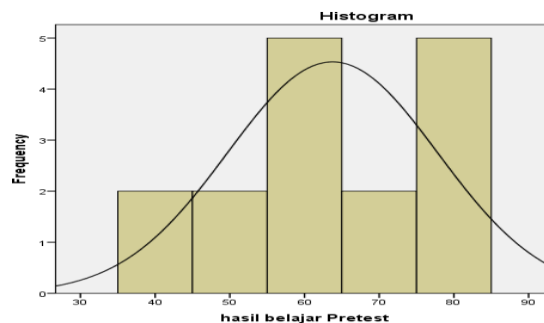
**Tabel 5. Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar Siswa *Pre-test***

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
86 – 100	-	-	Sangat Baik
75 – 85	5	31%	Baik
60 – 74	7	44%	Cukup
55 – 59	-	-	Kurang
< 55	4	25	Sangat Kurang
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan dari analisis hasil belajar sebelum dilakukan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *pre-test* dengan menggunakan instrument test nilai 86-100 yang berada pada kategori sangat baik tidak ada siswa yang memperoleh nilai tersebut, 75-85 diperoleh dengan jumlah 5 siswa dengan persentase 31%, kategori 60-74 dengan jumlah 7 siswa dengan persentase 44%, kategori kurang dengan rentan nilai 55-59 tidak diperoleh satupun siswa, akan tetapi,

pada kategori sangat kurang dengan rentan nilai dibawah 55 sebanyak 4 siswa. Berdasarkan nilai yang diperoleh maka hasil belajar pretest dapat digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut:

Untuk dapat dikatakan tuntas dalam pembelajaran, siswa harus memperoleh nilai dari tes yang dilakukan melebihi KKM dari SDN Salupompong Kabupaten Mamuju Kecamatan Kalukku Sulawesi Barat yaitu >75.



Gambar 1. Grafik Nilai Pretest Hasil Belajar

Dari gambaran grafik hasil belajar ini dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas dan berada dalam kategori baik hanya ada 5 siswa dengan rentan nilai 75-85 sedangkan yang tidak tuntas ada 11 siswa diantaranya 7 siswa yang berada dalam rentan nilai 60-74 dan >55 ada 4 siswa.

Berdasarkan data perolehan nilai dari siswa SDN Salupompong Kabupaten Mamuju, hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat dilakukan Pre-Test sebelum dilakukannya perlakuan berada dalam kategori cukup dikarenakan rata-rata perolehan nilai dari Pre-Test hanya mencapai batas kategori cukup dengan rata-rata nilai 63.75.

b. Tes akhir (*Post-Test*)

Data yang diperoleh adalah daftar nilai dari setiap siswa yang mereka peroleh setelah menjawab soal tes sebelum perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan secara statistik maka perolehan skor mean, standar deviasi, range, data minimum, dan data maksimum dapat dilihat seperti table berikut :

Tabel 6. Deskripsi Perolehan Nilai Siswa

Variabel	Posttest
N	16
Mean	87,5
Std Deviasi	11.38347
Range	20
Min	80
Max	100
Sum Varian	1400
	60.000

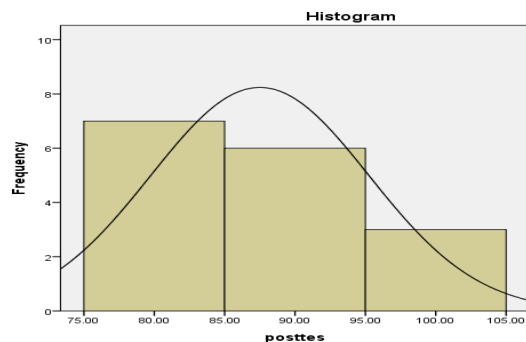
Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data tes akhir (*Post-test*) dari proses Pembelajaran siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* pada Kelas IV SDN.201 Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros. Perolehan nilai dari 16 sampel. Nilai rata-rata dari 16

sampel adalah 87,5 dengan hasil standar deviasi 11.38347, sedangkan nilai range 20 diperoleh dari selisih data antara nilai minimal 80 dan nilai maksimal sebesar 100. Dengan perolehan nilai tersebut, maka dapat ditentukan kategori hasil belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 7. Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar Siswa**

Kode Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
86 – 100	9	56%	Sangat Baik
75 – 85	7	44%	Baik
60 – 74	-	-	Cukup
55 – 59	-	-	Kurang
< 55	-	-	Sangat Kurang
<b>Jumlah</b>	16	100%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test nilai 86-100 yang berada pada kategori sangat baik ada 9 siswa yang memperoleh nilai tersebut, 75-85 diperoleh dengan jumlah 7 siswa, kategori 60-74 dengan jumlah 0 siswa, kategori kurang dengan rentan nilai 55-59 tidak diperoleh satupun siswa, bahkan pada kategori sangat kurang dengan rentan nilai dibawah 55 juga tidak ada yang memperolehnya. Berdasarkan nilai yang diperoleh maka hasil belajar *Post-test* dapat digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 2. Grafik Nilai Post-Test Hasil Belajar**

Dari gambaran grafik hasil belajar ini dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas dan berada dalam kategori sangat baik meningkat dari tes sebelumnya yaitu ada 9 siswa dengan rentan nilai 85-100 dan kategori baik dengan 7 siswa dengan rentan nilai 75-85 sedangkan untuk yang tidak tuntas tidak satupun siswa yang berada dalam rentan nilai 60-74 sementara pada kategori kurang dan sangat kurang juga sudah tidak ada siswa yang berada dalam rentan nilai tersebut. Berdasarkan data perolehan nilai dari siswa SDN Salupompong Kabupaten Mamuju, hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat dilakukan *Post-Test* setelah dilakukannya perlakuan berada dalam kategori baik dengan capaian hasil belajar rata-rata 87,5.

Perbedaan yang signifikan bisa terlihat dimana pada saat *Pre-test* masih ada



siswa yang berada dalam rentan nilai  $>55$  atau dalam kategori sangat kurang dan itu ada 4 siswa, sedangkan pada saat *Post-test* dilakukan sudah meningkat karena tidak adanya siswa yang memperoleh nilai yang berada dalam kategori kurang dan sangat kurang. Perbedaan yang bisa dilihat juga ada pada nilai siswa yang berada dalam rentan nilai 86-100 dengan kategori sangat baik bisa terlihat pada kolom *Pre-test* tidak ada siswa yang memperolehnya sedangkan pada saat *Post-test* siswa yang berada dalam kategori sangat baik ada 9 siswa.

#### 5. Analisis inferensial

Pada analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data. Pada uji prasyarat data dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data. Pada uji hipotesis dilakukan (uji-T).

##### a) Uji normalitas data

Uji normalitas terhadap hasil belajar dengan tujuan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan computer dengan program SPSS versi 20,0

$H_0$  = Tidak berdistribusi normal  $< 0,05$   $H_1$  = Berdistribusi normal  $\geq 0,05$

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Pretest

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.956	16	.765

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis data dengan menggunakan *Shapiro-Wilk test*, maka signifikansi dari 16 siswa. P- Value Pretest = .765 (tarif signifikansi  $\alpha = 0,05$ ) ini berarti bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

##### b) Uji Homogenitas Varian

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan dengan uji homogenitas dengan bantuan computer dengan program SPSS versi 22.0 dengan menggunakan uji *Levene's test for equality of variances*. Uji homogenitas berguna untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis itu memenuhi kekonstantan varians (homogeny)

Hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

$H_0$  = jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka distribusi data adalah tidak homogen

$H_1$  = Jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$ , maka distribusi data adalah homogen.

≥

**Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas pretest  
 Test of Homogeneity of Variances**

Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.569	3	16	.166

Berdasarkan uji tes *Hofhomogeneity of variance* dengan “*levene’ s Test*” Diperoleh nilai P- value  $>\alpha$  yaitu  $.166 \geq 0,05$ . Jadi pengujian homogenitas terpenuhi atau data yang diuji berasal dari varian yang sejenis.

c) Uji hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data independent sampel test siig (2. Tailed). Diperoleh nilai sebesar 0,000 yang lebih kecil dari *tarif signafikansi* 0,05 yang menandakan ada perubahan yang signifikan setelah diterapkannya *Quantum Teaching*. Ini berarti bahwa hasil belajar IPS berdasarkan data diatas meningkat, oleh sebab itu berdasarkan hipotesis  $H_1$  di terima bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPS Kelas IV SDN.201 Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros.

**6. Analisis Keefektifan Model *Quantum Teaching***

Berikut adalah hasil analisis keefektifan model pembelajaran dengan model *Quantum Teaching*

Tabel 8. Rubrik penskoran masing-masing indikator keefektifan

Hasil Belajar (HB)	Aktivitas Siswa (AS)	Respon Siswa (R)
3,7	3,53	3,44
<b>Efektifitas</b>	$\frac{3,7+3,53+3,44}{3} = 3,55$	

Berdasarkan tabel diatas hasil belajar memperoleh 3,7, aktifitas siswa memperoleh 3,53, dan respon siswa memperoleh 3,44, dari ketiga indikator keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* tersebut dapat diperoleh rata-rata efektifitas 3,55 dengan kategori sangat efektif.

Rumus keefektifan pembelajaran di atas diperoleh berdasarkan pemikiran secara rasional bahwa kebijakan-kebijakan pemerintah masih mengutamakan sasaran (Fitriana HS, 2014).

Penelitian ini sejalan dengan teori yang dijabarkan sebelumnya bahwa Deporter & Dkk (2013) mengatakan *Problem Based Learning* mulai diterapkan di Super Camp Amerika Serikat selama dua minggu, dengan hasil 68% meningkatkan motivasi, 73% meningkatkan nilai, 81% meningkatkan rasa percaya diri, 84% meningkatkan harga diri, 98% melanjutkan penggunaan keterampilan. Kemudian pada penelitian ini terdapat perbedaan dengan teori sebelumnya dimana penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap tiga aspek yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

**Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN. 201 Inpres Tammu-

Tammu Kabupaten Maros dengan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V, maka disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dikatakan sangat efektif terhadap pembelajaran IPS siswa kelas IV di SDN. 201 Inpres Tamu-Tammu Kabupten Maros

Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian yang dimulai dari *Pre-Test* hingga *Post-Test* dari data keduanya terdapat efektifitas yang signifikan atas penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap pembelajaran IPS siswa Kelas IV SDN.201 Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros. Model pembelajaran ini layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan nilai yang signifikan atau  $H_1$  di terima dan  $H_0$  ditolak hal ini menunjukkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan model *Quantum Teaching*.

Berdasarkan kriteria keefektifan hasil belajar memperoleh 3,7, aktifitas siswa memperoleh 3,53, dan respon siswa memperoleh 3,44, dari ketiga indikator keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* tersebut dapat diperoleh rata-rata efektifitas 3,55 dengan kategori sangat efektif.

#### Daftar Pustaka

- 1) Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum*, Bandung: Refika Aditama.
- 2) Afandi, Muhammad, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Sultan Agung Press
- 3) Alfianiawati, T., Desyandri, D., & Nasrul, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS DI Kelas V SD. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1-10.
- 4) Anggraini, S., Kresnadi, H., & Marli, S. PENGARUH MODEL PBL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 13 PONTIANAK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9).
- 5) Ariswati, N. P. E. A., dkk. 2018. Pengaruh Model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*. 6(1). 1 – 11. (Online).
- 6) Atmojo, S. E. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pengelolaan Lingkungan. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 43(2).
- 7) Dewi, Kadek Arida Purnama, I KT Gading, Dewa Nym Sudana. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1*.
- 8) Dimiyati dan Mudjiono (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- 9) Fatoni, F. (2016). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Strategi Problem Based Learning terhadap Kerjasama dan Hasil Belajar IPS

- Siswa Kelas V SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 2(1), 84-91.
- 10) Hosnan, M. 2014, Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
  - 11) Idris, I., Sida, S. C., & Idawati, I. (2019, December). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri Bontojai Kota Makassar. In *PROSIDING Seminar Nasional FKIP Universitas Muslim Maros* (Vol. 1, pp. 54-58).
  - 12) Irma Susiyanti, B Rosleny & Muhajir (2021) Pengaruh Model Pembelajaran Resolusi Konflik Berbasis Masalah Kontekstual Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa SD Inpres Mallengkeri 2 Kota Makassar, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 25-28
  - 13) Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. Edu Publisher.
  - 14) Juliawan, G. A., Mahadewi, L. P. P., & Rati, N. W. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPS Siswa Kelas III. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
  - 15) Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2019). Model Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 104-115.
  - 16) Maulida, Y. N., Eka, K. I., & Wiarsih, C. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Kerjasama di Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 4(1), 16-21.
  - 17) Nawir, M., & Hasnah, K. (2020). Model Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar (Vol. 1). CV. AA Rizky.
  - 18) Nurdyansyah dan Eni F.F. 2013. *Inovasi Model Pembelajaran*. Surabaya: Nizamial Learning Center.
  - 19) Nurhasanah, Ana. 2016. *Penggunaan Metode Simulasi dalam Pembelajaran Keterampilan Literasi Informasi IPS bagi Mahasiswa PGSD*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol 2 (1).
  - 20) Nursalam, M., HS, E. F., & Jusmawati, J. (2021). Efektifitas Model Problem Based Learning Terhadap Pembelajaran IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 506-516.
  - 21) Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm 30
  - 22) Pane, Aprida dan Muhammad D. D. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. Vol. 03 No. 2
  - 23) Pratiwi Dwi, Ratna. Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Melalui Model Problem Based Learning Di kelas V SD Negeri RanduGunting 4 Kota Tegal”. Skripsi (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2013.)
  - 24) Sari, Yusni. 2013. *Peningkatan Kerjasama di Sekolah Dasar*. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. Vol 1 (1).

- 25) Setyosari, P., & Sumarmi, S. (2017). Penerapan model problem based learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(9), 1188-1195.
- 26) Suarni, D. A. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 1(3), 206-214.
- 27) Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- 28) Sudjono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Grafindo Persada.
- 29) Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- 30) Syamsudduha. 2020. *Penilaian Kelas*. Makassar: Alauddin University Press.
- 31) Trinova, Zulvia. 2012. *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik*. *Al-Ta Lim Journal* Vol. 19 (3)
- 32) Wulandari, Bekti. 2013. Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Plc Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 3, Nomor 2.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MEANS ENDS ANALYSIS* (MEA) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 8 TILONGKABILA KABUPATEN BONEBOLANGO**

**Meilan Juriati Daud**

**Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo**

[meylanjuriatidaud@gmail.com](mailto:meylanjuriatidaud@gmail.com)

**Abstrak**

Pembelajaran IPA di SD diharapkan dapat menstimulus siswa berpikir kritis, aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran oleh karena itu, Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan aspek penting yang mendukung pelaksanaan belajar siswa, berdasarkan fakta yang ada di SDN 8 Tilongkabila yaitu hasil belajar siswa pada muatan IPA kelas IV masih tergolong rendah, kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) yang diharapkan melalui model pembelajaran ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) terhadap hasil belajar siswa pada muatan Pelajaran IPA dikelas IV SDN 8 Tilongkabila kabupaten Bone Bolango. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Experimental designs* dengan rancangan *One-Group pretest-posttes design*. Variabel bebas yaitu model pembelajaran *Means Ends Analysis* dan variabel terikat yaitu hasil belajar. Sampel yang digunakan sebanyak 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*.

**Kata Kunci :** Model *Means Ends Analysis*, Hasil belajar IPA

**Pendahuluan**

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa dan dapat menciptakan generasi dengan kualitas yang baik. Namun kualitas pendidikan yang ada di Indonesia masih tergolong rendah dan belum dapat berfungsi secara maksimal. Pendidikan memang telah menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia yang menyangkut sumber daya manusia, oleh karena itu untuk menghadapi permasalahan tersebut pendidikan di Indonesia segera di perbaiki. Jadi perlu adanya peran dari pemerintah daerah untuk meningkatkan sumber daya manusia perbaikan tersebut harus dimulai dari jenjang sekolah dasar dan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah IPA.

Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Pembelajaran IPA di SD diharapkan dapat menstimulus siswa

berpikir kritis, aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan cara melaksanakan kegiatan belajar dan menghubungkan dengan lingkungan sekitar. Dengan belajar pengalaman langsung yang mempraktikkan percobaan-percobaan dengan memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar, siswa dapat menemukan masalah kemudian siswa akan memperoleh data pengamatan dan juga terungkapnya fakta.

Dari belajar IPA siswa diharapkan memahami konsep IPA dengan menghubungkan kehidupan sehari-hari pada segi produk. Dalam segi proses, siswa diharapkan akan mampu untuk menjabarkan pengetahuan dengan menerapkan konsep yang dipahami guna memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dari segi sikap ilmiah, siswa akan mempunyai minat mempelajari benda sekitar, rasa ingin tahu tinggi, kritis, bertanggung jawab mandiri juga dapat berkerja sama dengan kelompok, mengenal dan mampu mengembangkan rasa cinta terhadap alam sekitar serta menjaga kelestarian lingkungan.

Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan aspek penting yang mendukung pelaksanaan belajar siswa. Oleh karena itu dalam usaha mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, tidak lepas dari peran guru sebagai pelaksanaan pendidikan yang menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa di lapangan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu suasana belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. Untuk itu guru harus lebih bijaksana dalam menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat sesuai apa yang diharapkan. Proses pembelajaran di kelas dipegang kendali oleh guru sehingga hal tersebut akan menentukan bagaimana pembelajaran akan mencapai tujuan dan keberhasilan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru berpengaruh pada hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan karakteristik materi dengan siswa diduga dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar.

Akan tetapi, berdasarkan fakta yang ada di SDN 8 Tilongkabila pada siswa kelas IV peneliti banyak menemukan permasalahan terhadap pembelajaran IPA antara lain masih yaitu hasil belajar siswa pada muatan IPA kelas IV masih tergolong rendah (belum mencapai KKM), hal ini dikarenakan cara mengajar guru masih bersifat konvensional (teacher centered), kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif, hal tersebut menyebabkan siswa cepat bosan dalam

pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak terserap sepenuhnya dan tidak dipahami oleh siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut seorang guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam belajar dan dapat memberikan hasil yang diharapkan. Untuk itu peneliti mengambil model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) yang diharapkan melalui model pembelajaran ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam model pembelajaran siswa dinilai dari keaktifannya dalam proses belajar mengajar. Selain itu, didalam pembelajaran *Means Ends Analysis* siswa dituntut untuk mengetahui apa tujuan yang hendak dicapai didalam proses pembelajaran dan bagaimana memecahkan suatu masalah yang disajikan kedalam sub yang lebih sederhana serta mencari solusinya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model pembelajaran *Means Ends Analysis* guru hanya sebagai fasilitator sehingga proses pembelajaran berpusat pada siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SDN 8 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) terhadap hasil belajar siswa pada muatan Pelajaran IPA dikelas IV SDN 8 Tilongkabila kabupaten Bone Bolango. tujuan dalam penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) terhadap hasil belajar siswa pada muatan Pelajaran IPA tema dikelas IV SDN 8 Tilongkabila kabupaten Bone Bolango

Manfaat dari penelitian ini yaitu bagi sekolah dapat dijadikan sebagai masukan bagi sekolah untuk menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran, untuk guru dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran dikelas sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru dapat diatasi, untuk siswa dapat membuat siswa belajar dengan aktif karena model pembelajaran yang digunakan guru menantang siswa untuk berusaha dan berfikir pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dan untuk peneliti dapat memberikan informasi tentang pengaruh model pembelajaran MEA terhadap hasil belajar siswa, dan untuk peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai sumber referensi.



## **Metode**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 8 Tilongkabila Lokasinya terletak di Jl. Kasmat Lahay, Desa Bongoime, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian eksperimen untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pre-Experimental designs (nondesigns)* dengan rancangan penelitian yaitu *One-Group pretest-posttest design*. Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) terhadap hasil belajar siswa pada mata muatan IPA kelas IV di SDN 8 Tilongkabila Kabupaten Bonebolango. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA), Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 8 Tilongkabila. Tehnik penentuan sampel yang digunakan peneliti ialah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan alasan tertentu. Dalam penelitian ini diambil seluruh siswa kelas IV Di SDN 8 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango. Jumlah siswa kelas IV berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar instrumen observasi, tes, dan dokumentasi.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Hakikat Hasil belajar**

#### **Pengertian hasil belajar**

Menurut Abdurrahman (2008:37) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Dengan mengukur hasil belajar dan proses belajar akan dapat diketahui seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai. Perubahan tersebut dapat dilihat setelah mengikuti suatu program pengajaran yang berarti setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas

Hasil belajar merupakan tujuan akhir setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan kembali melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Astuti, 2017:1)

Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Dimiyanti,dkk (rosyid,dkk. 2019:12). Hasil belajar akan tampak pada perubahan

perilaku individu yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat dari kegiatan belajarnya. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga domain yaitu: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik (Kusumawati, et.al. 2019:2).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tujuan akhir dari pembelajaran dimana terjadi perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.

### **Macam-Macam Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2013:6) Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif) sebagai berikut:

a) **Pemahaman Konsep (aspek kognitif)**

Pemahaman menurut Bloom (Susanto, 2013:6) diartikan sebagai kemampuan untuk meyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti yang di baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi secara langsung yang ia lakukan.

Menurut Dorothy J. Skeel (Susanto, 2013:8), konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Jadi, konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Orang yang telah memiliki konsep, berarti orang tersebut telah memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu konsep.

Susanto (2013:8) menyatakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai tes, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum

b) **Keterampilan Proses (aspek psikomotor)**

Menurut Usman dan Setiawati (Susanto, 2013:9) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan social yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Selanjutnya Indrawati (Susanto, 2013:9) menyebutkan ada enam aspek keterampilan

proses, yang meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen

c) Sikap (afektif)

Menurut Lange (Susanto, 2013:10) sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan menyangkut pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: Komponen Kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosi; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang

**Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Menurut Walisman (Susanto, 2013:12) Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

- a. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sekolah juga merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Menurut Sanjaya (Susanto, 2013:13) guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting.

**2. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas Suprijono (Putranta, 2018:3). Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan

hanya apa yang harus dilakukan oleh guru, tetapi menyangkup tahap-tahap, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa, serta penunjang yang di syaratkan.

Menurut Joice & Weil (Putranta, 2018:3) model pembelajaran adalah suatu pola rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di depan kelas. Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa. Sedangkan Israni (Putranta, 2018:3) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dan tidak langsung dalam proses pembelajaran

### 3. Ciri-ciri model pembelajaran

Menurut Nurdyansyah (Putranta, 2018:10) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif
- b. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan mengajar mengajar dikelas. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran
- c. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- d. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

### 4. Model Pembelajaran *Means Ends Analysis (MEA)* Pengertian model pembelajaran *Means Ends Analysis (MEA)*

Secara etimologi *Means Ends Analysis (MEA)* Terdiri dari tiga unsur kata, yakni : *Means* berarti 'cara', *Ends* berarti 'tujuan', dan *Analysis* berarti 'analisis atau menyelidiki secara sistematis'. Dengan demikian, MEA bisa diartikan sebagai strategi untuk menganalisis permasalahan melalui berbagai cara untuk mencapai tujuan akhir yang digunakan (Huda, 2018:294)

Menurut Ariyanti,at.al (2019:113) dalam model pembelajaran *Means Ends Analysis* ini, siswa tidak hanya dinilai pada hasil pengerjaannya, namun juga

dinilai pada proses pengerjaannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Andhin (2012:69) yang mengatakan bahwa langkah-langkah yang dilakukan pada model pembelajaran *Means Ends Analysis* menuntut siswa mempunyai kemampuan untuk mengkomunikasikan ide dalam menganalisis sub-sub masalah dan dalam memilih strategi solusi

Model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) merupakan metode pemikiran sistem yang dalam penerapannya merencanakan tujuan keseluruhan. Tujuan tersebut dijadikan dalam beberapa tujuan yang pada akhirnya menjadi beberapa langkah atau tindakan berdasarkan konsep yang berlaku (Shoimin, 2017:103). Hal ini setara dengan pendapat Sahrudin (2016:12) MEA merupakan strategi yang memisahkan permasalahan yang diketahui (*Problem State*) dan tujuan yang akan dicapai (*Goal State*) yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan berbagai cara untuk mereduksi perbedaan yang ada diantara permasalahan dan tujuan.

Dari berbagai pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa *Means Ends Analysis* (MEA) merupakan pengembangan suatu jenis pemecahan masalah dengan berdasarkan suatu strategi yang membantu dalam penyelesaian masalah melalui penyederhanaan masalah

#### **Langkah-Langkah *Means Ends Analysis***

Menurut Qusyairi da Saipul (2017:137), langkah-langkah dalam *Means End Analysis* (MEA) adalah:

- a. Identifikasi perbedaan awal (*Initial State*) dan tujuan (*Goal state*)
- b. Identifikasi perbedaan antara kondisi sekarang (*Current State*) dan tujuan (*Goal State*)
- c. Pembentukan sub tujuan (*subgoals*)
- d. Pemilihan solusi

Sedangkan sintaksis dalam pembelajaran MEA sebagai berikut:

- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- b. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- c. Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menentukan topik, tugas, dan lain-lain).
- d. Mengelompokkan siswa menjadi 5 atau 6 kelompok (kelompok yang dibentuk heterogen). Masing-masing kelompok diberi tugas/soal pemecahan masalah.
- e. Membimbing siswa untuk mengidentifikasi masalah, menyederhanakan masalah, hipotesis, mengumpulkan data, membuktikan hipotesis, dan menarik kesimpulan.
- f. Siswa dibantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

- g. Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari (Shoimin, 2014: 103)

#### **Kelebihan *Means Ends Analysis***

Model pembelajaran MEA ini memiliki beberapa kelebihan. Menurut Shoimin (2014:104), kelebihan model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) yaitu sebagai berikut:

- Membiasakan siswa memecahkan atau menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah.
- Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan dapat sering mengekspresikan idenya.
- Siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan.
- Siswa dengan kemampuan rendah dapat merespons permasalahan dengan cara mereka sendiri.
- Siswa memiliki banyak pengalaman untuk menemukan sesuatu dalam menjawab pertanyaan melalui diskusi kelompok.
- Means Ends Analysis* (MEA) memudahkan siswa dalam memecahkan masalah

#### **Kekurangan Model Pembelajaran MEA**

Disamping memiliki banyak kelebihan, model pembelajaran ini juga tidak terlepas dari kekurangan-kekurangan yang dimilikinya. Menurut Shoimin (2014:104). Kekurangan dari model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) adalah sebagai berikut:

- Membuat soal yang bermakna bagi siswa bukan merupakan hal yang mudah.
- Mengemukakan masalah yang langsung dapat dipahami siswa sangat sulit sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan bagaimana merespon masalah yang diberikan.
- Lebih dominannya soal pemecahan masalah terutama soal yang selalu sulit dikerjakan dan terkadang membuat siswa jenuh.

#### **Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) merupakan model pembelajaran yang dapat menstimulus siswa berfikir kritis, menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA.

Diharapkan para guru dapat menggunakan model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan-permasalahan dengan guru dapat terselesaikan

### Daftar Pustaka

- 1) Abdurrahman. 2008. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta
- 2) Armada, I. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Means Ends Analysis Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan*
- 3) Sukasada.[Online].Tersedia:<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjgsd/article/view/810> [1 November 2021]
- 4) Arikunto,dkk.2014.*ProsedurPenelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta:Rineka Cipta
- 5) Ariyanti, dkk. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means End Analysis Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas VIII Smp N 1 Ra*. Journal for Research in Mathematics Learning. Vol. 2 No.2.2019.eISSN: 2621-7422
- 6) Awalluddin, dkk. 2010. *Statistika Pendidikan SKS*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- 7) Astiti. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Penerbit Andi: Yogyakarta
- 8) Nurhayati. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Means Ends Analysis Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Sisw Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*.Vol. 2 No.1. 2017.eISSN: 2477- 8443
- 9) Fathurrohman. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca: Yogyakarta
- 10) Fitriani, dkk. 2012. *Model Pembelajaran Means-Ends Analysis Sebagai Salah Satu Alternated Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah MatematikaModel*. DP. Jilid 12 Bil.1.
- 11) Hartono, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Means-Ends Analysis(Mea)*
- 12) *Dengan Setting Belajar Kelompok Berbantuan Lks Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Di Sd Desa Bebetine-*
- 13) Hamdi, Bahruddin. 2015. *Metode Penelitian Aplikasi dalam Pendidikan*. Deepublish: Yogyakarta
- 14) Huda. 2018. *Model Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- 15) Kusumayanti, Dantes, Arcana. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) Dengan Setting Belajar Kelompok Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD*. [Online].Tersedia:

- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/728> [09  
September]. Vol. 1. No. 1. 2013
- 16) Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.Vol.2 No.1.  
2014
  - 17) Madgalena dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Means-Ends Analysis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Spldv Pada Kelas X SMA*
  - 18) Muslich dkk.2014. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Bumi Aksara: Jakarta
  - 19) Putranta. 2018. *Kelompok Sistem Perilaku: Behavior System Group Learning Model*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta
  - 20) Rosyid, Mansyur, Abdullah. 2019. *Prestasi Belajar*. Literasi Nusantara: Malang
  - 21) Sahrudin. 2016. *Implementasi Model Pembelajaran Means-Ends Analysis Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Unsika.Vol. 4 No.1.2017.e-ISSN 2338-2996
  - 22) Samatowa . 2018. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Indeks Permata Puri Media: Jakarta
  - 23) Sanjaya, Wina. 2013 *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*.Kencana Prenada Media Group: Jakarta
  - 24) Shoimin. 2014. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-ruzz media: Malang
  - 25) Suardi. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish:
  - 26) Sujana. 2014. *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*. UPI Press: Bandung
  - 27) Sujana, dkk. 2018. *Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. UPI Sumedang Press: Bandung
  - 28) Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana: Jakarta
  - 29) Wedyawati,dkk. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish: Yogyakarta.



## **URGENSI KOMUNITAS PRAKTISI DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PERMASALAHAN PENDIDIKAN**

**Mohamad Natar Mohune, Rusmin Husain, Irvin Novita Arifin**  
Mahasiswa Pasca Sarjana S2 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo  
[natarmohune1@gmail.com](mailto:natarmohune1@gmail.com)

### **Abstrak**

Pelaksanaan pendampingan calon guru penggerak bertujuan untuk memberikan motivasi tersendiri terhadap Calon guru penggerak (CGP) untuk memulai aktivitas membentuk komunitas praktisi. Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang urgensi komunitas praktisi dan implikasinya terhadap permasalahan pendidikan. Penelitian ini dilakukan di kabupaten Gorontalo dengan sampel 3 (tiga) sekolah yang terdiri dari SMA Negeri 1 Biluhu, SD Negeri 5 Biluhu dan SD Negeri 14 Dungaliyo dalam skema pembentukan komunitas praktisi di satuan pendidikan dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permasalahan Fasilitas pembelajaran, media pembelajaran dan infrastruktur yang digunakan dalam kenyamananya pembelajaran. tentunya banyak strategi yang dibutuhkan untuk mengatasinya. Salah satu strategi yang digunakan adalah dengan membentuk komunitas praktisi sebagai wujud manajemen berbasis sekolah, dimana dalam komunitas praktisi dibutuhkan komitmen dan visi yang sama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dengan adanya komunitas praktisi di sekolah yang ada di kabupaten Gorontalo dapat memberikan implikasi terhadap permasalahan pendidikan.

**Kata Kunci:** Guru Penggerak, Komunitas Praktisi, Permasalahan Pendidikan

### **Pendahuluan**

Kementerian pendidikan dan kebudayaan, riset dan teknologi melalui direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan (Ditjen GTK) meluncurkan program guru penggerak sebagai bentuk kepedulian pemerintah untuk meningkatkan kompetensi guru dan tenaga kependidikan yang bertujuan untuk menyiapkan para calon pemimpin pendidikan masa depan, yang mampu mendorong tumbuh kembangnya murid secara holistic, aktif dan proaktif dalam mengembangkan potensi guru untuk mengimplementasikan pembelajaran yang berpusat pada murid, serta menjadi teladan dan agen transformasi ekosistem pendidikan untuk mewujudkan profil Pelajar Pancasila. (Kasiman, Dkk, 2020)

Untuk mendukung tercapainya tujuan itu, Program Pendidikan Guru Penggerak (PPGP) dijalankan dengan menekankan pada kompetensi kepemimpinan pembelajaran (instructional leadership) yang mencakup komunitas praktik, pembelajaran sosial dan emosional, pembelajaran berdiferensiasi yang sesuai perkembangan murid, dan kompetensi lain dalam pengembangan diri dan

sekolah. Kompetensi tersebut dituangkan ke dalam tiga paket modul, yaitu paradigma dan visi guru penggerak, praktik pembelajaran yang berpihak pada murid, dan pemimpin pembelajaran dalam pengembangan sekolah.

Guru penggerak diharapkan menjadi motor dalam pengembangan komunitas praktisi baik di sekolah atau di luar lingkungan sekolah. Guru penggerak dapat mengajak rekan guru lain untuk menjadi tim untuk menggerakkan komunitas praktisi. Pelaksanaan program calon guru penggerak di Kabupaten Gorontalo telah memasuki tahap panen hasil pembelajaran selama 6 bulan. Tentunya dengan adanya peran calon guru penggerak yang telah membentuk komunitas praktisi di sekolah masing-masing memberikan kepuasan tersendiri dalam melaksanakan pelayanan pendidikan terhadap murid dengan melakukan kolaborasi antara kepala sekolah, guru dan orang tua yang telah ikut ambil bagian dalam mengatasi permasalahan di satuan pendidikan.

Saat ini tahap uji coba pembentukan komunitas praktisi berada di 3 (tiga) sekolah yang ada di Kabupaten Gorontalo sebagai sampel penelitian terhadap aktivitas komunitas praktisi yaitu SMA Negeri 1 Biluhu, SD Negeri 5 biluhu dan SD Negeri 14 Dungaliyo. Sekolah ini merupakan dampingan peneliti dalam melaksanakan program pendidikan Guru penggerak selama Sembilan bulan. Dari sekolah sampel ini akan dideskripsikan tentang bagaimana urgensi pembentukan komunitas praktisi dan implikasinya terhadap permasalahan pendidikan di Kabupaten Gorontalo.

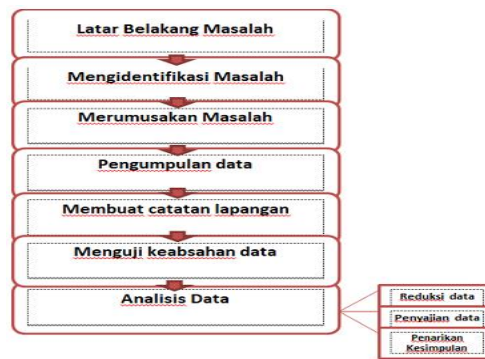
Komunitas praktisi merupakan wadah pengembangan potensi baik pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik. Suatu hal yang lumrah jika di satuan pendidikan menemui tantangan yang sulit dipecahkan dikalangan pendidik. Guru sebagai pendidik yang professional memiliki peran penting yang bermuara pada output mutu lulusan. Peran komunitas praktisi dapat memberikan sumbangsi pemikiran dalam menjawab permasalahan di satuan pendidikan.

Pelibatan stekholder dalam penyelenggaraan komunitas praktisi dapat memberikan dampak yang sangat besar untuk mengatasi permasalahan pendidikan. Sehingga pada satuan pendidikan yang memiliki tantangan dan permasalahan yang kompleks sedianya dapat membetuk komunitas praktisi agar permasalahan segera diselesaikan. Oleh sebab itu pada penelitian ini akan diuraikan tentang Urgensi komunitas praktisi dan implikasinya terhadap permasalahan pendidikan.

## **Metode**

Metode yang yang digunakan adalah metode survey, jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang hasil penelitian dinarasikan secara detail melalui kegiatan pendampingan Calon Guru Penggerak di 3 (tiga) sekolah yang ada di kabupaten Gorontalo. Tehnik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu Observasi,

wawancara dan Dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2005). Berikut ini tahap-tahap penelitian yang dilakukan peneliti.



Gambar 1. Tahapan Penelitian (Anggito & Setiawan, 2018)

### Hasil dan Pembahasan

Istilah Komunitas Praktisi diperkenalkan oleh Etienne Wenger dalam bukunya *Community of Practice*. Wenger menyebut bahwa komunitas praktisi adalah Sekelompok individu yang memiliki semangat dan kegelisahan yang sama tentang praktik yang mereka lakukan dan ingin melakukannya dengan lebih baik dengan berinteraksi secara rutin. (Wenger, 2012). Praktik yang dimaksud bergantung pada konteks peran sehari-hari anggota komunitas praktisi. Praktik dalam komunitas praktisi guru dapat berupa praktik mengajar dan interaksi dengan murid atau orang tua.

Komunitas praktisi merupakan strategi pelengkap bagi pengembangan keprofesian berkelanjutan. Konsep Komunitas Praktisi sudah banyak diterapkan oleh berbagai profesi dan sangat urgen diterapkan oleh para aktor utama dalam pendidikan yaitu guru, kepala sekolah dan pengawas sekolah sebab berbagai macam permasalahan pendidikan belum teratasi dengan baik jika hanya diselesaikan oleh satuan pendidikan.

Pembentukan komunitas praktisi di sekolah adalah salah satu model penerapan manajemen berbasis sekolah (MBS). Dalam kegiatannya melibatkan berbagai pemangku kepentingan untuk merumuskan permasalahan yang paling urgen untuk dihadapi oleh sekolah dan memberikan solusi dari permasalahan. MBS menekankan tanggungjawab terhadap sekolah dan orang yang menerima layanan pendidikan (Pengguna Jasa) harus ikut andil dalam pengambilan keputusan di tingkat sekolah. (Rahmat,Dkk. 2021). Oleh karena itu munculah kesadaran tentang pentingnya keterlibatan dalam bentuk komunitas praktisi untuk mengambil keputusan.

Berdasarkan data dilapangan, pembentukan komunitas praktisi memberikan dampak positif terhadap permasalahan pendidikan. Hasil ini berdasarkan data wawancara dan isian instrument penelitian yang diberikan kepada calon guru penggerak sebagai sampel penelitian. Berdasarkan hasil wawancara, pembentukan komunitas praktisi diawali dengan tahap sosialisasi di tingkat sekolah. Setelah di tingkat sekolah selesai dilaksanakan, tahap selanjutnya kepala sekolah dan guru akan melakukan tahap sosialisasi kepada orang tua dalam rangka pembentukan komunitas praktisi. Di tingkat SMA sosialisasi juga dilaksanakan kepada murid untuk memberikan kebebasan murid dalam memberikan sumbangsi pemikiran terhadap solusi permasalahan pendidikan. Tahap selanjutnya mengunjungi secara individu terhadap para pemangku kepentingan untuk mensosialisasikan tentang pembentukan komunitas praktisi. Setelah selesai tahap sosialisasi, maka seluruh stekholder yang telah dilakukan sosialisasi akan diundang untuk membentuk suatu komunitas dimana didalamnya terdapat pengurus komunitas untuk menyusun program yang dimulai dari identifikasi permasalahan yang ada di sekolah.

Pelaksanaan pendampingan calon guru penggerak memberikan motivasi tersendiri terhadap Calon guru penggerak (CGP) untuk memulai aktivitas membentuk komunitas praktisi. Berdasarkan hasil wawancara terhadap Calon Guru Penggerak atas nama Asriyanto J Pakaya, M.Pd dengan nama komunitas “Sigma” yang berarti bahwa Praktik baik bukan saja hanya dalam proses pembelajaran tapi juga dalam komunikasi membangun jejaring dengan warga sekolah. Calon guru Penggerak ini berasal dari SMA Negeri 1 Biluhu menyampaikan bahwa komunitas praktisi dapat memberikan dampak positif terhadap permasalahan pendidikan. Proses penyusunan program dimulai dari tahapan identifikasi masalah seperti Fasilitas pembelajaran daring yang dimiliki murid dalam pembelajaran, media pembelajaran, akses infrastruktur dan masih banyak lagi program hasil identifikasi masalah yang dilakukan di komunitas praktisi. Komunitas praktisi juga sebagai strategi pengembangan profesional guru. Komunitas praktisi dibentuk terdiri dari unsure guru, orang tua dan murid untuk menyatukan persepsi dan memiliki semangat kegelisahan yang sama untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di SMA Negeri 1 Biluhu.

Bentuk aksi nyata yang dilakukan oleh Calon Guru Penggerak Atas Nama Asriyanto J. Pakaya, M.Pd adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Sosialisasi Pembentukan Komunitas Praktisi kepada Orang Tua  
Pembuatan komunitas praktisi diawali dengan sosialisasi bersama perwakilan komite atau orang tua siswa Bapak Rajak Ntuiyo. Beliau termasuk salah satu tokoh pendidikan yang ada di kecamatan Biluhu. Dalam kegiatan ini CGP mensosialisasikan tentang komunitas praktisi kepada salah satu perwakilan orang tua siswa.



Gambar 3. Sosialisasi Pembentukan Komunitas Praktisi sesama Guru  
Kegiatan CGP mensosialisasikan dengan rekan sejawat yang ada di SMA Negeri 1 Biluhu tentang pembentukan komunitas praktisi. Di mana mereka mempunyai kesamaan dalam menyelesaikan masalah yang sama dan ingin mencari solusi masalah yang dihadapi. Diskusi yang berkembang pada sesi ini, CGP menyampaikan tujuan untuk membentuk komunitas praktisi di sekolah agar semua permasalahan pendidikan yang dihadapi dapat teratasi dengan berbagai sudut pandang dan pola pikir dari berbagai pihak yang tergabung pada komunitas praktisi.



Gambar 4. Sosialisasi Pembentukan Komunitas Praktisi kepada kepala Sekolah  
Gambar di atas adalah kegiatan yang dilakukan dalam membentuk komunitas kelas ditingkat murid yang ingin masuk pada komunitas praktisi. Hal ini dilakukan koordinasi bersama kepala sekolah dengan berdiskusi tentang pembentukan komunitas praktisi.

Hasil pembentukan komunitas praktisi di SMA Negeri 1 Buluhu oleh CGP atas nama Asriyanto J. Pakaya, M.Pd telah merubah paradigma baru di satuan pendidikan. Dimana setiap permasalahan sesegera mungkin untuk diatasi baik dari

pelaksanaan pembelajaran maupun penataan infra struktur. Dalam mengatasi masalah kepala sekolah dan guru yang ada di satuan pendidikan selalu melakukan koordinasi dengan komunitas praktisi yang sudah terbentuk di sekolah.

Selanjutnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) ada dua orang Calon Guru Penggerak sebagai sampel penelitian dengan metode wawancara dan hasil observasi dapat digambarkan sebagai berikut.

Calon Guru Penggerak (CGP) atas nama Alfian H. Palowa, S.Pd adalah salah satu calon guru penggerak dampingan peneliti yang bertugas di SD Negeri 14 Dungaliyo. Hasil observasi di Sekolah peneliti mendeskripsikan bahwa CGP telah melaksanakan pembentukan Komunitas Praktisi di sekolah dengan tujuan untuk mengatasi segala bentuk permasalahan yang ada di sekolah. Tahapan yang dilakukan oleh CGP adalah pertama melakukan sosialisasi, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5 Sosialisasi Kepada Komite Sekolah didampingi oleh Kepala Sekolah

Pembuatan komunitas praktisi diawali dengan sosialisasi bersama perwakilan komite atau orang tua siswa di SD Negeri 14 Dungaliyo. Orang tua ini termasuk salah satu tokoh pendidikan yang ada di kec. Dungaliyo.



Gambar 6 Sosialisasi Kepada Komite Sekolah didampingi oleh Kepala Sekolah

Kegiatan ini menggambarkan adanya kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan kepada guru atau rekan sejawat CGP untuk merencanakan pembentukan komunitas praktisi sebagai wadah untuk mengatasi permasalahan yang ada di SD Negeri 14 Dungaliyo.

Pembentukan komunitas praktisi di SD Negeri 5 Biluhu juga memiliki peran yang sama dengan CGP di SMA Negeri 1 Biluhu dan SD Negeri 14 Dungaliyo. Tahap awal yang dilakukan adalah sosialisasi tentang pembentukan komunitas praktisi di sekolah, namun

untuk sekolah ini diawali dengan pelaksanaan sosialisasi di sekolah. Berikut dapat dilihat pada gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7 Sosialisasi Kepada guru dan Kepala Sekolah

Kegiatan ini dilakukan untuk mengenalkan lebih awal kepada guru dan kepala sekolah yang berada di sekolah dan tahapan selanjutnya CGP, Guru dan kepala sekolah yang ada di SDN 5 Biluhu bekerja sama untuk mengundang orang tua, dan pihak yang ingin melakukan kerjasama dalam bentuk sumbangan pemikiran dan materi untuk perbaikan mutu pendidikan serta mengatasi permasalahan pendidikan di SD Negeri 5 Biluhu. Tahapan berikutnya adalah melakukan sosialisasi kepada orang tua hingga pembentukan komunitas praktisi dan penyusunan program dapat dilihat pada gambar 8 berikut ini.



Gambar 8 Pembentukan komunitas praktisi dan penyusunan program komunitas

### **Penutup**

Setiap satuan pendidikan tentunya banyak permasalahan yang dihadapi, dari permasalahan Fasilitas pembelajaran, media pembelajaran dan infrastruktur yang digunakan dalam kenyamanaya pembelajaran. Untuk mengatasi berbagai permasalahan tentunya banyak strategi yang dibutuhkan untuk mengatasinya. Salah satu strategi yang digunakan adalah dengan membentuk komunitas praktisi sebagai wujud manajemen berbasis sekolah, dimana dalam komunitas praktisi dibutuhkan komitmen dan visi yang sama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dengan adanya komunitas praktisi sedikitnya dapat memberikan implikasi terhadap permasalahan pendidikan yang ditemui di sekolah.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Anggito, A,Dkk. (2018). Motodologi Penelitian Kualitatif. CV Jejak

- 2) Kasiman, Dkk. (2020) Panduan Membangun Komunitas Praktisi bagi Guru Penggerak. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- 3) Miles, M. Dkk. (2005). *No Qualitative Data Analysis* (Terjemah). UI Press.
- 4) Rahmat Abdul, D.K (2021) *Manajemen Berbasis Sekolah Untuk Perbaikan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar*, Zahir Publishing.



## **PENTINGNYA PERANAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID 19**

**Novita Abdullatief**

Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo  
[novitaabdullatief@gmail.com](mailto:novitaabdullatief@gmail.com)

### **Abstrak**

Munculnya wabah Covid-19 di Indonesia pada tahun 2019 mengakibatkan berbagai sektor kehidupan berubah, mulai dari ekonomi, social, pangan, transportasi serta sektor wisata terdampak, tak terkecuali sektor pendidikan yang ada di Indonesia secara umum dan di Gorontalo secara khusus. Wabah Covid-19 telah mengubah pola dan proses pembelajaran yang harusnya secara tatap muka, kini menjadi pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut daring (dalam jaringan). Maka jika di lihat dari kondisi seperti ini yang mau tidak mau harus kita sudah ada pada vase itu, maka pada situasi ini peran orang tua menjadi sangat penting dan tidak terpungkiri. Jika kita mengenal tenaga medis sebagai garda terdepan dalam menangani Covid-19, maka dalam pendidikan, orang tualah yang menjadi garda terdepan yang mengawal anak-anaknya tetap belajar di rumah masing-masing

**Kata Kunci :** Peran Orang Tua, Pandemi Covid-19

### **Pendahuluan**

Dalam Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 1). Pada pasal 5 ayat 1 disebutkan juga bahwa “setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Itu artinya bahwa pendidikan juga diperuntukan untuk anak usia dini.

Menurut Syafei (2002: 45), setiap anak lahir ke dunia ini dengan membawa potensi dasar, yaitu berupa nilai-nilai kehidupan yang akan menjadi pendorong untuk dapat bertahan hidup di masyarakat, disertai potensi lainnya yaitu berupa multiple intelligences. Potensi-potensi tersebut berupa penanaman karakter yang harus dimiliki oleh peserta didik. Baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia pendidikan. Orang tua merupakan penanggung jawab utama dalam

pendidikan anak-anaknya. Orang tua juga berperan dalam penentuan masa depan anak-anaknya. Pendidikan seorang anak dimulai dari lingkungan keluarga yang menjadi hal penting dalam pembentukan karakter anak. Pendidikan di luar bukan berarti orang tua dapat begitu saja melepas anak-anaknya. Orang tua juga harus berperan untuk mengawasi dan mengarahkan pendidikan yang ditempuh anak-anaknya. Selain itu, orang tua juga dapat mengetahui sampai dimana kemampuan anak-anaknya dalam bidang pendidikan. Lajunya angka penyebaran covid-19 di Indonesia, membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk memutuskan rantai penyebaran virus tersebut. Presiden Republik Indonesia mengimbau kepada seluruh masyarakat Indonesia untuk melakukan social distancing atau pembatasan sosial hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) agar dapat meminimalisir penyebaran virus covid-19 baru ini, sehingga segala aktivitas dilakukan dari rumah seperti, ibadah, bekerja dan belajar dirumah atau biasa disebut dengan istilah *work from home*. Di dunia pendidikan, wabah covid-19 ini telah mengubah pola pembelajaran yang semestinya dilakukannya secara umum atau tatap muka diubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau disebut dengan istilah daring. Keterbatasan pengetahuan akan penggunaan teknologi menjadi salah satu kendala orang tua dalam membimbing anaknya pada saat proses pembelajaran kala situasi ini. Nurwanti, Nunung & Nurlaeli. R. D (2020) bahwa, demi Kesehatan lahir dan batin guru dan siswa diseluruh tanah air menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan pendidikan maka, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud) Nadiem Makharim, mengeluarkan surat edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang didalamnya memuat ketentuan Ujian Nasional (UN) : 1. Proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan berbagai ketentuan (a) belajar dari rumah melalui pembekajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa terbebani tuntutan seluruh kurikulum untuk kenaikan kelas atau kelulusan. (b) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic Covid-19. (c) aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah dapat bervariasi antara siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan fasilitas belajar dirumah. (d) bukti aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa harus memberikan skor kualitatif. 2. Ketentuan Ujian Sekolah untuk Kelulusan. 3. Ketentuan Kenaikan Kelas. 4. Ketentuan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). 5. Dana Bantuan Operasional Sekolah Atau Bantuan Operasional Pendidikan. (Pemerintah Pusat, 2020). Maka seluruh siswa di Indonesia baik dari jenjang PAUD hingga SMA/SMK juga Mahasiswa harus melaksanakan pembelajaran dari rumah secara online. Tentunya

bagi siswa sekolah dasar proses pembelajaran ini adalah suatu hal baru. Peran orang tua dalam pendidikan anak tersebut adalah sebagian yang dapat dilihat secara langsung. Dibalik peran tersebut, orang tua di rumah juga memiliki keterbatasan-keterbatasan yang menghambat perannya untuk membantu anak dalam pembelajaran. Keterbatasan tersebut diantaranya keterbatasan ilmu, serta kesibukan orang tua yang kadang tidak bisa diprediksi atau ditunda. Sehingga orang tua merasa kurang maksimal dalam membimbing anaknya. Maka dari itu, kita menghimbau untuk orang tua agar lebih memperhatikan lagi dalam segi belajarnya. Cari metode yang bisa diterapkan dengan mudah untuk mendidikan anak di rumah. Seperti meminta bantuan kepada saudara sekitar atau memberi les privat kepada anak sesuai dengan kemampuan finansial. Dengan ini, anak akan belajar secara interen dan bisa mendalami materi pelajaran yang dijelaskan oleh pendidik. Karena pendidik bukan hanya seorang guru melainkan setiap orang yang mampu membagikan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu orang tua dari peserta didik harap bisa mengambil langkah yang tepat supaya peserta didik bisa terjamin dalam segi belajar dan menerapkan ilmu yang diajarkan. Supaya peserta didik merasa nyaman dalam belajar. Maka dari itu, para orang tua pendidik tanyakan kepada pendidik mengenai sistem belajar yang menurut mereka bisa menyesuaikan dan memahami setiap pelajaran yang diajarkan oleh pendidik.

### **Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Pada penelitian ini penulis menggunakan berbagai macam literatur yang berasal dari jurnal, berita-berita online, website dan peraturan pemerintah. Penulis tidak melakukan observasi ke lapangan langsung karena masih dalam situasi dan kondisi Pandemi Covid-19. Oleh karena itu analisis data dilakukan dengan mengkaji beberapa sumber informasi yang berasal dari literatur-literatur yang dikumpulkan sesuai dengan tujuan dari penelitian ini. Untuk mengawali penelitian ini, dilakukan penentuan topik, kemudian mengumpulkan dan meninjau literatur-literatur terkait dan terkini. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan selanjutnya hasil analisis penjabarannya dilakukan secara mendalam dan terperinci.

### **Hasil dan Pembahasan**

Sejak akhir tahun 2019, dunia digegerkan dengan kemunculan virus Covid-19 atau kita kenal dengan Corona lebih tepatnya Corona Virus Disease 19. Virus yang diduga muncul pertama kali di Wuhan pada (Cina) bulan Desember 2019 ini telah memporak porandakan seluruh tatanan kehidupan di semua sektor, hampir di seluruh dunia. Covid-19 telah menjadi bencana global yang

mempengaruhi seluruh Negara di dunia ini, tanpa terkecuali. Wabah yang menyerang sistem pernapasan ini telah menjadi monster yang sangat menakutkan, karena sampai saat ini dunia kedokteran belum juga menemukan obatnya. Berbagai macam penelitian hingga saat ini terus gencar dilakukan untuk menekan perkembangan virus tersebut.

Peran orang tua merupakan gabungan dari dua kata yaitu peran dan orang tua. Kata peran sering dikaitkan dengan seorang aktor dalam suatu drama. Dalam kamus Oxford Dictionary, kata peran diartikan dengan *Actor's Part, One's Task Of Function* yang berarti aktor, tugas seseorang atau fungsi. Sementara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah peran mempunyai arti pemain sandiwara (film), perangkat tingkah diharapkan yang dimiliki oleh yang berkedudukan di masyarakat.

Kata orang tua, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ayah ibu kandung; orang yang dianggap tua (cerdik pandai, ahli, dsb). Sementara dalam bahasa Arab, kata orang tua berasal dari kata walad yang berarti ayah dan ibu. Secara umum orang tua adalah orang yang bertanggungjawab dalam satu keluarga atau rumah tangga, yang di dalam kehidupan sehari-hari, lazim disebut dengan bapak-ibu. Orang tua memiliki tanggung jawab dalam membentuk serta membina anak-anaknya baik dari segi fisik maupun psikologis. Kedua orang tua dituntut untuk dapat mengarahkan dan mendidik anaknya agar dapat menjadi generasi-generasi yang sesuai dengan tujuan hidup manusia. Tugas-tugas serta peran yang harus dilakukan orang tua tidaklah mudah, salah satu tugas dan peran orang tua yang tidak dapat dipindahkan adalah mendidik anaknya. Kata peran orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tugas utama atau kewajiban yang harus dilaksanakan oleh orang tua kepada anaknya. Peran berarti ikut bertanggungjawab pada perilaku positif maupun negatif yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya. Orang tua memiliki kewajiban dalam mempedulikan, memperhatikan, dan mengarahkan anak-anaknya, karena anak merupakan amanat yang diberikan oleh Allah SWT.

Sementara itu kata “daring” merupakan akronim dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh.

Ada beberapa aplikasi juga yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, misalnya whatsapp, zoom, google meet, google classroom, dan lain-lain. Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani ketimpangan kegiatan belajar selama pandemi covid-19 ini. Melansir laman resmi Kemendikbud RI, ada 12 platform atau aplikasi yang bisa diakses pelajar untuk belajar di rumah yaitu (1) Rumah belajar; (2) Meja kita; (3) Icando; (4) Indonesiastax; (5) Google for education; (6) Kelas pintar; (7) Microsoft office 365; (8) Quipper school (9) Ruang guru; (10) Sekolahmu; (11) Zenius; (12) Cisco webex.

Menurut Winingsih (2020) secara garis besar orang tua mempunyai peran dalam pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring sebagai berikut 1) sebagai motivator 2) sebagai fasilitator 3) sebagai guru di rumah 4) sebagai pengaruh (*director*). Dari pemaparan tersebut, orang tua sebagai mitra guru/sekolah mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu, orang tua juga berperan sebagai pendamping, penjaga, pengembang dan pengontrol serta harus mampu menciptakan lingkungan yang aman, nyaman dan asyik untuk pembelajaran (Kurniati et al: 2020). Selama pembelajaran daring, guru tidak mengalihkan tugas dan tanggung jawab kepada orang tua, akan tetapi ini adalah bentuk kerjasama sinergi antara guru, orang tua dan sekolah. Kerjasama yang terjalin antara guru dan orang tua ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu yang menjadi kendala utama bagi guru untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Berikut ini diuraikan secara rinci peran orang tua sebagai mitra guru dalam pembelajaran selama Masa Pandemi Covid -19

### **Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan maka dapat dikatakan bahwa peran orang tua dalam pembelajaran dimasa pandemic covid-19 berbeda dengan pembelajaran konvensional seperti biasanya. Jika pada pembelajaran konvensional peran orang tua di rumah hanya sebatas menjadi orang tua bagi anak-anaknya, dalam pembelajaran daring selain sebagai orang tua di rumah, orang tua siswa juga berperan sebagai pendidik, pembimbing, motivator, dan fasilitator.

Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daring ini, keberhasilan anak tak lepas dari peran orang tua mereka. Perbedaan system pembelajaran tatap muka dengan system daring yang belum pernah ditemukan anak-anak sebelum masa pandemi Covid-19 melibatkan peran orang tua sebagai berikut: (1) orang tua sebagai motivator, karena anak harus belajar secara mandiri, sehingga perlu dorongan dari orang-orang terdekatnya, (2) orang tua sebagai fasilitator, pembelajaran secara daring memerlukan sarana dan prasarana serta kuota data ataupun wifi untuk mendukung dan menjamin keberlangsungan pembelajaran, (3)

orang tua sebagai guru, pembelajaran daring menyebabkan terpisahnya guru dengan siswa oleh jarak, sehingga di rumah perannya digantikan oleh orang tua dalam memahami materi pembelajaran.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 1
- 2) Syafei, S. 2002. Bagaimana Anda Mendidik Anak. Depok: Ghalia Indonesia
- 3) Nurwanti, Nunung & Nurlaeli. R.D. 2020. Kelekatan (*Attachment*) Ibu dan Anak Selama Covid-19. Akademia Edu.
- 4) Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm 856
- 5) Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, hlm. 802
- 6) Tamrin Nasution dan Nurhalijah Nasution, Peran Orang tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak, (Yogyakarta: Gunung Mulia, 1980), hlm. 1
- 7) Winingsih, Endang. (2020). Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Jarak Jauh. April 2, 2020.
- 8) Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriyani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5 (1),241-256

## **ANALISIS PERILAKU BULLYING ANTAR SISWA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA DI SDN SANGIR KECAMATAN WAJO KOTA MAKASSAR**

**Nurdiana Ahmad**

Prodi Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

[diana0903.ahmad@gmail.com](mailto:diana0903.ahmad@gmail.com), [abdazizm@unismuh.ac.id](mailto:abdazizm@unismuh.ac.id),

### **Abstrak**

NURDIANA AHMAD. 2021. Analisis Perilaku Bullying Antar Siswa terhadap Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar Negeri Sangir Kecamatan Wajo Kota Makassar Sulawesi Selatan, (dibimbing oleh Abd. Aziz Muslimin dan Syarifuddin Cn.Sida.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku bullying serta peranan guru dalam menangani perilaku bullying antar siswa terhadap pembentukan karakter siswa. Sejalan dengan tujuan penelitian maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dekskriptif. Subjek penelitian dalam hal ini ada 2 kasus yang masing-masing terdiri dari korban dan pelaku. Metode pengambilan data yang dilakukan dengan cara wawancara secara mendalam, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui langkah-langkah pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan serta verifikasi data. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan perpanjangan pengamatan, ketekunan pengamatan dan triangulasi.

Hasil penelitian sebagai berikut: (1) Analisis perilaku bullying yang telah dialami oleh peneliti dalam bentuk kontak fisik dan bentuk verbal sehingga para pelaku dan korban bullying sehingga peranan guru dalam menangani masalah bullying antar siswa sangatlah penting dalam hal ini, dikarenakan guru yang bertindak sebagai orang tua di sekolah diharuskan untuk memberikan penanganan yang baik agar siswa yang berperilaku sebagai pelaku bullying dapat menjadi anak yang baik dalam bersosialisasi serta siswa yang berperilaku sebagai korban bullying dapat menjadi anak yang bisa berinteraksi sosial baik dan memiliki jiwa yang tegas dalam menghadapi perlakuan yang dikemudian hari akan mengganggu kenangannya dapat mengatasi masalahnya sendiri. (2) Pembentukan karakter siswa dilakukan di sekolah melalui pembiasaan serta keteladanan mengharapakan siswa membentuk karakter yang tidak hanya religius dan memiliki karakter yang baik dalam bersosialisasi sehingga gerakan PPK menjadi acuan sekolah dalam membentuk karakter siswa yang baik. (3) Faktor penyebab terjadinya perilaku bullying tidak hanya pada faktor internal namun juga terdapat faktor eksternal didukung dengan kurangnya aturan yang tegas yang diberikan kepada pihak sekolah sehingga perilaku bullying dapat terjadi secara berulang.

**Kata kunci: Peilaku Bullying, pembentukan karakter siswa**

## **Pendahuluan**

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Guna mencapai tujuan tersebut, diperlukan kondisi belajar yang kondusif yang jauh dari kekerasan. Harapannya sekolah mampu melahirkan siswa pandai yang memiliki akhlak dan perilaku yang baik. Namun pada kenyataannya banyak kekerasan terjadi di lingkungan sekolah. Fenomena perundungan menjadi satu mata rantai yang tidak terputus. Setiap generasi akan memperlakukan hal yang sama untuk merespon kondisi situasional yang menekan sehingga pola perilaku yang diwariskan ini menjadi budaya kekerasan. Kekerasan dapat terjadi dimana saja tak terkecuali di sekolah. Perundungan (Bullying) sebagai salah satu tindakan agresif merupakan masalah yang sudah mendunia, salah satunya di Indonesia.

Istilah *Bullying* dialihbahasakan kedalam bahasa Indonesia yang dikenal dengan perundungan atau tindakan kekerasan yang dilakukan terus-menerus (KBBI, 2010). Perundungan saat ini sudah dibakukan sehingga tidak perlu menggunakan serapan bahasa asing. Meskipun sudah dialihbahasakan keduanya tetap memiliki arti yang sama.

Fenomena perundungan telah lama menjadi bagian dari dinamika sekolah. Sekolah sebagai tempat menuntut ilmu, tidak hanya mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan saja kepada siswa, tetapi juga mendidik dan mengarahkan tingkah laku siswa dari yang kurang baik menjadi lebih baik, sehingga diharapkan nantinya siswa memiliki karakter yang baik dan tujuan pendidikan nasional dapat tercapai.

Goodwin (2010) mengemukakan bahwa perilaku Bullying merupakan sebuah tindakan atau perilaku agresif yang disengaja, yang dilakukan oleh sekelompok orang atau seseorang secara berulang-ulang dan dari waktu ke waktu terhadap seorang korban yang tidak dapat mempertahankan dirinya.

Kriswanto (2005) seorang psikolog mengemukakan bahwa penyebab seseorang menjadi pelaku “*bullying*” bisa dari berbagai faktor seperti orang tua yang terlalu memanjakan anaknya, keadaan keluarga yang berantakan sehingga diri anak tersisihkan, atau hanya karena anak tersebut meniru perilaku “*bullying*” dari kelompok pergaulannya serta tayangan bernuansa kekerasan di internet atau televisi.



*Bullying* merupakan suatu tindakan negatif yang dilakukan seseorang atau lebih yang dilakukan secara berulang, dari waktu ke waktu (Olweus, 1994). Rigby (2007) menguraikan unsur-unsur yang terkandung dalam pengertian *bullying* yakni antara lain keinginan untuk menyakiti, tindakan negatif, ketidakseimbangan kekuatan, pengulangan atau repetisi, bukan sekedar penggunaan kekuatan, kesenangan yang dirasakan oleh pelaku dan rasa tertekan di pihak korban.

*Bullying* merupakan suatu tindakan negatif yang dilakukan seseorang atau lebih yang dilakukan secara berulang, sehingga unsur-unsur yang terkandung dalam pengertian *bullying* yakni antara lain keinginan untuk menyakiti, tindakan negatif, ketidakseimbangan kekuatan, pengulangan atau repetisi, bukan sekedar penggunaan kekuatan, kesenangan yang dirasakan oleh pelaku dan rasa tertekan di pihak korban. Namun secara kenyataan yang harus didapatkan anak usia Sekolah Dasar (SD) berada pada kategori tahap operasional konkret terdapat proses-proses penting, yaitu pengurutan, klasifikasi, *decentering*, *reversibility*, konservasi, penghilangan sifat egosentrisme (Piaget 1988 dalam Muhibin 2006; Kriswanto 2005; Olweus 1994; Rigby 2007). Jika dilihat dari ketiga teori diatas bahwa *bullying* merupakan suatu tindakan seseorang atau sekelompok orang yang dilakukan secara negatif, baik itu tindakan melalui fisik ataupun mental yang dilakukan secara sadar demi mendapatkan sebuah keinginan yang dirasakan oleh pelaku.

*Bullying* merupakan tindakan yang tidak dibenarkan oleh agama. Memang benar, korban tidak membalasnya ketika di dunia, tapi bisa jadi korban akan menuntutnya ketika di akhirat. Dan anda perlu yakini, bahwa Allah tidak akan pernah melupakan tindakan kedzaliman antar-sesama hamba-Nya. Allah Shalallahu Alaihi Wassallam Q.S Ibrahim (14): 42, berfirman:

وَلَا تَحْسَبَنَّ اللَّهَ غَافِلًا عَمَّا يَعْمَلُ الظَّالِمُونَ إِنَّمَا يُؤَخِّرُهُمْ لِيَوْمٍ تَشْخَصُ فِيهِ الْأَبْصَارُ

Terjemahan:

“Janganlah sekali-kali kamu mengira, bahwa Allah lalai dari apa yang diperbuat oleh orang-orang yang zalim. Sesungguhnya Allah memberi tangguh kepada mereka sampai hari yang pada waktu itu mata (mereka) terbelalak karena melihat siksa. (QS. Ibrahim: 42).

Adapun permasalahan perundungan (*Bullying*) verbal yang dilakukan siswa berupa mencemooh, mengintimidasi, mengejek nama dan pekerjaan orang tua teman yang berasal dari perekonomian rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa anak yang memiliki kekuatan baik secara fisik,

berasal dari keluarga kaya serta memiliki figur orang tua yang kuat (seperti sang ayah bersikap keras ketika di rumah) menjadikan anak membully teman-temannya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat di simpulkan bahwa perilaku perundungan merupakan perilaku yang dapat merugikan untuk diri sendiri atau orang lain. Upaya dalam mengatasi dan mencegah munculnya masalah perundungan (Bullying) memerlukan kebijakan yang bersifat menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan seluruh komponen sekolah mulai dari guru, siswa, kepala sekolah sampai orang tua siswa yang bertujuan adalah untuk dapat menyadarkan seluruh komponen sekolah tentang bahaya dari perundungan (Bullying).

Dalam hal ini, perilaku Bullying tidak luput dari lingkungan sekitar begitupun dengan kasus yang terjadi pada Sekolah Dasar Negeri Sangir yaitu seorang siswi yang melakukan Bullying dengan cara menarik kerudung temannya dengan alasan tidak ingin didahului dalam penyelesaian tugas dari guru sehingga kejadian itu mengakibatkan siswi yang telah menjadi korban mengalami trauma.

Dari hasil observasi awal peneliti di SDN Sangir didapatkan hampir disetiap kelas memiliki kasus bullying yang berdampak bagi lingkungan sosial siswa mulai dari kelas rendah maupun kelas tinggi. Tindakan-tindakan tersebut dilakukan oleh siswa kepada teman sebayanya dengan berbagai bentuk sikap bully seperti yang paling banyak didapatkan oleh peneliti yaitu sikap siswa membully dengan cara mencela/mengejek.

Peneliti menemukan sebuah perilaku bullying yang dilakukan oleh siswi kelas 1 yang tidak lazim bagi anak seumurannya. Dengan tindakan bullying dalam bentuk fisik secara langsung yang dilakukan sehingga memuat teman yang menjadi korbannya menjadi takut dan menutup diri dari lingkungannya membuat peneliti tertarik untuk meneliti kasis tersebut.

Bentuk sikap yang ditunjukkan oleh pelaku bullying tidak patut dicontoh, dengan mudahnya ia membuat temannya yang menjadi korban sampai tidak berdaya. Perilaku bullying yang ditunjukkan seperti, mendorongnya sampai terbentur di tembok kelas, mencoret-coret jilbab temannya serta menarik jilbab temannya hingga terlepas. Membuat korban hanya diam dan menerima perilaku bullying tanpa adanya perlawanan. Sehingga peneliti yang mendapati perilaku tersebut menjadi kasus tersebut menjadi kasus pertama yang dijadikan bahan penelitian oleh peneliti.

Dari beberapa informasi dan obervasi yang dilakukan peneliti dalam perlakuan yang terjadi di sekolah dasar khususnya pada SDN Sangir yang menarik peneliti, maka peneliti mengangkat permasalahan ini dengan judul “Analisis

Perilaku Bullying Antar Siswa terhadap Pembentukan Karakter Siswa di SD Negeri Sangir Kecamatan Wajo Kota Makassar”.

### **Metode**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Myrnawati (2012) “Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan suatu keadaan secara sistematis, faktual dan akurat”. Dalam penelitian ini penelitian kualitatif yang berusaha menemukan makna, menyelidiki proses dan memperoleh pengertian serta pemahaman mendalam dari individu, kelompok atau situasi (Emzir, 2010).

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Analisis Perilaku Bullying antar Siswa**

Fokus pertama dalam penelitian ini adalah peneliti menganalisis perilaku Bullying antar siswa di Sekolah Dasar Negeri Sangir namun sebelum itu peneliti kembali mengingatkan pengertiannya bahwa *Bullying* merupakan suatu tindakan negatif yang dilakukan seseorang atau lebih yang dilakukan secara berulang, dari waktu ke waktu (Olweus, 1994). Rigby (2007) menguraikan unsur-unsur yang terkandung dalam pengertian *bullying* yakni antara lain keinginan untuk menyakiti, tindakan negatif, ketidakseimbangan kekuatan, pengulangan atau repetisi, bukan sekedar penggunaan kekuatan, kesenangan yang dirasakan oleh pelaku dan rasa tertekan di pihak korban.

Riauskina dalam Wiyani (2012) kemudian mengelompokkan perilaku *bullying* ke dalam lima kategori antara lain:

- a. Kontak fisik langsung (memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, memeras, dan merusak barang-barang milik orang lain)
- b. Kontak verbal langsung (mengancam, mempermalukan, merendahkan, mengganggu, memberi panggilan, mencela/mengejek, mengintimidasi, memaki, dan menyebarkan gosip)
- c. Perilaku nonverbal langsung (melihat dengan sinis, menjulurkan lidah, menampilkan ekspresi muka yang merendahkan, mengejek, atau mengancam biasanya disertai oleh bullying fisik atau verbal)
- d. Perilaku nonverbal tidak langsung (mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan hingga retak, sengaja mengucilkan dan mengabaikan, mengirim surat kaleng)
- e. Pelecehan seksual (kadang dikategorikan perilaku agresif fisik atau verbal)

Dalam hal ini beberapa kasus dalam Bullying yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Sangir terjadi dalam bentuk perilaku kontak fisik, kontak verbal, nonverbal langsung serta nonverbal tidak langsung. Berikut data yang telah didapatkan oleh peneliti dari hasil wawancara oleh guru dan kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri Sangir.

Tabel 4.3 Data *Bullying* di Sekolah Dasar Negeri Sangir pada observasi awal

Sikap Membully Siswa	Kelas 1	Kelas 2	Kelas 3	Kelas 4	Kelas 5
Mengganggu	3 siswa	3 siswa	2 siswa	2 siswa	3 siswa
Mencela/mengejek	1 siswa	2 siswa	2 siswa	3 siswa	1 siswa
Mengunci seseorang dalam ruangan	-	1 siswa	2 siswa	-	2 siswa
Memeras	-	-	-	-	2 siswa

*Sumber : Guru kelas dan Kepala Sekolah Dasar Negeri Sangir Tahun Ajaran 2019-2020*

Selanjutnya, peneliti melanjutkan penelitian pada kondisi pandemi yang dilakukan secara daring oleh guru dan siswa sehingga peneliti mendapatkan data bullying dari proses daring yaitu:

Tabel 4.4 Data *Bullying* di Sekolah Dasar Negeri Sangir pada observasi lanjutan

Sikap Membully Siswa	Kelas 1	Kelas 2	Kelas 3	Kelas 4	Kelas 5	Kelas 6
Mengganggu	-	-	-	3 siswa	3 siswa	5 siswa
Mencela/mengejek	-	-	3 siswa	2 siswa	1 siswa	2 siswa
Mengunci seseorang dalam ruangan	-	-	-	-	-	-
Memeras	-	-	-	-	-	-

*Sumber : Guru kelas dan Kepala Sekolah Dasar Negeri Sangir Tahun Ajaran 2020-2021*

Dengan melihat data-data yang telah didapatkan dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, maka peneliti mengangkat analisis beberapa kasus bullying sebagai acuan pokok dalam penelitian ini pada tingkatan kelas 1 dalam bentuk kontak fisik langsung dan kelas 6 dalam bentuk kontak verbal langsung sebagai kasus bullying yang didapatkan dalam observasi awal peneliti.

Namun dalam tahap meliti dalam bentuk pembelajaran daring atau belajar secara online, peneliti menemukan perilaku bullying yang dilakukan siswa secara online yang dikirimkan siswa kepada temannya sebagai korban bullying.

Dari data yang diperoleh pada masa daring, peneliti mendapatkan data tersebut dari guru kelas/wali kelas mulai dari tingkatan kelas rendah sampai tingkatan kelas tinggi sehingga dalam hal ini peneliti mendapatkan kasus bullying yang hanya pada kelas tinggi dikarenakan siswa kelas rendah tidak memegang handphone dengan sendirinya sehingga dalam menjawab ataupun mengirimkan tugas daring yang melakukan hanyalah orang tuanya saja namun pada tingkatan

kelas tinggi, siswa sendirilah yang melakukan pengiriman jawaban maupun sanggahan pertanyaan jika tidak mengetahui cara menjawab soal sehingga guru dapat menemukan siswa yang melakukan perilaku bullying. Namun hal itu juga mendapat kendala karena sebahagian siswa lebih aktif untuk berkomunikasi melalui grup pribadi yang mereka buat bersama teman-temannya yang didalamnya tidak ada guru kelas/wali kelasnya sehingga siswa lebih leluasa menyampaikan apapun perkataannya melalui sosial media.

Dalam hal ini, peneliti akan mengangkat 2 kasus bullying yang terjadi pada Sekolah Dasar Negeri Sangir yang menjadi acuan dalam penelitian ini. Pada kasus pertama yang terjadi pada tingkat kelas 1 dan kasus kedua terjadi pada tingkat kelas 6. Untuk mengetahui analisis bullying yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan masing-masing subjek sekaligus wawancara dengan teman, orang tua dan guru kelas sebagai data informasi pendukung. Berikut kutipan wawancara untuk kasus bullying:

a) Kasus 1 pada tingkat kelas 1

1) Korban AY

Korban adalah salah satu siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri Sangir yang berumur 7 tahun kita sebut saja AY. AY memiliki postur tubuh kurus dan berpenampilan biasa-biasa saja, namun memiliki kelebihan dalam kecakapan dalam menangkap pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga kelebihan inilah yang sangat menonjol di dalam dirinya.

AY berasal dari keluarga yang sederhana, ayah dan ibunya berkerja sebagai Pegawai Pemerintah di salah satu Rumah Sakit di Makassar. Dengan kecenderungan orang tua yang jarang berada dirumah membuat AY lebih banyak berdiam diri di rumah tanpa memiliki teman bermain di sekitar rumah. Selama ibu bekerja, ayahlah yang menemani AY bermain di rumah dan begitupun sebaliknya. Karena ayah dan ibu AY memiliki jam kerja yang berbeda membuat kedua orang tuanya harus lebih ekstra dalam membagi waktu untuk bermain dan menemani AY beserta pekerjaan.

AY tinggal bersama ayah dan ibu dan tidak memiliki kakak ataupun adik. Sifat AY yang senang dengan ketenangan membuatnya lebih sulit bergaul dengan teman sebayanya sehingga pada saat di sekolahpun AY banyak dikenal oleh teman temannya dengan sikap pendiam namun pintar dalam pembelajaran.

Wawancara yang dilakukan peneliti berlangsung di taman atas kesediaan AY untuk dilakukan wawancara yang menyebabkan proses wawancara berlangsung walaupun peneliti sempat mendapatkan kendala dikarenakan AY yang memiliki sifat pemalu. Namun peneliti berhasil mencairkan suasana dengan berbicara kepada

AY dengan santai sehingga proses wawancara berlangsung dengan baik sesuai yang diharapkan dan AY secara jujur mengungkapkan bentuk-bentuk bullying yang dialaminya selama ini, seperti kutipan wawancara berikut:

Lamai kutunggu bu. Jadi pergi ka kumpul ki. Langsung na tarik jilbabku bu baru na tarek ka k tembok bu. (Wwcr/070621/AY)

Pada saat wawancara sedang berlangsung, korban AY nampak mulai terbawa suasana sehingga membuatnya ingin menangis. Melihat hal tersebut, peneliti mencoba mencairkan suasana kembali.

Yang penting sekarang tidak begitu mi sama kita nak. Jangan meki bersedih. Orang yang hebat itu orang yang bisa memaafkan temannya. Lagian kita itu anak yang baik, rajin, patuh sama orang tua dan guru. Jadi kita itu sebagai contoh untuk teman-teman ta kalau siswi yang baik itu seperti ini nak. Sekarang AS tidak akan na ganggu meki lagi nak. Ibu, mama ta dengan ibu wali kelas ta sudah menyelesaikan mi juga sama mamanya AS nak. Sekarang tugasnya AY itu harus lebih rajin belajar lagi. AY punya cita-cita? (Wwcr/070621/Peneliti)

Setelah mendapatkan beberapa informasi dari korban, peneliti melanjutkan percakapan bersama orang tua korban. Sambil melakukan pekerjaan pendataan, peneliti mulai membuka komunikasi tentang kejadian pada saat anak dari orang tua tersebut mendapatkan perlakuan bullying dari teman sekelasnya

Alhamdulillah bu, tidak pernah ja kodong keteteran masalah urus ki AY bu karna begitu mi bu. anaknya nurut ki kodong. Itu hari bu, AY kan selesai mi bedede tugasnya tapi ini AS na tarik ki bukunya AY pasnya AY mau pergi kumpul ki di ibu guru, jadi itu AS bilang sama AY kalau jangan mi dulu kumpul ki. Karena belum pi bedede dia selesai. Tidak na suka ki bu dikalah sama anakku, jadi itu kodong anakku tinggal ji saja na tunggu. Lama bedede na tunggu AS menulis bu baru itu AS tidak hanya menulis ki tapi sambil main dengan cerita sama temannya. Jadi anakku bu langsung ki na ambil bukunya di atas mejanya AS mau pergi na kumpul. Na liat ki AS bu setelah itu langsung na tatek ki jilbabnya anakku bu baru na dorong ke tembok trus sempat ki na ludahi jilbabnya anakku bu. ini ibu H... ada ji dikelas bu tapi karena suasananya anak anak kumpul tugas jadi tidak na perhatikan mi kalau dibelakang anakku dikasih begitu. Berteriak pi temannya bilang di tarik ki jilbabnya AY baru na sadari bu H.... langsung mi ditindaki bu. (Wwcr/070621/OrtuAY)

Dalam kesempatan ini peneliti juga menanyakan pembenarannya kepada wali kelasnya. Hal itu dibenarkan melalui kutipan wawancara:

Trauma tong ki kodong orang tuanya AY bu, tadi sempat ka bicara-bicara di ruangnya bu M.... (Wwcr/070621/Peneliti)

Dehh apamo kodong Bu D.... kah memang tawwa perlakuan yang na dapat AY waktunya kelas 1 kayak tongi orang dewasa bu. Tapi alhamdulillah sekarang baik-baik kuliat bu. (Wwcr/070621/WaliKelasAY)

Iye bu (Wwcr/070621/Peneliti)

Dari data diatas menunjukkan bahwa AY yang mengalami kasus Bullying dari teman kelasnya. Adapun bentuk bullying dialami adalah dalam bentuk kontak fisik langsung seperti memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, memeras, dan merusak barang-barang milik orang lain.

## 2) Pelaku AS

Pelaku adalah salah satu siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri Sangir yang berumur 7 tahun yang namanya kita sebut saja sebagai AS. AS memiliki postur tubuh yang berisi dengan tinggi yang lebih dari cukup dibandingkan teman sebaya yang sumuran dengannya. AS memiliki kulit putih dan posturnya yang tegap membuat AS terlihat seperti anak yang berusia 10 tahun. Namun didalam penerimaan pembelajaran AS memiliki keterlambatan dalam pemahaman pembelajaran sehingga AS sering saja mendapatkan nilai yang kurang memuaskan.

AS berasal dari keluarga yang dapat dikatakan tidak lengkap. Orang tuanya berpisah sejak AS berumur 5 tahun sehingga AS dirawat oleh ibunya dan AS merupakan anak tunggal dari kedua orang tuanya. AS tinggal bersama ibu dan kedua orang tua ibunya. Di dalam kesehariannya, AS banyak bergaul dengan teman sebayanya di lingkungan rumah dikarenakan di dalam rumah AS hanya tinggal berempat dan tidak ada yang bisa menemaninya bermain.

Selama berpisah dengan dengan ibunya AS sangat jarang bertemu dengan sang ayah sehingga sosok ayah kurang melengkapi kehidupan AS. Ibunya yang bekerja sebagai pedagang di salah satu pusat perbelanjaan di kota Makassar membuat AS hanya bertemu dengan ibunya pada saat malam hari. Sehingga AS lebih banyak menghabiskan waktu pada saat di rumah dengan teman bermainnya. Hanya pada saat jam makan saja, AS berada di dalam rumah. Namun setelah ibunya pulang, AS barulah berada di rumah. Seperti itulah gambaran kehidupan AS secara terperinci yang didapatkan melalui wawancara bersama ibunya.

Peneliti yang melakukan wawancara secara tidak langsung mengorek kehidupan AS yang hanya tinggal bersama ibunya sehingga peneliti sedikit memahami bahwa kehidupan AS tidak sama seperti anak yang lain dengan memiliki keluarga lengkap dan harmonis.

Selain itu, peneliti melakukan wawancara kepada teman AS yang sempat datang ke sekolah karena mendapatkan panggilan dari guru kelas/wali kelas, berikut kutipan wawancaranya:

Teman dekat ki dengan AS nak? (Wwcr/070621/Peneliti)

Iye bu. Sering ka sama-sama main bu. Ada gengku sama AS bu(Wwcr/070621/Teman AS)

Peneliti mulai mencairkan suasana agar proses wawancara yang diinginkan oleh peneliti berjalan apa adanya tanpa diketahui oleh siswa tersebut. Wawancara dimulai dengan canda tawa sambil sesekali peneliti mulai mengorek pergaulan AS.

Iye bu. Suka ki di ambil makanannya AY bu, baru AS na makan mi makanannya AY. (Wwcr/070621/Teman AS)

Ih kenapa tidak kita tegur tema ta nak? Perbuatan itu tidak baik nak, namanya merampas milik orang lain berarti berdosa ki nak. Apalagi AY kan teman ta. Tidak kasian ki sama teman ta kodong, kita rampas makanannya(Wwcr/070621/Peneliti)

Bukan saya bu, kutemani ji AS. AS ji juga makan ki makanannya AY. Kah na bilang AS kalau makanannya ketua geng bede tidak boleh dimakan. Saya kuliati ji saja bu (Wwcr/070621/Teman AS)

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada teman AS membuktikan bahwa perilaku bullying yang dilakukan oleh AS tidak hanya sekali namun dilakukan secara berulang-ulang dengan korban yang sama.

Perilaku bullying yang dilakukan oleh AS merupakan perilaku bullying dalam bentuk kontak fisik langsung seperti memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, memeras, dan merusak barang-barang milik orang lain. Dimana merampas juga merupakan salah satu perilaku bullying dalam bentuk kontak fisik langsung.

- b) Kasus 2 pada tingkat kelas 6
  - 1) Korban AN

Korban adalah salah satu siswa kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri Sangir yang berumur 14 tahun kita sebut saja AN. AN memiliki postur tubuh kurus dengan rambut



yang tipis dan memiliki tahi lalat di bagian pipi kanan yang membuat AN memiliki khas tersendiri.

AN berasal dari keluarga yang kurang mampu, ayahnya bekerja sebagai supir di salah satu usaha dagang yang bertepatan di jalan Irian sedangkan ibunya merupakan ibu rumah tangga yang tidak hanya menguru AN namun juga mengurus kedua kakaknya. AN memiliki 2 saudara perempuan dan AN merupakan satu-satunya anak laki-laki sehingga AN dipenuhi dengan rasa kasih sayang dalam keluarga. Namun seiring berjalannya waktu AN tumbuh namun pertumbuhannya tidak seperti anak sebayanya. Ia jarang melakukan kontak mata jika diajak berbicara, kurang responsif atau tidak tanggap walaupun namanya dipanggil sehingga AN lebih banyak bermain di dalam rumah saja.

Sehingga perilaku AN yang didapatkan oleh peneliti setelah melakukan wawancara secara mendalam untuk orang tuanya, ternyata AN memiliki perilaku yang tidak wajar seperti mara, menangis ataupun tertawa yang tidak jelas juga kemampuan berbahasa kurang lancar. Membuat AN di sekolah sebagai bahan ejekan oleh teman-temannya. Peneliti yang juga pernah mengajar ketika AN duduk di bangku kelas 2, memperhatikan AN memang sering sekali sibuk dengan dunianya sendiri sehingga ia terlihat berbeda dengan teman-temannya yang lain. Untuk itu karena perbedaan tersebutlah, AN menjadi bahan ejekan di sekolah.

Selain itu, peneliti juga mewawancarai teman AN yang sempat ke sekolah dengan berniat ingin meminjam buku sekolah

Masih bu. Teman-teman tidak panggil ki AN bu tapi Dila namanya karena kayak perempuan ki bu. Suka ki menangis(Wwcr/160721/Teman AN)

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peniliti, menemukan bahwa AN mendapatkan perilaku bullying dalam bentuk kontak verbal langsung seperti mengancam, mempermalukan, merendahkan, mengganggu, memberi panggilan, mencela/mengejek, mengintimidasi, memaki, dan menyebarkan gosip.

## 2. Pembentukan Karakter Siswa

Pembentukan karakter siswa tidak hanya dibentuk dalam lingkungan sekolah saja namun siswa telah membawa karakter tersebut dari rumah yang sudah ditanamkan di diri siswa melalui orang tuanya sehingga pendidikan utama siswa ada pada orang tuanya sehingga terbentuklah karakter yang akan dibawanya ke dalam lingkungan masyarakat.

Sekolah menjadi tempat perbaikan karakter yang telah didapatkan di rumah namun sebelum itu, kita perlu mengetahui berbagai macam karakter dimana Suyadi

(2015) menjabarkan 18 nilai-nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dibuat oleh Diknas. 18 nilai-nilai tersebut yaitu:

1. Religius : sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama yang lain. Religius adalah proses mengikat kembali atau bisa dikatakan dengan tradisi, sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia serta lingkungannya
2. Jujur : perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3. Toleransi : sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin : tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja keras : perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
6. Kreatif : berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki
7. Mandiri : sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
8. Demokratis : cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dengan orang lain
9. Rasa ingin tahu : sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar
10. Semangat kebangsaan : cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya
11. Cinta tanah air : cara berpikir, bertindak dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa
12. Menghargai prestasi : sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain
13. Bersahabat/komuniatif : tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain

14. Cinta damai : sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, budaya) negara
15. Gemar membaca : kebiasaan menghabiskan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
16. Peduli lingkungan : sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi
17. Peduli sosial : sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
18. Tanggung jawab : sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya lakukan terhadap dirinya maupun orang lain dan lingkungan sekitarnya.

Pada SDN Sangir memiliki banyak karakter termasuk karakter korban dan pelaku bullying sehingga pembentukan karakter yang diinginkan oleh sekolah yaitu siswa dapat menjadi anak yang tidak hanya berguna bagi bangsa dan negara namun menjadi siswa yang memiliki karakter baik dalam bidang spiritual maupun bersosialisasi sehingga sekolah melakukan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) agar karakter siswa dapat terbentuk dari pembiasaan, keteladana yang diperlihatkan di lingkungan sosial dan berbagai karakter lainnya yang dapat menciptakan hubungan harmonis antar satu sama lainnya.

Gerakan PPK menempatkan nilai karakter sebagai dimensi dalam pendidikan yang membudayakan dan memberadabkan para siswa sehingga ada lima karakter yang saling berkaitan dalam membentuk karakter yaitu:

1. Religius  
Nilai karakter religius ini meliputi tiga dimensi relasi sekaligus, yaitu hubungan individu dengan Tuhan, individu dengan sesama serta individu dengan alam semesta. Subnilai religius antara lain cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, anti bullying dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan dan melindungi kecil dan tersisih.
2. Nasionalis  
Subnilai nasionalis antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku dan agama

3. Mandiri

Subnilai mandiri antara lain etos kerja (kerja keras), tangguh tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

4. Gotong royong

Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan

5. Integritas

Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, keadilan, tanggung jawab, keteladanan dan menghargai martabat individu

Pembentukan karakter siswa yang dimulai dari pembiasaan ini, diharapkan dapat membawa kepribadian siswa yang jauh lebih baik dengan diterapkannya program PPK yang selalu diajarkan setiap hari kepada siswa.

3. Faktor yang menyebabkan perilaku bullying

Magfirah (2009) terdapat dua faktor yang mempengaruhi terjadinya *bullying* yaitu :

- a. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam individu, yang meliputi konsep diri, nilai-nilai, kepribadian, persepsi, kontrol diri, harga diri, dan kecerdasan emosi.

Karakter individu/kelompok seperti :

- 1) Dendam atau iri hati
- 2) Adanya semangat ingin menguasai korban dengan kekuasaan fisik dan daya tarik seksual
- 3) Untuk meningkatkan popularitas pelaku di kalangan teman sepermainnya (*peers*)
- 4) Persepsi nilai yang salah salah atas perilaku korban
- 5) Sulit untuk membangun hubungan pertemanan dan mengontrol emosi
- 6) Korban seringkali merasa dirinya memang pantas untuk diperlakukan demikian (*dibully*), sehingga korban hanya mendiamkan saja hal tersebut terjadi berulang kali pada dirinya.

- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu, yang meliputi keluarga, status sosial ekonomi, gender, agama, etnis/rasisme, budaya sekolah termasuk tradisi senioritas, dan situasi sekolah (penyesuaian diri) yang harmonis atau diskriminatif.

- a) Keluarga yang tidak rukun

Kompleksitas masalah keluarga seperti ketidakhadiran ayah, ibu menderita depresi, kurangnya komunikasi antara orangtua dan anak, perceraian atau ketidakharmonisan orang tua dan ketidakmampuan sosial ekonomi merupakan penyebab tindakan agresi yang signifikan.

- b) Perbedaan kelas seperti, ekonomi, agama, gender, etnisitas atau rasisme. Pada dasarnya, perbedaan (terlebih jika perbedaan tersebut bersifat ekstrim) individu dengan suatu kelompok dimana ia bergabung, jika tidak dapat disikapi dengan baik oleh anggota kelompok tersebut, dapat menjadi faktor penyebab *bullying*. Sebagai contoh adanya perbedaan kelas dengan anggapan senior – yunior, secara tidak langsung berpotensi memunculkan perasaan senior lebih berkuasa daripada juniornya. Senior yang menyalahartikan tingkatannya dalam kelompok, dapat memanfaatkannya untuk membully junior. Individu yang berada pada kelas ekonomi yang berbeda dalam suatu kelompok juga dapat menjadi salah satu faktor penyebab *bullying*. Individu dengan kelas ekonomi mayoritas kelompoknya berpotensi menjadi korban.
- c) Tradisi senioritas  
Senioritas yang salah diartikan dan dijadikan kesempatan atau alasan untuk membully junior terkadang tidak berhenti dalam suatu periode saja. Hal ini tak jarang menjadi peraturan tak tertulis yang diwariskan secara turun menurun kepada tingkatan berikutnya. Sebagai contoh, salah satu SMA di Jakarta memiliki aturan yang tidak jelas alasannya, yaitu siswa kelas X dilarang melewati daerah kelas Y. Jika hal tersebut dilanggar, siswa yang lewat tersebut akan dibentak. Siswa tak berani untuk melanggar aturan ini, karena larangan tersebut telah berlangsung turun temurun selama bertahun-tahun lamanya.
- d) Senioritas  
Senioritas sebagai salah satu perilaku *bullying* seringkali pula justru diperluas oleh siswa sendiri sebagai kejadian yang bersifat laten. Bagi mereka keinginan untuk melanjutkan masalah senioritas ada untuk hiburan, penyaluran dendam, iri hati atau mencari popularitas, melanjutkan tradisi atau menunjukkan kekuasaan.
- e) Situasi sekolah yang tidak harmonis atau diskriminatif.  
*Bullying* juga dapat terjadi jika pengawasan dan bimbingan etika dari para guru rendah, sekolah dengan kedisiplinan yang sangat kaku, bimbingan yang tidak layak dan peraturan yang tidak konsisten.

Dari uraian diatas tidak hanya terdapat pada individu pelaku bullying namun juga terhadap kurangnya aturan yang mengikat siswa dalam sekolah terhadap

tindakan perilaku bullying yang menjadikan pelaku bullying tersebut merasakan efek jera sehingga perilaku tersebut tidak terulang kembali yang tidak hanya merugikan pada diri korban namun juga pada pembentukan karakter pelaku bullying.

### **Pembahasan**

#### **1. Analisis Perilaku Bullying**

Riauskina dalam Wiyani (2012) kemudian mengelompokkan perilaku *bullying* ke dalam lima kategori antara lain:

- a. Kontak fisik langsung (memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, memeras, dan merusak barang-barang milik orang lain)
- b. Kontak verbal langsung (mengancam, mempermalukan, merendahkan, mengganggu, memberi panggilan, mencela/mengejek, mengintimidasi, memaki, dan menyebarkan gosip)
- c. Perilaku nonverbal langsung (melihat dengan sinis, menjulurkan lidah, menampilkan ekspresi muka yang merendahkan, mengejek, atau mengancam biasanya disertai oleh bullying fisik atau verbal)
- d. Perilaku nonverbal tidak langsung (mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan hingga retak, sengaja mengucilkan dan mengabaikan, mengirim surat kaleng)
- e. Pelecehan seksual (kadang dikategorikan perilaku agresif fisik atau verbal)

Berikut ini merupakan penjelasan dari bentuk-bentuk bullying yang sudah didapat berdasarkan hasil temuan lapangan

Adapun bentuk-bentuk bullying yang dialami oleh AY dalam bentuk kontak fisik seperti mendorong, menjambak, barang yang dimilikinya sering dirampas. Ross (2003) menyatakan bahwa bullying merupakan perilaku yang disengaja dan umumnya beralasan sebagai upaya dari satu atau lebih individu untuk membuat fisik atau tekanan psikologis korban tersakiti.

Adapun bentuk perilaku bullying yang dialami oleh AN memiliki perbedaan dengan perilaku bullying yang dialami oleh AN, dimana AN lebih banyak mendapatkan perilaku bullying dalam bentuk verbal dibandingkan bentuk fisik. Perilaku bullying dalam bentuk verbal yang sering dialami oleh DI seperti diejek, dicemoahkan, direndahkan.

Bentuk perilaku bullying yang dialami oleh AY dan AN dalam bentuk fisik maupun verbal merupakan tindakan yang dilakukan secara berulang-ulang sebagaimana yang dikemukakan oleh Piyatna (2012) merumuskan bahwa bullying adalah merupakan tindakan yang menyakiti yang disengaja dan dilakukan secara

berulang, baik berupa kata-kata ataupun perilaku lainnya (seperti mengancam, mengolok-olok, atau melakukan pengucilan) dimana tindakan ini dilakukan oleh pelaku terhadap korban.

Perilaku bullying yang dialami oleh kedua subjek membuat perasaan keduanya sakit hati, yang selalu mereka pendam sendiri karena tidak berani melapor pada siapapun baik kepada teman-temannya, orang tua maupun kepada gurunya disebabkan karena keduanya tidak ingin mencari masalah baru apalagi keduanya sering diancam para pelaku jika melapor maka penganiayaan yang mereka rasakan akan lebih parah, dikarenakan tidak ingin masalah tersebut menjadi semakin besar, lebih baik memilih untuk menghindar agar terlepas dari belenggu pelaku. Apapun bentuk bullying yang mereka alami keduanya tidak mampu berbuat apa-apa hanya diam dan pasrah, apalagi untuk melawan tidak pernah terlintas dibenak keduanya. Teman dikelasnya yang menyaksikan perilaku bullying yang dialami kedua subjek tidak mampu melakukan pembelaan karena takut pada pelaku, jangankan sampai mereka mengalami nasib yang sama.

## 2. Pembentukan Karakter Siswa

Dengan melaksanakan program gerakan PPK menempatkan nilai karakter sebagai dimensi dalam pendidikan yang membudayakan dan memberadabkan para siswa sehingga ada lima karakter yang saling berkaitan dalam membentuk karakter yaitu:

### a. Religius

Nilai karakter religius ini meliputi tiga dimensi relasi sekaligus, yaitu hubungan individu dengan Tuhan, individu dengan sesama serta individu dengan alam semesta. Subnilai religius antara lain cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, anti bullying dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan dan melindungi kecil dan tersisih.

### b. Nasionalis

Subnilai nasionalis antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku dan agama

### c. Mandiri

Subnilai mandiri antara lain etos kerja (kerja keras), tangguh tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

d. Gotong royong

Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan

e. Integritas

Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, keadilan, tanggung jawab, keteladanan dan menghargai martabat individu

Pembentukan karakter siswa yang dimulai dari pembiasaan ini, diharapkan dapat membawa kepribadian siswa yang jauh lebih baik dengan diterapkannya program PPK yang selalu diajarkan setiap hari kepada siswa.

Setiap awal pembelajaran, guru melaksanakan gerakan PPK dengan tujuan membentuk karakter siswa yang baik secara religius maupun secara sosial sehingga menciptakan siswa yang memiliki akhlak yang baik tidak hanya berprestasi dalam akademik saja.

3. Faktor penyebab terjadinya perilaku bullying

Olweus (1994) mengungkapkan dalam Mc Eacern et al (2005) bahwa *bullying* di sekolah agaknya iklim sekolah, kebijakan sekolah dan pengawasan siswa memberikan kontribusi terhadap frekuensi terjadinya masalah *bullying* di sekolah di setiap sekolah tertentu. Menurut Dake et al. (2003) faktor yang mempengaruhi perilaku *bullying* adalah sebagai berikut:

- a. Status sosial ekonomi keluarga.
- b. Tingkat pendidikan orang tua.
- c. Komposisi keluarga (kedekatan/perceraian/kawin lagi)
- d. *Parenting style* (gaya pengasuhan setiap orang tua)

Tindakan *bullying* yang terjadi di sekolah dapat menimbulkan banyak dampak bagi siswa yang terlibat di dalamnya. Salah satunya adalah siswa yang mengalami tindakan *bullying* melakukan bunuh diri. *Bullying* di sekolah merupakan salah satu penyebab bunuh diri pada anak-anak di Indonesia. Bunuh diri menjadi suatu tren yang memprihatinkan pada anak-anak Indonesia.

Magfirah (2009) terdapat dua faktor yang mempengaruhi terjadinya *bullying* yaitu :

- a. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam individu, yang meliputi konsep diri, nilai-nilai, kepribadian, persepsi, kontrol diri, harga diri, dan kecerdasan emosi.

Karakter individu/kelompok seperti :



1. Dendam atau iri hati
  2. Adanya semangat ingin menguasai korban dengan kekuasaan fisik dan daya tarik seksual
  3. Untuk meningkatkan popularitas pelaku di kalangan teman sepermainnya (*peers*)
  4. Persepsi nilai yang salah salah atas perilaku korban
  5. Sulit untuk membangun hubungan pertemanan dan mengontrol emosi
  6. Korban seringkali merasa dirinya memang pantas untuk diperlakukan demikian (*dibully*), sehingga korban hanya mendinginkan saja hal tersebut terjadi berulang kali pada dirinya.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu, yang meliputi keluarga, status sosial ekonomi, gender, agama, etnis/rasisme, budaya sekolah termasuk tradisi senioritas, dan situasi sekolah (penyesuaian diri) yang harmonis atau diskriminatif.
1. Keluarga yang tidak rukun  
Kompleksitas masalah keluarga seperti ketidakhadiran ayah, ibu menderita depresi, kurangnya komunikasi antara orangtua dan anak, perceraian atau ketidakharmonisan orang tua dan ketidakmampuan sosial ekonomi merupakan penyebab tindakan agresi yang signifikan.
  2. Perbedaan kelas seperti, ekonomi, agama, gender, etnisitas atau rasisme.  
Pada dasarnya, perbedaan (terlebih jika perbedaan tersebut bersifat ekstrim) individu dengan suatu kelompok dimana ia bergabung, jika tidak dapat disikapi dengan baik oleh anggota kelompok tersebut, dapat menjadi faktor penyebab *bullying*. Sebagai contoh adanya perbedaan kelas dengan anggapan senior – junior, secara tidak langsung berpotensi memunculkan perasaan senior lebih berkuasa daripada juniornya. Senior yang menyalahartikan tingkatannya dalam kelompok, dapat memanfaatkannya untuk *bully* junior. Individu yang berada pada kelas ekonomi yang berbeda dalam suatu kelompok juga dapat menjadi salah satu faktor penyebab *bullying*. Individu dengan kelas ekonomi mayoritas kelompoknya berpotensi menjadi korban.
  3. Tradisi senioritas  
Senioritas yang salah diartikan dan dijadikan kesempatan atau alasan untuk *bully* junior terkadang tidak berhenti dalam suatu periode saja. Hal ini tak jarang menjadi peraturan tak tertulis yang diwariskan secara turun menurun kepada tingkatan berikutnya. Sebagai contoh, salah satu SMA di Jakarta memiliki aturan yang tidak jelas alasannya, yaitu siswa kelas X dilarang melewati daerah kelas Y. Jika hal tersebut dilanggar,

siswa yang lewat tersebut akan dibentak. Siswa tak berani untuk melanggar aturan ini, karena larangan tersebut telah berlangsung turun temurun selama bertahun-tahun lamanya.

4. Senioritas

Senioritas sebagai salah satu perilaku *bullying* seringkali pula justru diperluas oleh siswa sendiri sebagai kejadian yang bersifat laten. Bagi mereka keinginan untuk melanjutkan masalah senioritas ada untuk hiburan, penyaluran dendam, iri hati atau mencari popularitas, melanjutkan tradisi atau menunjukkan kekuasaan.

5. Situasi sekolah yang tidak harmonis atau diskriminatif.

*Bullying* juga dapat terjadi jika pengawasan dan bimbingan etika dari para guru rendah, sekolah dengan kedisiplinan yang sangat kaku, bimbingan yang tidak layak dan peraturan yang tidak konsisten.

Senada dengan Susan, dkk. (2009) menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya *bullying* yaitu:

a. Faktor individu

Individu yang bersifat pencemas, berfisik lemah, cacat fisik, memiliki harga diri rendah, kurang memiliki konsep diri yang kuat atau mudah dipengaruhi akan mudah menjadi korban *bullying*

b. Faktor teman sebaya

Tindakan *bullying* yang diterima dan adanya pembiaran dari teman-teman atas kejadian *bullying* dapat menyebabkan perilaku *bullying* meningkat

c. Faktor sekolah

Adanya senioritas, hukuman yang tidak tegas dan tidak konsisten pada pelaku dapat menyebabkan *bullying* meningkat

d. Faktor komunitas

Adanya tokoh yang menjadi acuan pelaku untuk menduplikasikan kemiripannya, biasanya individu mencontoh perilaku negatif tokoh idolanya.

Berdasarkan pemaparan di atas faktor perilaku *bullying* ialah karena adanya perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban, adanya niat pelaku untuk menimbulkan penderitaan dan rasa sakit kepada korban dengan dilakukan berulang kali, baik secara fisik maupun psikis. Perilaku *bullying* umumnya memiliki ciri-ciri suka mendominasi, suka memanfaatkan korban untuk mendapatkan apa yang diinginkan serta sulit melihat situasi dari sudut pandang orang lain.

Dengan demikian apabila dibiarkan, perilaku *bullying* akan belajar bahwa tidak ada resiko apapun bagi mereka apabila mereka melakukan kekerasan agresi atau mengancam anak yang lain. Ketika dewasa pelaku memiliki potensi yang lebih besar untuk menjadi pelaku kriminal dan akan bermasalah bagi fungsi sosialnya.

Memperhatikan uraian diatas, bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku bullying secara internal adalah karakteristik kepribadian. Namun, pada dasarnya manusia memiliki kemampuan untuk meningkatkan sikap dan moral melalui berbagai hal. Sehubungan dengan itu, kualitas manusia sendiri didasarkan pada individu mampu untuk bersikap, bertingkah laku dan bersosialisasi sesuai karakter kepribadiannya. Namun, kondisi lapangan menyatakan bahwa tidak seluruh individu mampu mengembangkan kemampuan masing-masing. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyaknya problematika dalam kehidupan dan dinamika hubungan sosial salah satu perilaku bullying.

Sehubungan dengan itu, aturan sekolah yang mengikat atas tindakan perilaku bullying kurang tegas sehingga siswa tidak mendapatkan efek jera terhadap perilaku yang telah dilakukannya. Diharapkan terhadap sekolah tegas dan pemberian aturan yang dapat merusak karakter siswa tidak hanya terjadi pada korban maupun juga pelaku bullying sehingga karakter yang diinginkan sekolah dengan menjadikan siswa memiliki karakter yang baik dapat tercapai.

Selain itu, Muslimin, A.A & Sijal. M (2020) mengemukakan bahwa Agama adalah sebuah keyakinan dan tuntunan manusia dalam menjalani fitrahnya sebagai manusia di bumi ini, dan bagi yang meyakini maka ia beragama dengan konstruksi sosial yang dipahaminya. Sehingga agama juga menjadi faktor pendukung perilaku bersosialisasi siswa sehingga diperlukan pendidikan agama yang dibarengi dengan pembentukan karakter sehingga dapat membentuk karakter siswa yang baik.

Dengan demikian, pembentukan karakter yang diinginkan oleh sekolah dapat dicapai dengan adanya aturan yang mengikat terhadap setiap pelanggaran yang berhubungan dengan perusakan karakter siswa sehingga perilaku tersebut tidak terulang kembali.

## **Penutup**

1. Analisis perilaku bullying yang telah dialami oleh peneliti yang dialami oleh kedua korban memiliki perbedaan, bentuk bullying yang dialami oleh AY adalah perilaku bullying dalam bentuk kontak fisik seperti memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, memeras, dan merusak barang-barang milik orang lain. Sedangkan bentuk perilaku bullying yang dialami oleh AN lebih banyak mendapatkan perilaku bullying dalam bentuk verbal langsung seperti mengancam, memermalukan, merendahkan, mengganggu, memberi panggilan, mencela/mengejek, mengintimidasi, memaki, dan menyebarkan gosip. Peranan guru dalam menangani masalah bullying antar siswa dimana guru hanya memberikan layanan kepada pelaku saja, dan bagi korbannya belum mendapatkan pelayanan yang sesuai kebutuhan menjadikan korban dapat

terindar dari perilaku bullying. Peranan guru sangatlah penting dalam hal ini, dikarenakan guru yang bertindak sebagai orang tua di sekolah diharuskan untuk memberikan penangan yang baik agar siswa yang berperilaku sebagai pelaku bullying dapat menjadi anak yang baik dalam bersosialisasi serta siswa yang berperilaku sebagai korban bullying dapat menjadi anak yang bisa berinteraksi sosial baik dan memiliki jiwa yang tegas dalam menghadapi perlakuan yang dikemudian hari akan mengganggu kenangannya dapat mengatasi masalahnya sendiri.

2. Pembentukan karakter siswa yang dilakukan di sekolah melalui pembiasaan serta keteladanan mengharuskan siswa membentuk karakter yang tidak hanya religius dan memiliki karakter yang baik dalam bersosialisasi sehingga gerakan PPK menjadi acuan sekolah dalam membentuk karakter siswa yang baik. Dengan melaksanakan gerakan PPK ini diharapkan siswa tidak hanya menghafal namun memahami makna yang ada dalam gerakan PPK ini sehingga perilaku bullying tidak lagi terjadi di dalam lingkungan sekolah.
3. Faktor penyebab perilaku bullying disebabkan oleh faktor internal yang berupa karakteristik kepribadian, kekerasan yang dialami sebagai pengalaman masa lalu, sikap keluarga yang memanjakan anak sehingga tidak membentuk kepribadian yang matang. Tidak hanya itu, faktor eksternal juga mempengaruhi perilaku bullying berupa lingkungan dan budaya. Penyebab lain dari perilaku bullying adalah kurangnya aturan yang mengikat tindakan bullying yang terjadi pada siswa sehingga perilaku ini dapat dilakukan secara berulang-ulang oleh pelaku bullying yang tidak menimbulkan efek jera. Sekolah hanya melakukan peneguran berupa pemanggilan siswa secara pribadi dan yang paling sering dilakukan oleh sekolah hanya melakukan panggilan terhadap orang tua siswa namun tindakan tersebut yang dilakukan oleh sekolah tidak mendapatkan efek jera kepada pelaku. Karena masih terdapatnya kasus bullying yang masih terjadi pada sekolah. Selain itu, tidak adanya musola secara umum untuk siswa sebagai cara sekolah membentuk karakter siswa dengan berkeyakinan dan lebih dekat dengan kegiatan keagamaan sehingga pembentukan karakter hanya dilakukan didalam kelas saja dengan menerapkan PPK namun siswa tidak mendapatkan ilmu secara mendalam dalam bidang agama yang dapat diberikan kepada siswa setiap hari setelah melaksanakan ibadah secara berjamaah dengan tujuan agar siswa dapat memahami pentingnya saling menghargai dan menghormati antar sesama umat manusia.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Al Qur'an dan terjemahan
- 2) Afriana, D (2013). Upaya Mengurangi Perilaku Bullying di Sekolah dengan menggunakan Layanan Konseling Kelompok. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- 3) Amanda, Ghyna. (2021). Stop Bullying. Yogyakarta:Cemerlang
- 4) Astuti, R. (2008). Meredam Bullying: 3 Cara Efektif Menanggulangi Kekerasan Pada Anak. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- 5) Coloroso, B (2007). Stop Bullying (Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU). Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- 6) Dewi, Nadia (dkk). (2016). Perilaku Bullying yang terjadi di SD Negeri Unggul Lampeuneurut Aceh Besar.
- 7) Ehan. (2005). Bullying dalam Pendidikan. Depok: L.P.S.P3. Jakarta : Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- 8) Fatimatuzzahro, Ardinr, (dkk). (2017). Efektivitas terapi empati untuk menurunkan perilaku Bullying pada anak usia Sekolah Dasar.
- 9) Goodwin, D. (2010). Straegis To Deal With Bullying (Strategin Mengatasi Bullying).
- 10) Hidayatullah, M. Furqon. (2010). Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa. Surakarta: Yuma Pustaka.
- 11) Lestari, D. (2013). Menurunkan Perilaku Bullying Verbal Melalui Pendekatan Konseling Singkat Berfokus Solusi. Jurnal Pendidikan Penabur.
- 12) Magfirah. U dan Rahmawati, M.A (2009). Hubungan antara Iklim Sekolah dengan Kecenderungan Perilaku Bullying. Psikohumanika.
- 13) Majid, Abdul dan Dian Andayani. (2012). Pendidikan Karakter Perspektif Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- 14) Merrel, K.W & Isava, D.M. (2008). How Effective Are School Bullying Intervention Programs.
- 15) Munir, Abdullah. (2010). Pendidikan Karakter: Membangun Karakter Anak Sejak dari Rumah. Yogyakarta: Pedagogia.
- 16) Muslimin, A. A., & Sijal, M. (2020). ISTIQRA'PERILAKU SOSIAL BERAGAMA BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI INDONESIA. Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 8(1).
- 17) Nurhayanti. R. (2013). Tipe Pola Asuh Orang Tua Yang Berhubungan Dengan Perilaku Bullying Di Sma Kabupaten Semarang. Jurnal Keperawatan Jiwa.
- 18) Nurhayati, Rida. (2013). Tipe pola asuh orang tua yang berhubungan dengan perilaku Bullying di SMA Kabupaen Semarang
- 19) Olweus, D. (2004). Bullying at School. Australia: Blackwell Publishing.
- 20) Saifullah. F. (2016). Hubungan antara Konsep Diri Dengan Bullying Pada Siswa- Siswi SMP (SMP Negeri 16 Samarinda) eJournal Psikologi
- 21) Siswati dan Widayanti, C.G. (2009). Fenomena Bullying Di Sekolah Dasar Negeri Di Semarang: Sebuah Studi Deskriptif. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang. Jurnal Psikologi Undip.

- 22) Sejiwa. (2008). *Bullying: Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta: PT. Grasindo.
- 23) Social Skill Training dan Family Psychoeducation. (2018). *Prevensi Perilaku Bullying pada siswa Sekolah Dasar melalui Social Skill Training dan Family Psychoeducation*.
- 24) Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 25) Suyadi. 2015. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- 26) Tim SEJIWA. 2007. *Bullying: Panduan Bagi Orang Tua dan Guru mengatasi* Grasindo.
- 27) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2011. Yogyakarta: Pustaka Yustisia
- 28) Usman, I. (2013) *Perilaku Bullying Ditinjau Dari Peran Kelompok Teman Sebaya dan Iklim Sekolah Pada Siswa SMA Di Kota Gorontalo*. Jurnal Pendidikan.
- 29) Wiyani, N.A. (2012). *Save Our Children From School Bullying*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- 30) Yayasan Semai Jiwa Amini (2008). *Bullying: Masalah tersembunyi dalam dunia Pendidikan di Indonesia*”. Jakarta : PT. Grasindo.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN REALISTIC MATHEMATICS  
EDUCATION TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS V SDN 3 TAPA BONE BOLANGO**

**Nurnaningki Syamsi**

S2 Pascasarjana Prodi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Gorontalo

[nurnaningkisyamsi94@gmail.com](mailto:nurnaningkisyamsi94@gmail.com)

**Abstrack**

Realistic Mathematic Education (RME) merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan bekerja sama. Model Realistic Mathematics Education (RME) merupakan pembelajaran matematika yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan dan dimulai dari permasalahan nyata di alami peserta didik serta lebih menekankan keterampilan proses dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Kemudian melalui eksplorasi terhadap situasi nyata atau masalah nyata siswa menemukan kembali (reinvention) konsep matematika yang akan di pelajarnya. Pembelajaran ini di anggap membantu karena dapat melatih kemampuan penalaran peserta didik secara matematis pada hasil belajar matematika.

**Kata kunci : Realistic Mthematics Eduacation (RME), Hasil belajar, Matematika**

**Pendahuluan**

Pendidikan adalah sebuah proses memberikan lingkungan agar peserta didik dapat berinteraksi dengan lingkungan untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya. Kemampuan tersebut dapat berupa kemampuan kognitif yakni mengasah pengetahuan, kemampuan efektif mengasah kepekaan perasaan, dan kemampuan psikomotorik yakni keterampilan melakukan sesuatu. Pendidikan merupakan suatu proses dan hasil. Sebagai suatu proses, pendidikan merupakan serangkaian kegiatan sistematis yang diarahkan terhadap perubahan tingkah laku siswa yang tercermin dalam pengetahuan, sikap dan tingkah laku di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya mencakup intelektualitas saja tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak didik menjadi lebih dewasa. (Fatria, dkk, 2019).

Belajar merupakan suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang biasa disebut hasil belajar, yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relevan menetap. Belajar pada hakikatnya adalah proses

interaksi yang ada disekitar individu, belajar dapat dipandang ssebagai proses yang di arahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman. (Husain, 2021) mengatakan hasil belajar hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Salah satu solusi sekaligus penyebab dalam peningkatan hasil belajar yakni minat belajar.. Sedangkan menurut (Uno, 2020 ) Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengetahui suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai berupa amgka-angka atau huruf.

Kurikulum 2013, Matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan, diperlukan penguasaan dan pemahaman atas matematika yang kuat sejak dini. Hans Freudenthal (2008 : 199) bahwa Matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik aspek terapannya maupun aspek penalarannya, mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi. Matematika juga dapat digunakan untuk bekal terjun dan bersosialisasi di masyarakat.

Pembelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang sudah diberikan sejak dari pendidikan usia dini, pendidikan sekolah dasar, pendidikan menengah bahkan pada tingkat pendidikan lebih tinggi dimana pada tingkat pendidikan dasar dan menengah waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari matematika cenderung lebih banyak di bndingkan dengan mata pelajaran yag lainnya yang ada di sekolah. Hal ini dikarenakan, ilmu pengetahuan dan tekhnologi sangat memerlukan matematika, konsep-konsep yang ada pada matematika juga dipakai untuk menyelesaikan masalah pada bidang yang lainnya. Nababan, S.A (2018: 132) matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris, kemudian pengalaman tersebut diproses didalam dunia rasio, diolah secara analisis, sintesis dan penalaran didalam struktur kognitif sehingga memperoleh suatu kesimpulan tentang konsep-konsep matematika.

Pendidikan matematika di indoneisa di upayakan agar sesuai dengan perkembangan ilmu dan tekhnologi. Pmerintah sendiri telah menetapkan matematika sebagai salah satu pelajaran yang diikut sertakan dalam Ujian Nasional sehingga pendidikan matematika diindonesia harus diupayakan agar sesuai perkembangan ilmu dan telhnologi. Dalam hal ini kualitas pendidikan di Indonesia pada keyataannya memiliki kualitas pendidikan yang sangat memprihatinkan, jika



dibandingkan dengan negara-negara lainnya, khususnya pada bidang studi matematika.

Proses pembelajaran Matematika yang berpusat pada guru membuat siswa kurang aktif dan merasa bosan sehingga siswa kurang tertantang untuk menemukan hal-hal baru, hal ini mengakibatkan rendahnya rasa ingin tahu dalam diri siswa. Jika siswa terbiasa dihadapkan pada proses pembelajaran yang demikian, tentunya kurang memaksimalkan potensi yang terdapat di dalam diri siswa. Padahal proses pembelajaran yang diharapkan pada setiap satuan pendidikan adalah proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif...(Permendiknas RI No 41, 2007: 6). Apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik maka tentunya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Tujuan pembelajaran Matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2006: 147). Jika melihat tujuan pembelajaran tersebut maka tidak hanya kemampuan akademik yang menjadi fokus utama, tetapi kemampuan sikap dan keterampilan juga sangat diperhatikan untuk itu diharapkan guru mampu untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. Kemampuan sikap atau perilaku yang harus dimiliki siswa berkaitan erat dengan nilai-nilai karakter. Adapun nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran Matematika menurut Supinah (2011: 30), diantaranya adalah: 1) ingin tahu, 2) disiplin, 3) jujur, 4) kreatif, 5) teliti dan 6) kerja keras.

Banyak yang menjadi penyebab kesulitan siswa mempelajari matematika. Salah satunya adalah model atau strategi yang digunakan guru yang belum sesuai, dalam mengajar guru cenderung hanya memebrikan informasi rumus yang diikuti dengan pemberian contoh soal, sehingga siswa merasa jenuh dan menyebabkan pencapaian hasil belajar tidak optimal. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh bnyaknya kendala yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar disekolah. Salah satu dari kendala adalah kurangnya minat siswa dalam menerima pelajaran yang di berikan guru, khususnya pada pelajaran matematika karena pelajaran matematika ini di anggap sulit oleh siswa.

Selain rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh pengaruh strategi penelajaran yang diberikan guru kurang menarik dan terkesan sulit bagi siswa, sehingga siswa lebih dulu merasa jenuh sebelum mempelajarinya. Kenyataan yang tidak dapat dipungkiri bahwa guru adalah merupakan kunci utama keberhasilan siswa di sekolah dan pada umumnya dalam pembelajaran guru lebih menggunkan model pembelajaran tang tradisional dan lebih bergantung pada tehnik ceramah

atau konvensional. Dalam pembelajaran tersebut guru menjadi penguasa kelas, ceramah menjadi pilihan utama guru dalam menyampaikan materi. Dan yang akan terjadi kemudian adalah situasi kelas yang kurang produktif karena guru menjadi satu-satunya sumber pengetahuan.

Observasi yang dilakukan di kelas V SDN 3 Tapa bahwa proses pembelajaran matematika yang berpusat pada guru membuat siswa kurang aktif dan merasa sangat bosan, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan berfikir kritis dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran yang kurang bermakna, respon siswa kurang dalam pembelajaran matematika, siswa merasa kesulitan dalam mempelajari matematika terutama pada sub materi menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala, dan kecenderungan siswa mencontoh apa yang diajarkan guru merupakan permasalahan yang ada di kelas tersebut sehingga memerlukan suatu strategi model pembelajaran guna memperbaiki proses pembelajaran matematika.

Dalam banyaknya model pembelajaran yang ada digunakan dalam pembelajaran matematika, guru harus memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif serta berorientasi pada aktivitas siswa sehingga mampu memicu cara berfikir kreatif siswa, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Dari uraian di atas, peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan salah satu model pembelajaran, yaitu model Realistic Mathematics Education (RME). Dalam proses peningkatan kemampuan pemahaman siswa terutama dalam bidang matematika, dalam penelitian ini dipilih suatu model Realistic Mathematics Education (RME). Model ini merupakan suatu model pembelajaran yang beritikad tolak dari hal-hal yang nyata atau sering atau yang sering dialami siswa. Pendekatan pembelajaran ini menekankan pada keterampilan proses yaitu memberikan kesempatan atau menciptakan peluang, sehingga siswa aktif bermatematika.

Dengan menggunakan pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) memiliki prinsip bahwa mengajarkan matematika harus dimulai dari hal yang bersifat kontekstual, siswa akan lebih mudah memahami materi matematika sehingga siswa tidak akan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak.

Hal lain dalam model pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) yang dapat memacu kreativitas siswa adalah besarnya kontribusi siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berpusat pada siswa. Kontribusi siswa pada saat pembelajaran sangat diharapkan, mereka secara bebas dapat mengemukakan ide-ide dalam menyelesaikan masalah matematika.

Pemilihan model pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) ini diharapkan dapat mempengaruhi proses belajar siswa sehingga diharapkan konsep Matematika yang diajarkan oleh guru akan mudah dipahami oleh siswa, dan berdampak positif pada hasil belajar Matematika. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian, mengenai **Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas V SDN 3 Tapa Bone Bolango.**

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dilaksanakan di kelas V SDN 3 Tapa kecamatan Bulango Utara, kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Dalam pengambilan data yang menjadi objek adalah siswa Kelas V. Desain penelitian one group pretest posttest, adapun teknik pengumpulan menggunakan tes dengan menyajikan soal uraian, lembar observasi dan dokumentasi.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME)**

Model pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) merupakan teori belajar mengajar dalam pendidikan Matematika. Teori Realistic Mathematics Education (RME) pertama kali diperkenalkan dan dikembangkan di Belanda pada tahun 1970 oleh institut Freudenthal. Menurut Susanto (2013: 205), model pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) merupakan model pembelajaran Matematika yang berorientasi pada siswa, bahwa Matematika adalah aktivitas manusia dan Matematika harus dihubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari siswa ke pengalaman belajar yang berorientasi pada hal-hal yang nyata. Menurut Supinah (2011: 71), Realistic Mathematics Education (RME) merupakan suatu teori pembelajaran yang telah dikembangkan khusus untuk Matematika. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki pendidikan Matematika sehingga dapat mengembangkan pemahaman dan pola pikir siswa tentang Matematika.

Model Realistic Mathematics Education (RME) lebih menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dengan kemampuannya sendiri melalui aktivitas-aktivitas yang dilakukannya dalam kegiatan pembelajaran. Ide utama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran RME adalah siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali (reinvention) konsep matematika dengan bimbingan orang dewasa. Prinsip menemukan kembali berarti siswa diberi kesempatan menemukan sendiri konsep matematika dengan menyelesaikan berbagai masalah kontekstual yang diberikan pada awal pembelajaran. Berdasarkan

masalah kontekstual siswa membangun model dari (model of) situasi masalah kemudian menyusun model matematika untuk (model for) menyelesaikan hingga mendapatkan pengetahuan formal matematika (Gravemeijer, 1994: 100).

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran RME adalah model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar harus berorientasi pada hal-hal yang nyata dan kontekstual di dalam kehidupan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan daya nalar siswa tentang Matematika sehingga dapat membantu siswa di dalam memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilannya sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Kasmadi (2013: 81), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Susanto (2013: 5), hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Winarni (2012: 137), hasil belajar terjadi bila seseorang telah belajar dan terjadi perubahan perilaku atau tingkah laku pada orang tersebut. Hal ini berarti dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah ia melakukan kegiatan belajar. Kemampuan tersebut berupa keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga terjadi perubahan perilaku dan tingkah laku pada dirinya.

Menurut Bloom dalam Winarni (2012: 139), mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun ranah kognitif menurut Anderson (2010: 99), yang termasuk di dalamnya terdiri dari enam aspek yaitu: mengingat (1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Menurut Winarni (2012: 141), ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati. Sedangkan ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari 4 aspek antara lain menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi.

Dari pendapat-pendapat di atas disimpulkan mengenai hasil belajar, yang harus diingat dalam sebuah pembelajaran bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan dalam diri individu dan bukan hanya salah satu aspek potensi yang dimilikinya, serta hasil belajar tersebut pada akhirnya akan terlihat secara utuh dalam diri individu itu sendiri dan bukan sebuah perubahan yang terlihat terpisah.

## **Matematika**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di sekolah, karena dengan Matematika siswa akan terlatih untuk terbiasa bersikap logis, kritis dan profesional serta dapat meningkatkan kualitas dan pola pikir siswa. Di dalam Depdiknas (2006: 147), kata Matematika berasal dari bahasa Latin yaitu *Manthanein* atau *Mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari sedangkan dalam bahasa Belanda, Matematika disebut *Wiskunde* atau ilmu pasti yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran

Menurut Ruseffendi (1992: 35), Matematika merupakan ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan kepada pengamatan atau observasi secara induktif tetapi generalisasi itu harus didasarkan kepada pembuktian secara deduktif. Sedangkan menurut Susanto (2013: 184), Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama di sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan siswa baik dalam kemampuan berpikir secara deduktif maupun berargumentasi yang membantu siswa dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari serta membantu siswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, Matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia Sekolah Dasar.

## **Penutup**

Pembelajaran RME adalah model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar harus berorientasi pada hal-hal yang nyata dan kontekstual di dalam kehidupan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan daya nalar siswa tentang Matematika sehingga dapat membantu siswa di dalam memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan dalam diri individu dan bukan hanya salah satu aspek potensi yang dimilikinya, serta hasil belajar tersebut pada akhirnya akan terlihat secara utuh dalam diri individu itu sendiri dan bukan sebuah perubahan yang terlihat terpisah.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama di sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan siswa baik dalam kemampuan berpikir secara deduktif maupun berargumentasi yang membantu siswa dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari serta membantu siswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, Matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia Sekolah Dasar.

**Daftar Pustaka**

- 1) Ediyanto, E. dkk. 2020. *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Matematika Di Sekolah Dasar*. Vol.4.no.1.P.203-209
- 2) Husain, R. dkk. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar*. Vol. 1.no.1.P.1-6.
- 3) Ningtias Dwi. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Dan Nilai Karakter Matematika Siswa Kelas V Sd N 05 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).
- 4) Ramadhani, M. H., & Caswita, C. 2017. *Pembelajaran Realistic Mathematic Education Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*. Vol.1.no.1.P.265-272.
- 5) Tanjung, H. S. 2019. *Penerapan Model Realistic Mathematic Education (RME) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sman 3 Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya*. Vol.6.no.1

**PENGARUH MODEL *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE*  
(VCT) BERBANTUAN LKPD *LIVERWORKSHEET*  
TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDN 226 PATANDE KABUPATEN LUWU TIMUR**

**Rima Yanti, Abdul Aziz Muslimin, Idawati**  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
[r1723334@gmail.com](mailto:r1723334@gmail.com)

**Abstrak**

Pengaruh model *value clarification technique* (VCT) berbantuan LKPD *liveworksheet* terhadap sikap sosial dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 226 Patande. Program Studi Magister Pendidikan Dasar Strata Dua (Pendidikan Dasar) Fakultas Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Abdul Aziz Muslimin dan Pembimbing II Idawati. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh model *value clarification technique* (VCT) berbantuan LKPD *liveworksheet* terhadap sikap sosial dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 226 Patande. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yang memiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas V.a dan V.b. dan sampel yaitu kelas V.a sebanyak 35 orang dan V.b sebanyak 35 orang yang berjumlah 70 murid. Teknik analisis data menggunakan Uji Manova dengan SPSS versi 21 untuk melihat pengaruh Pengaruh model *value clarification technique* (VCT) berbantuan LKPD *liveworksheet* terhadap sikap sosial dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan pada sikap sosial untuk kelas eksperimen yaitu dengan rata-rata sebesar 85.00 dan minat belajar untuk kelas kontrol yaitu dengan rata-rata 80.00. Sedangkan perhitungan hasil belajar *Pre-test* untuk kelas eksperimen yaitu dengan rata-rata sebesar 56.71 dan hasil belajar *Post-test* yaitu hasil yang dicapai rata-rata sebesar 85,31. Perhitungan pada hasil belajar *Pre-test* untuk kelas kontrol yaitu dengan hasil rata-rata sebesar 55.17 dan hasil belajar *Post-test* yaitu hasil yang dicapai rata-rata sebesar 76,40. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *value clarification technique* (VCT) berbantuan LKPD *liveworksheet* berpengaruh terhadap sikap sosial dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 226 Patande.

**Kata Kunci :** VCT, Sikap Sosial, Hasil Belajar.

**Pendahuluan**

Pendidikan pada hakekatnya adalah suatu proses pendewasaan anak didik melalui suatu interaksi, proses dua arah antara guru dan murid. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahmud, Hamsah dan Nurdin (2012: 138) yang mengatakan bahwa:

Proses pendidikan dilakukan pendidik dengan sadar, sengaja, dan penuh tanggung jawab untuk membawa anak didik menjadi dewasa jasmaniah dan rohaniyah maupun dewasa social sehingga kelak menjadi orang yang mampu melakukan tugas-tugas jasmaniah, mampu bersikap, berkemauan secara dewasa, dan dapat hidup wajar selamanya serta berani bertanggung jawab atas sikap dan perbuatannya kepada orang lain.

Pendidikan sebagai upaya untuk membantu manusia dalam melaksanakan tugasnya sebagai hamba dan khalifah Allah di muka bumi, maka ada ayat yang dapat dijadikan rujukan untuk merumuskan tujuan pendidikan menurut al-qur'an yaitu: 1. QS Al-Dzariyaat/51: 56

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Terjemahnya:

“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”

Saat ini yang menjadi pembicaraan hangat dalam masalah mutu pendidikan adalah hasil belajar. Menyadari hal tersebut, maka pemerintah bersama ahli pendidikan berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:7) bahwa “Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar dan dengan belajar diharapkan manusia berubah menjadi lebih baik khususnya dalam perbuatannya”.

Upaya pembaruan pendidikan telah banyak dilakukan oleh pemerintah di antaranya melalui seminar, loka karya dan pelatihan-pelatihan dalam hal pematangan materi pelajaran serta metode pembelajarannya.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 2 bahwa: pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, budaya dan adat istiadat bangsa Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 bahwa: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan karakter kehidupan manusia serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik baik dari segi



pengetahuan, sikap dan keterampilan. Untuk lebih menekankan pada aspek kognitif siswa, harus ada suatu bahan ajar yang menarik dan modern sesuai dengan pembelajaran Abad 21 saat ini, yaitu pembelajaran yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Apalagi saat ini, di Indonesia dan seluruh dunia mengalami pandemi *COVID 19* yang mengharuskan belajar dari rumah.

Menurut Depdiknas (2008: 13) “Salah satu bahan ajar yang dapat dibuat adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). LKPD tersebut berupa lembaran-lembaran berisi masalah yang harus diselesaikan siswa dengan menggunakan langkah pemecahan masalah”. Menurut Depdiknas dalam Komariah (2014: 16) “LKPD merupakan salah satu sarana yang dalam proses pembelajaran dapat membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran yang terjadi mampu mengiringi siswa untuk menemukan konsep yang bisa digunakannya dalam menyelesaikan masalah secara sistematis”.

Untuk menyesuaikan LKPD dengan kondisi dan tuntutan saat ini, maka peneliti membuat suatu LKPD digital yaitu LKPD *liveworksheet*. LKPD *liveworksheet* merupakan suatu bahan ajar atau LKPD yang secara online dan dapat dikirim ke siswa, sehingga siswa dapat mengerjakan LKPD tersebut baik menggunakan Smartphone ataupun Komputer/Laptop.

Berdasarkan penjelasan diatas, melalui penerapan model *value clarification technique* (VCT) berbantuan LKPD *liveworksheet* diharapkan dapat menumbuhkembangkan sikap sosial pada diri siswa. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian-penelitian terdahulu tentang penerapan model *value clarification technique* (VCT) dalam menumbuhkembangkan aspek afektif, khususnya sikap sosial. Wijayanti (2013) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa “Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran VCT dapat memunculkan perilaku positif siswa seperti aspek nilai religius dan taat beribadah, toleransi terhadap sesama, disiplin, kepedulian terhadap teman, bermusyawarah dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas tepat waktu baik individu maupun kelompok”.

Oleh karena itu, untuk memperbaiki proses pembelajaran dari aspek afektif siswa maka peneliti tertarik mengangkat judul penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu “Pengaruh model *value clarification technique* (VCT) berbantuan LKPD *liveworksheet* terhadap sikap sosial dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 226 Patande”.

## Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang ditetapkan Sugiyono (2017: 8).

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Research* (Penelitian Eksperimen Semu), dengan anggapan bahwa penelitian inididak dapat mengontrol sepenuhnya variabel yang dapxcsfxasaaat mempengaruhi hasil penelitian.

Metode eksperimen adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel yang diterapkan dalam peneltian. Di dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen non equivalent control group design Sugiyono (2017: 79). Pengaruh treatmen/perlakuan (O2-O1)-(O4-O3). Didalam penelitian ini memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok akan sama sama diberikan pretest untuk melihat kondisi awal kedua kelompok. Selanjutnya salah satu kelompok dipilih untuk diterapkan sebuah metode dan media.Kemudian dilakukan posttest untuk melihat pengaruh metode yang diterapkan disalah satu kelompok. Sehingga terpilihlah kelas IV A dan IV B SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur yang jumlah keseluruhannya 70 siswa

## Hasil dan Pembahasan

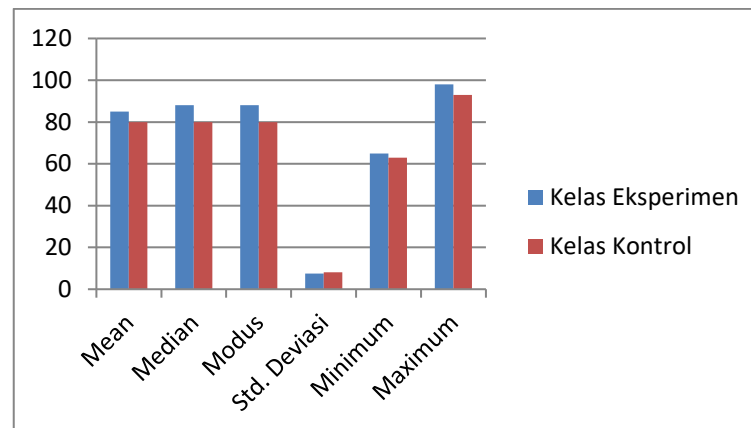
Uji statistik pada penelitian ini dibantu dengan menggunakan SPSS. Hasil Uji statistik dapat dilihat pada tabel berikut ini :

### a. Berikut deskripsi penilaian sikap sosial IPS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu :

Tabel 4.2. Deskripsi Penilaian sikap sosial

Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	85.00	80.00
Median	88	80
Modus	88	80
Std. Deviasi	7.55	8.08
Minimum	65	63
Maximum	98	93

Adapun diagram pada deskripsi penilaian sikap sosial IPS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu :



Berdasarkan data yang dapat dilihat dari beberapa tabel di atas terkait persentase sikap sosial siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa sikap sosial siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan “baik”. Apabila tabel tersebut dikaitkan dengan dengan sikap sosial siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 70\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar IPS siswa kelas IV SDN 226 Patande telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas mencapai hasil dengan rata-rata 85,00 (Kelas Eksperimen) dan siswa yang tuntas mencapai hasil dengan rata-rata 80,00 (Kelas Kontrol). Sedangkan hasil belajar IPS siswa Kelas IV SDN 226 Patande untuk kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan mencapai hasil dengan rata-rata 55,17 dan setelah diberi perlakuan mencapai hasil dengan rata-rata 76,40. Dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 226 Patande untuk kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan mencapai hasil 56,71 dan setelah diberikan perlakuan mencapai hasil dengan rata-rata 85,31.

Adapun hasil penerapan pembelajaran *value clarification technique* (VCT) berbantuan LKPD *liverworksheet* aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses selama empat kali pertemuan dinyatakan dengan persentase hasil pengamatan pertemuan I , II, III dan IV menunjukkan bahwa:

- Persentase siswa yang memiliki karakter religius untuk kelas eksperimen sebesar 88,58% sedangkan persentase untuk kelas kontrol sebesar 85,72
- Persentase siswa yang memiliki karakter demokrasi untuk kelas eksperimen sebesar 88,58% sedangkan persentase untuk kelas kontrol sebesar 71,43
- Persentase siswa yang memiliki karakter cinta damai untuk kelas eksperimen sebesar 85,72% sedangkan persentase untuk kelas kontrol sebesar 74,29

- d. Persentase siswa yang memiliki karakter tanggung jawab untuk kelas eksperimen sebesar 91,43% sedangkan persentase untuk kelas kontrol sebesar 77,15
- e. Persentase siswa yang memiliki karakter kerja keras untuk kelas eksperimen sebesar 88,58% sedangkan persentase untuk kelas kontrol sebesar 68,58

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif  $\geq$  70% baik aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan untuk kelas eksperimen yaitu mencapai 88,57 %, sedangkan untuk kelas kontrol mencapai 76,08 % sehingga dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS untuk kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol

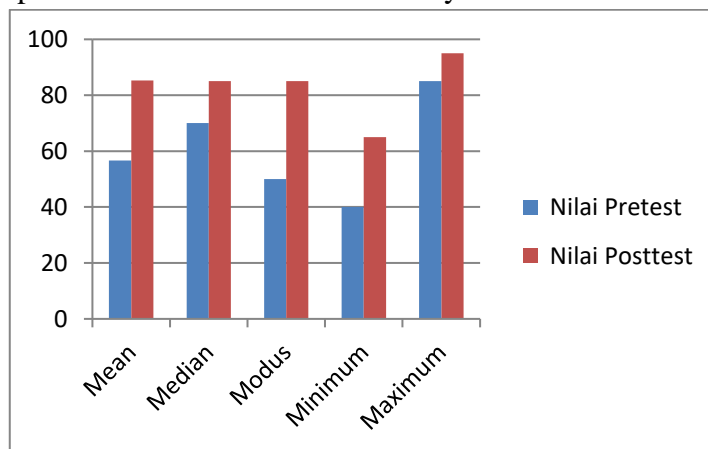
**a) Deskripsi hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 226 Patande (Kelas Eksperimen)**

Berikut merupakan sebarang hasil penelitian yang diperoleh:

Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 226 Patande Sebelum perlakuan dan Setelah Perlakuan

<b>Statistik Deskriptif</b>	<b>Nilai <i>Pretest</i></b>	<b>Nilai <i>Posttest</i></b>
Mean	56,71	85,31
Median	70	85
Modus	50	85
Minimum	40	65
Maximum	85	95

Berikut diagram Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 226 Patande Sebelum perlakuan dan Setelah Perlakuan yaitu :



**b) Deskripsi hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 226 Patande (Kelas Kontrol)**

Berikut merupakan sebarang hasil penelitian yang diperoleh:

Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 226 Patande Sebelum perlakuan dan Setelah Perlakuan

<b>Statistik Deskriptif</b>	<b>Nilai Pretest</b>	<b>Nilai Posttest</b>
Mean	55,17	76,40
Median	40	75
Modus	35	75
Minimum	25	60
Maximum	85	87

**c. Deskripsi pengaruh pembelajaran *value clarification technique* (VCT) berbantuan LKPD *liverworksheet* terhadap sikap sosial dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur.**

Adapun tabel ringkasan uji Multivariat berikut ini yaitu :

Tabel 4.5. Ringkasan Uji Multivariat

<b>Statistik</b>	<b>Nilai F</b>	<b>Nilai Signifikansi</b>	<b>Kesimpulan</b>
Pillai's Trace	16.627	0.000	Signifikan
Wilks' Lambda	16.627	0.000	Signifikan
Hotelling's Trace	16.627	0.000	Signifikan
Roy's Largest Root	16.627	0.000	Signifikan

Berdasarkan tabel 4.5. diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan <0.05. jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh minat belajar dan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan Model *Value Clarification Technique* (VCT) dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional seperti yang disajikan pada perhitungan ringkasan uji uji multivariat diatas.

Untuk menguji hipotesis kedua dan ketiga, melalui tabel *Test Of Between-Subjects Effects* dari hasil perhitungan melalui bantuan aplikasi SPSS dan rangkuman hasil analisis dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6. Rangkuman Uji Hipotesis kedua dan ketiga

<b>Variabel Terikat</b>	<b>Nilai F</b>	<b>Nilai Signifikan</b>	<b>Keterangan</b>
Sikap Sosial	7. 149	0.009	Signifikan
Hasil Belajar IPS	30.426	0.000	Signifikan

Berdasarkan tabel 4.6. diatas, dapat dilihat bahwa minat belajar IPS memiliki nilai F sebesar 7.149 dengan nilai signifikan <0.05. hal ini menunjukkan bahwa nilai F pada variabel terikat memiliki nilai yang signifikan. Sedangkan hasil belajar IPS memiliki nilai F sebesar 30.426 dengan nilai signifikan<0.05. hal ini

menunjukkan bahwa pada variabel terikat hasil belajar IPS memiliki nilai yang signifikan.

Sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu “Pengaruh Model *Value Clarification Technique* (VCT) Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital *Liverworksheet* Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar IPS Siswa SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah statistik inferensial dengan menggunakan uji Anova. Dimana hasil dari statistik inferensial ini menunjukkan bahwa nilai P (sig2. Tailed) adalah  $0.000 < 0.05$  ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima atau yakni Model *Value Clarification Technique* (VCT) berpengaruh terhadap sikap sosial dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 226 Patande

Dari hasil perhitungan Uji Anova menggunakan SPSS versi 21 (dapat dilihat pada lampiran) menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar  $0.00 < 0.05$ . artinya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh minat belajar dan hasil belajar IPS antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen

### Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di bahas, maka ditarik kesimpulan

1. Sikap sosial Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur dengan menggunakan Penerapan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan Lembar kerja peserta didik dapat meningkatkan dari rata-rata nilai minat belajar kelas kontrol yaitu 80.00 meningkat menjadi rata-rata nilai minat belajar kelas eksperimen yaitu 85.00.
2. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur dengan menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan Lembar kerja peserta didik dapat meningkatkan dari rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 55,17 meningkat menjadi 76,40 dari rata-rata *posttest* kelas kontrol. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu 56,71 meningkat menjadi 85,31 dari rata-rata *posttest* kelas eksperimen.
3. Pengaruh penerapan Model *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan Lembar kerja peserta didik (LKPD) berpengaruh terhadap sikap sosial dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur selain dapat mempengaruhi hasil belajar murid, juga dapat melibatkan murid aktif dalam proses pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- 1) Alquran Al-dzariyaat dan Terjemahannya
- 2) Agustini, Renda, & Murda. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Vct Terhadap Pelajaran Pkn Siswa. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).  
<https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/5744/4172>
- 3) Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 4) Depdiknas. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. , (2003).
- 5) Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 6) Djajari. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif dan Proses Pembelajaran Konvensional*. Jakarta: Balai Pustaka.
- 7) Enrdiani, A. (2011). Faktor yang Mempengaruhi Sikap Peduli. Retrieved January 3, 2020, from <http://aniendriani.blogspot.com/2011/03/faktor-mempengaruhi-sikap-peduli-sosial.html>
- 8) Hakim, Z. R., Taufik, M., & Atharoh, M. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Vct ( Value Clarification Technique ) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri Cimanis 2. 01*(September), 31–38.
- 9) Kemendikbud. *Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*. , (2016).
- 10) Kemendikbud. *Permendikbud RI No. 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. , (2016).
- 11) Kemendikbud. (2017). *Panduan : Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama*. 188.
- 12) Kertawisastra. (2003). *Strategi Pembelajaran dan Proses Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.
- 13) Kusuma, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- 14) Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- 15) Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), 102
- 16) Nurasih, S. (2019). Meningkatkan sikap sosial melalui penerapan model pembelajaran value clarification technique. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(1), 84–92.
- 17) Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) 44

- 18) Riskawati, A. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Pbl Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Universitas Pasundan.
- 19) Rufaidah, S. D. (2013). *Pengembangan Sikap Sosial Siswa Menggunakan Pendekatan Pakem Pada Pembelajaran IPS Kelas Vb SD Negeri Mangiran*. Universitas Negeri Surabaya.
- 20) Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- 21) Siswandi, A. (2009). Model VCT: Landasan Teori, Kerangka Berfikir Dan Hipotesis. Retrieved January 2, 2021, from <http://nazwadzulfa.wordpress.com>
- 22) Sudjana, N. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- 23) Tanredja, D. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- 24) W, C., & Kemmis, S. (1986). *Becoming critical: Education, knowledge and action research*. London: The Falmer Press.
- 25) Wijayant, A. T. (2013). Implementasi Pendekatan Values Clarivication Technique ( Vct ) dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *SOCIA-Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 72–79.
- 26) Zain, & Djamarah. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.



**LITERASI DIGITAL MENUJU ERA MASYARAKAT 5.0  
DI SEKOLAH DASAR**

**Salahudin Olli, Risnawati Yusuf**

Universitas Negeri Gorontalo

[salahudin@ung.ac.id](mailto:salahudin@ung.ac.id), [risnawatiyusuf@ung.ac.id](mailto:risnawatiyusuf@ung.ac.id)

**Abstrak**

Kemajuan teknologi dan informasi telah membuka kesempatan yang begitu besar bagi masyarakat terkhusus bagi dunia pendidikan. Oleh karenanya pemetaan kondisi tentang pola interaksi siswa sekolah dasar dengan perangkat teknologi informasi serta bagaimana sekolah menghadapi perkembangan era digital dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian yang menelusuri tentang literasi sekolah dasar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan studi Pustaka yang mana peneliti mengambil beberapa jurnal dan buku sebagai bahan referensi utama dalam penelitian ini.

**Kata Kunci: Literasi Digital, Masyarakat 5.0, Sekolah Dasar**

**Pendahuluan**

Abad 21 ini merupakan zaman yang serba mengandalkan teknologi di mana perkembangannya begitu pesat. Ruang komunikasi yang begitu terbuka dan interaksi secara massif di media social menjadikan masyarakat di ranah digital dapat mengembangkan ide-ide yang kreatif. Merujuk pada hasil survey yang dilakukan oleh UNICEF (2016) bahwa setidaknya terdapat 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia yang menjadi pengguna internet dan menjadikan media digital ini sebagai pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan (Mauludin & Cahyani, 2018: 1273).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sisi lain pula terus berkembang pesat, sehingga berpengaruh terhadap lapisan masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan. Hampir seluruh peralatan pada saat ini tidak lagi secara manual, melainkan sudah digital. Oleh sebab itu, abad ini sering disebut sebagai abad digital. IPTEK yang berkembang sangat memberikan manfaat yang sangat besar bagi kehidupan dan tak terkecuali bagi dunia pendidikan. Untuk itu, dalam menyikapi abad 21, haruslah memiliki kompetensi berbahasa, berbudaya, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, kompetensi dalam melaksanakan pekerjaan

serta harus memiliki literasi digital yang memadai (Sujana & Rachmatin, 2019: 1-2).

Pendidikan menurut Dewantara bahwa salah satu usaha memberikan segala nilai-nilai kebatinan yang ada dalam hidup rakyat yang berkebudayaan kepada tiap-tiap generasi muda, tidak hanya berupa pemeliharaan akan tetapi juga dengan maksud memajukan serta mengembangkan kebudayaan menuju kearah keluhuran hidup kemanusiaan (Putri, 2019: 2). Demi terciptanya pendidikan yang berkualitas maka guru haruslah mampu menyikapi berbagai perubahan yang terjadi dalam abad 21 ini. Era yang mampu menyediakan berbagai informasi haruslah menjadi batu loncatan bagi guru untuk lebih memaksimalkan pendidikan terlebih pada proses pembelajaran di kelas.

Respon positif menjadi jalan terbaik bagi pendidika. Kasali menyampaika bahwa, dikehendaki ataupun tidak perubahan pada era digital dan online merupakan sebuah keniscayaan dan telah merambah ke segala sisi kehidupan (Kurniawan & Pambudi, 2018: 387). Sehingga pendidikan haruslah mengambil posisi untuk melakukan akselerasi pemanfaatan era digital dan online untuk kemajuan dan perbaikan pembelajaran di kelas.

Penelitian ini, dimaksudkan untuk menelusuri lebih mendalam tentang literasi digital yang ada di sekolah dasar untuk sekiranya dapat memberi sumbangsi untuk menyikapi perubahan-perubahan yang ada pada abad 21 ini, agar proses pembelajaran dapat berjalan maksimal dan mampu meningkatkan mutu pendidikan serta mampu memberi pembelajaran yang berkualitas.

## **Metode**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sebagaimana yang dijelaskan bahwa penelitian deskripsi merupakan penelitian yang berusaha untuk menggambarkan objek sesuai dengan apa adanya (Putri, 2019: 4). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan studi Pustaka. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca dan mencatat serta mengelolah bahan tulisan. Data-data yang dibutuhkan diperoleh dari sumber Pustaka atau dokumen yang berupa jurnal, dan buku yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan (Syafii, 2021: 3).

## **Hasil dan Pembahasan** **Pembelajaran Abad 21**

Pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan Kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Litbang Kemendikbud, 2013). Kemudian Trilling & Fadel mengungkapkan bahwa

Keterampilan abad 21 adalah 1) *life and creer skills*, 2) *learning and innovation skills*, 3) *information media and technology skills*. Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan Pelangi keterampilan pengetahuan abad 21 atau disebut “*21 st century knowledge-skills rainbow*” (Khasanah & Herina, 2019: 1007).

Daryanto & Karim (2017: 31) mengungkapkan terdapat beberapa konsep pendidikan abad 21 yang telah diadopsi oleh Kemendikbud untuk mengembangkan kurikulum dari tingkat Sekolah Dasar selanjutnya Sekolah Menengah Pertama (SMP), kemudian Sekolah Menengah Atas (SMA) konsep-konsep tersebut antara lain; a) keterampilan abad 21 (*21st century skills*). b) pendekatan ilmiah (*scientific approach*). c) pembelajaran otentik dan penilaian otentik (*authentic learning & authentic assesment*). Selanjutnya dari beberapa konsep tersebut disesuaikan untuk mengembangkan pendidikan menuju Indonesia lebih kreatif pada 2045.

Proses belajar mengajar pada abad 21 harus benar-benar mampu menjadikan siswa mempunyai kualitas dan mamppu bersaing di dunia global. Di samping mempunyai kualitas ada beberapa alat penting dalam mendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar di abad 21 yakni; a) internet, computer dan printer, b) telepon seluler, c) pensil dan kertas, d) permainan edukasi, e) tes dan kuis, f) guru yang baik, g) pola pikir yang sehat dan positif, h) biaya pendidikan, i) orang tua yang penyayang, j) serta sumber belajar yang menunjang (perpustakaan, lingkungan yang sehat) (Khasaan & Herina, 2019: 1007).

### **Literasi Digital**

Istilah literasi digital perkenalkan oleh Paul Gilster yang terdapat dalam bukunya *Digital Literacy*. Literasi digital merupakan kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk menggunakan peralatan, fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain dalam konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan Tindakan social yang konstruktif, dan untuk merefleksikan proses ini (Nahdi & Jatisunda, 2020: 118).

Pengertian literasi digital lainnya yakni merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan infirmasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari (Khasanah & Herina, 2019: 1004). Maka dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan sebuah kemampnan utnuk memahami dan memanfaatkan perangkat digital dalam menelusuri informasi yang ada di dalamnya untuk berkolaborasi dan berkomunikasi mengenai segala hal, terkhusus untuk proses pembelajaran.

Berkenaan dengan hal tersebut, Kemendikbud telah merencanakan Gerakan Literasi sejak tahun 2014. Tantangan terbesar dalam penerapan literasi digital di sekolah berasal dari internal sekolah yang diantaranya kemampuan guru dan kurangnya fasilitas penunjang literasi digital. Untuk itu, literasi digital sekolah haruslah dikembangkan sebagai mekanisme integrasi dalam kurikulum atau setidaknya terkoneksi dengan system pembelajaran. Kemendekbud (2017: 13-14) membagi 3 sasaran basis literasi digital sekolah yakni:

a. Basis Kelas

1. Meningkatnya jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti kepala sekolah, guru dan tenaga kependidikan;
2. Meningkatnya intensitas peerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran dan
3. Meningkatnya pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan dan siswa dalam menggunakan media digital dan internet.

b. Basis Budaya Sekolah

1. Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital;
2. Frekuensi peminjaman buku bertema digital;
3. Jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi;
4. Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman;
5. Jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah; dan
6. Tingkat pemanfaata dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah (misalnya, rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah dsb).

c. Basis Masyarakat

1. Jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital di sekolah; dan
2. Tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan Lembaga dalam pengembangan literasi digital.

Bawden menawarkan pemahaman baru terhadap literasi digital yang berakar pada literasi computer da literasi informasi. Shapiro dan Hughes mengemukakan bahwa literasi computer terdiri dari beberapa literasi; a) literasi alat, merupakan kompetensi menggunakan pirngkat lunak dan keras, b) literasi sumber yang diartikan sebagai pemahama tentang berbagai sumber bentuk, akses dan informasi, c) literasi social structural yang merupakan pemahaman mengenai cara produksi dan manfaat informasi secara social, d) literasi penelitian merupakan penggunaan teknologi informasi untuk penelitian dan pengetahuan, e) literasi penerbitan sebagai

kemampuan untuk berkomunikasi dan menerbitkan informasi, f) literasi teknologi baru sebagai pemahaman mengenai perkembangan teknologi informasi, g) literasi kritis sebagai kemampuan untuk mengevaluasi mafaat teknologi baru (Khasanah & Herina, 2019: 1004).

Literasi digital memiliki manfaat yang mampu meningkatkan pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Terdapat beberapa dampak positif literasi digital yaitu; 1) unyuk membantu proses pembelajaran, 2) untuk dapat membedakan sumber belajar yang benar, signifikan, dan dapat memberikan manfaat, 3) untuk membuka peluang bagi guru agar lebih produktif dalam menciptakan media ajar digital (Pohan & Suparman, 2020: 167).

### **Pemanfaatan Media Elektronik dalam Pembelajaran**

Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2017) mengemukakan bahwa literasi dasar menjadi salah satu komponen kecakapan abad XXI dalam kurikulum 2013. Literasi dasar terdiri atas literasi; a) bahsa dan sastra, b) numerasi, c) sains, d) informatika dan teknologi, e) finansial, dan f) budaya dan kewarganegaraan. Dari penjabaran tersebut maka jenis literasi dasar yang dikembangkan oleh Kemendikbud tersebut bahwa setiap jenis literasi ddasar mempunyai kedudukan yang sama dengan literasi dasar lainnya untuk dikembangkan.

Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkan secara bijak. Fiturnya meliputi: dasar-dasar komputer, penggunaan internet dan program-program produktif, keamanan dan kerahasiaan, dan gaya hidup digital.

Berdasarkan hal tersebut konsep literasi digital setiap guru diharapkan memiliki kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang disajikan dalam bentuk digital dan dikembangkan secara arif agar memiliki kemampuan berpikir kritis serta mampu mengekspresikan diri dan berpartisipasi dalam media

### **Literasi digital di sekolah dasar**

Salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di kelas adalah dengan memanfaatkan literasi digital di sekolah dasar. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa pemanfaatan media elektronik sangatlah membantu proses pembelajaran. Terdapat beberapa pendekatan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya denga pendekatan *blended learning*. Blended learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online

dengan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa (Masitoh, 2018: 27).

Pembelajaran yang berkualitas tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi informasi. Untuk itu, guru selaku juru kunci di kelas harus mengemas dan membuat materi ajar serta merancang pembelajaran agar berjalan dengan maksimal. Dalam prose perancangan, guru harus mampu mendesain, mengembangkan dan menerapkan materi ajar yang digunakan. Berkaitan dengan merancang *blended learning*, ada beberapa konten yang harus dipahami oleh guru, komponen-komponen tersebut terdiri atas 1) perencanaan pembelajaran, 2) perancangan dan pembuatan materi, 3) penyampaian pembelajaran dan 4) evaluasi pembelajaran. Berikut akan dipaparkan beberapa komponen tersebut yang dikutip dari Masitoh (2018: 28) yaitu:

1. Perencanaan *Blended Learning*

Perencanaan pembelajaran yang memanfaatkan internet atau ponsel sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam *blended learning* berwawasan literasi digital diharapkan dapat menjadi alternatif bagi para guru untuk memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran.

Dalam merencanakan pembelajaran *blended learning* memuat rencana, perkiraan, dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media internet atau ponsel android yang dapat diakses melalui internet. Lingkup perencanaan *blended learning* terdiri atas 7 komponen yaitu; a) tujuan pembelajaran, b) karakteristik materi atau bahan ajar, c) proses pembelajaran, d) fasilitas, media dan sumber belajar, e) karakteristik siswa, f) waktu yang digunakan dan g) evaluasi pembelajaran

2. Menetapkan Indikator dan Pembuatan Materi Ajar

Dalam proses pembelajaran, bahan atau materi ajar memiliki peranan penting karena berhubungan langsung dengan proses pembelajaran dan siswa. Disebutkan bahwa pada tahap guru menetapkan tujuan atau kompetensi siswa dan secara bersamaan juga dilakukan analisis materi ajar. Langkah menetapkan tujuan atau kompetensi siswa dan isi pembelajaran sudah dapat dilakukan segera setelah melakukan analisis tujuan dan karakteristik isi mata pelajaran. Hasil dari langkah ini akan berupa daftar yang memuat rumusan tujuan pembelajaran khusus (indikator hasil belajar) dan tipe serta struktur isi materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa atau mahasiswa untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan.

### 3. Strategi pentampaian Pembelajaran

Pembelajaran dalam setting blended learning merupakan pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan materi ajar yang kaya dengan cakupan luas. Dalam menyampaikan pembelajaran tentu memilih metode atau model pembelajaran yang harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi pentampaian dan pengelolaan pembelajaran. Adapun factor-faktor yang perlu diperhatikan yakni; tujuan atau indikator belajar yang akan dicapai, hambatan belajar, karakteristik siswa agar diperoleh keefektifan dan efisien dan daya Tarik pembelajaran.

### 4. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan parameter untuk menilai tingkat capaian selama proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Evaluasi pembelajaran dimaksudkan untuk menilai seluruh proses dan akhir pembelajaran secara terencana, sistematis dan terarah berdasarkan rumusan yang jelas.

## **Penutup**

Berdasarkan penjelasan di atas dalam kajian literatur maka dapat disimpulkan bahwa dalam menghadapi perkembangan informasi dan komunikasi yang begitu pesat sekarang ini, sudah seyogyanya Lembaga pendidikan mengimplementasikan dan pembiasaan literasi digital guna menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan dapat memaksimalkan pembelajaran di kelas. Sebagai tambahan bahwa literasi digital merupakan sebuah keterampilan dalam berpikir tingkat tinggi, sebagai pendukung dalam mengembangkan kesuksesan proses pembelajaran.

## **Daftar Pustaka**

- 1) Daryanto, Karim, S. (2017). *Pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- 2) Litbang Kemdikbud. (2013) *Kurikulum 2013: Pergeseran Paradigma Belajar Abad-21*. Diakses dari <http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/index-beritakurikulum/243-kurikulum-2013-pergeseranparadigmabelajar-abad-21> pada tanggal 08 November 2021
- 3) Khasanah, U. & Heriana. 2019. *Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. (<https://jurnal.univpgri->

- [palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2662](http://palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2662) diakses pada tanggal 02 November 2021)
- 4) Kurniawan, Ragil, M. & Pambudi, Inang, D. 2018. *Literasi Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Generasi Digitas Native)*. Seminar Nasional Pendidikan Dasar. (<https://repository.bbg.ac.id/handle/715> diakses pada tanggal 05 November 2021)
  - 5) Mauludin, S. & Cahyani, I. 2018. *Literasi Digital Dalam Pembelajaran Menulis*. Seminar Internasional Riksa Bahasa XII. Universitas Pendidikan Indonesia. (<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa> diakses pada tanggal 08 November 2021)
  - 6) Masitoh, S. 2018. *Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. Proceedings of The ICECRS*. Vol. 1. No. 3. (<http://ojs.umsida.ac.id/index.php/icecrs/article/view/1377> diakses pada tanggal 08 November 2021)
  - 7) Nindi, Salim, D. & Jatisunda, Gilar, M. 2020. Analisis Literasi Digital Calon Guru SD Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 6. No. 2. (<https://pdfs.semanticscholar.org/aa00/c1c14632306d3d0aabad7b2514b2d42285b3.pdf> diakses pada tanggal 06 November 2021)
  - 8) Pohan, Saribumi, S. & Suparman. 2020. *Perspektif Literasi Digital Bagi Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*. Vol. 7. No. 1. (<https://ejournalunsam.id/index.php/jsnbl/article/view/2932> diakses pada tanggal 08 November 2021)
  - 9) Putri, Eka, A. 2019. *Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Nilai-nilai Kearifan Lokal pada Tradisi Saprahan Di Pontianak*. *Yupa: Historical Studies Journal*. Vol. 3. No. 1. (<http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/yupa/article/view/132> diakses pada tanggal 05 November 2021)
  - 10) Sujana, A. & Rachmatin, D. 2019. *Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa dan Bagaimana*. *Current Research in Education: Conference Series Journal*. Vol. 1. No. 1. ([https://www.researchgate.net/profile/Dewi-Rachmatin-2/publication/341786748\\_Literasi\\_digital\\_abad\\_21\\_bagi\\_mahasiswa\\_PGSD\\_apa\\_mengapa\\_dan\\_bagaimana/links/5ed47d1992851c9c5e71dcf0/Literasi-digital-abad-21-bagi-mahasiswa-PGSD-apa-mengapa-dan-bagaimana.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Dewi-Rachmatin-2/publication/341786748_Literasi_digital_abad_21_bagi_mahasiswa_PGSD_apa_mengapa_dan_bagaimana/links/5ed47d1992851c9c5e71dcf0/Literasi-digital-abad-21-bagi-mahasiswa-PGSD-apa-mengapa-dan-bagaimana.pdf) diakses pada tanggal 01 November 2021)



- 11) Syafii, Firdaus, F. 2021. Merdeka Belajar: Sekolah Penggerak (?). Universitas Negeri Gorontalo.
- 12) Tim Kemendikbud. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kemendikbud.

## **KEMAMPUAN GURU SEBAGAI PENGGERAK PEMBELAJARAN ERA *SOCIETY* 5.0 DI KABUPATEN BONE BOLANGO**

**Rusmin Husain**

Universitas Negeri Gorontalo

[rusmin.husain@ung.ac.id](mailto:rusmin.husain@ung.ac.id)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan guru sebagai penggerak pembelajaran era *society* 5.0 di Kabupaten Bone Bolango. Locus penelitian yakni Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Kepala Sekolah dan guru sekolah dasar di Kabupaten Bone Bolango. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil yang ditemukan yakni kemampuan guru sebagai penggerak dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran era *Society* 5.0 di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango berada pada kriteria yang cukup baik yang artinya masih harus terus ditingkatkan dengan berbagai intervensi stakeholder pendidikan.

**Kata kunci:** Era *Society* 5.0, Literasi Digital

### **Pendahuluan**

Perkembangan dunia global sekarang ini ditandai dengan berbagai kemajuan terutama di bidang teknologi. Kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang signifikan yang ditandai hampir semua kegiatan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sagala mengatakan bahwa tujuan pendidikan di sekolah yang selalu dituntut untuk mengacu kepada tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap karakteristik perkembangan siswa; kesesuaian dengan lingkungan dan kebutuhan pembangunan daerah; arah pembangunan nasional; serta memperhatikan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dan kehidupan umat manusia secara global.

Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menjadi sebuah acuan untuk peningkatan capaian pembelajaran dan outputnya agar lebih baik. Tantangan dalam teknologi informasi ini ditandai dengan adanya revolusi industri 4.0 yang kemudian mengalami peralihan era *Society* 5.0 yang lebih kompleks dengan berbagai aspek keunggulan dan kelemahannya bagi semua pihak.

Sebagai Pendidik di era *society 5.0*, para guru harus memiliki keterampilan dibidang digital dan berpikir kreatif, dimana di era masyarakat 5.0 (*society 5.0*) guru dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas. Oleh karena itu ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik di era *society 5.0*. diantaranya *Internet of things* pada dunia Pendidikan (IoT), *Virtual/Augmented reality* dalam dunia pendidikan, Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan untuk mengetahui serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh pelajar (siswa). Menghadapi era *society 5.0* ini dibutuhkan kemampuan 6 literasi dasar seperti literasi data yaitu kemampuan untuk membaca, analisis, dan menggunakan informasi (big data) di dunia digital. Kemudian literasi teknologi, memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, machine learning, engineering principles, biotech*). Dan terakhir adalah literasi manusia yaitu humanities, komunikasi, & desain.

Pembelajaran yang berbasis teknologi informasi harus dilakukan dengan berbagai cara yakni dengan adanya sarana prasarana berupa komputer, LCD, jaringan internet maupun perangkat keras lainnya. Setelah itu penting pula penggunaan aplikasi dalam kegiatan e-learning tersebut seperti yang dikatakan oleh Mustakim terdiri atas youtube, whatsapp group, google classroom, Google Meet dan quizzes. Penggunaan media online atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Penggunaan media aplikasi dalam era *Society 5.0* akan sangat penting dilakukan oleh guru dalam upaya untuk peningkatan berbagai aspek positif dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru dalam menggunakan aplikasi dalam kegiatan e-learning sangatlah penting terutama mengoptimalkan strategi dalam pembelajaran.

Kemampuan pada dasarnya merupakan deskripsi tentang apa yang dapat dilakukan seseorang dalam bekerja, serta apa wujud dari pekerjaan tersebut yang dapat dilihat. Untuk dapat melakukan suatu pekerjaan, seseorang harus memiliki kemampuan dalam bentuk pengetahuan, sikap, keterampilan yang relevan dengan bidang pekerjaannya. Sehingga kemampuan guru dapat dimaknai sebagai gambaran tentang apa yang harus dilakukan seorang guru dalam melaksanakan pekerjaannya, baik berupa kegiatan, perilaku maupun hasil yang dapat ditunjukkan dalam proses belajar mengajar.

Terkait dengan kemampuan guru penelitian ini dilaksanakan pada Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Bone Bolango. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada temuan masalah pada observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, dimana kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dalam menghadapi era *Society 5.0* masih sangat minim karena guru kurang

mengoptimalkan potensi aplikasi yang ada dalam kegiatan pembelajaran dimana guru lebih banyak memberikan tugas dibandingkan memberi penjelasan yang mendetail mengenai materi padahal banyaknya aplikasi yang bisa digunakan baik dalam bentuk video maupun power point kepada siswa. Salah satu aplikasi yang familiar dan hampir semua guru di Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Bone Bolango yakni penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Implementasi ditetapkannya pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi tersebut didalam pengelolaannya masih menyisakan berbagai kendala, diantaranya biaya pengadaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi masih mahal baik itu perangkat keras maupun lunak sementara kemampuan ekonomi sebagian besar masyarakat kita belum mampu menjangkau kebutuhan tersebut, infrastruktur teknologi informasi juga belum terpenuhi secara maksimal dan kesiapan pemerintah masih kurang, belum tersedianya sumber daya tenaga pendidik yang mampu untuk mengefektifkan dan efisiensi dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi. Sehingga semua pihak harus mampu untuk mendorong kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Hal ini karena kemampuan guru dalam penggunaan teknologi informasi akan berdampak nyata dalam peningkatan hasil belajar siswa yang dalam ini juga terlihat dari proses pembelajaran yang efektif.

Permasalahan selanjutnya yang peneliti temukan yakni bukan hanya pada tenaga pendidik namun juga pada ketersediaan sarana dan prasarana yang belum sesuai rasionya dengan jumlah siswa sehingga dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi ini kadangkala kurang terwujud. Seperti dalam pembelajaran, guru ingin mengajarkan menggunakan proyektor namun proyektor tersebut masih digunakan oleh kelas lainnya sehingga pembelajaran pada hari tersebut akan kurang optimal karena guru tidak mampu melakukan pengelolaan kelas dengan baik. Hal ini tentunya tidak akan terjadi apabila kepala sekolah memperhatikan secara penuh mengenai kompetensi guru serta ketersediaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi di sekolah.

## **Metode**

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Era *Society* 5.0**

*Society* 5.0 atau bisa diartikan masyarakat 5.0 merupakan sebuah konsep yang dicetuskan oleh pemerintah Jepang. Konsep *society* 5.0 tidak hanya terbatas untuk

faktor manufaktur tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual. *Society 5.0* menjadi konsep tatanan kehidupan yang baru bagi masyarakat. Melalui konsep *society 5.0* kehidupan masyarakat diharapkan akan lebih nyaman dan berkelanjutan. Orang-orang akan disediakan produk dan layanan dalam jumlah dan pada waktu yang dibutuhkan<sup>4</sup>.

Era *Society 5.0* telah memberikan dampak signifikan terhadap penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik di Indonesia. Meningkatnya pemanfaatan teknologi informasi sebagai hasil peradaban era *society 5.0* menghadirkan peluang dan tantangan bagi pendidik pada tiap satuan pendidikan<sup>5</sup>. Adanya *society 5.0* menimbulkan tantangan tersendiri dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran<sup>6</sup>. Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan kegiatan pendidik dan peserta didik dalam menyelenggarakan program pembelajaran. Tahapan-tahapan ini yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran.

## **2. Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran**

Teknologi informasi diartikan sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data dalam pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi pendidikan mengandung dua unsur yang saling terkait yaitu teknologi informasi pendidikan dan teknologi komunikasi pendidikan<sup>7</sup>. Pada hakikatnya teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang pendidikan. Teknologi pendidikan memandang soal mengajar dan belajar sebagai masalah atau problema yang harus dihadapi secara rasional dan ilmiah<sup>8</sup>. Teknologi pendidikan merupakan pengembangan, penerapan, dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Dalam pengertian ini lebih diutamakan tentang proses belajar itu sendiri dibandingkan dengan alat-alat yang dapat membantu proses belajarnya. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa teknologi pendidikan itu mengenai software dan hardwarenya, software antara lain menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya.

## **3. Progres Kemampuan Guru Sebagai Penggerak Pembelajaran Era *Society 5.0* di Kabupaten Bone Bolango**

Kemampuan guru sebagai penggerak pembelajaran era *Society 5.0* di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango memiliki skor sebesar 79,20% yang berada

dalam kriteria yang cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango belum optimal dalam pemanfaatan aplikasi e-learning untuk berbagai kegiatan dalam pembelajaran.

**Tabel 1: Kemampuan Guru Sebagai penggerak pembelajaran era *Society* 5.0 di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango**

No	Indikator	Deskriptor	Skor			Kriteria
			Aktual	Ideal	%	
1	Perencanaan	Identifikasi kebutuhan.	497	580	85.69%	Baik
		Identifikasi Kompetensi	859	1,015	84.63%	Baik
		Penyusunan Program Pembelajaran	233	290	80.34%	Baik
		<b>Skor Indikator</b>	<b>1,589</b>	<b>1,885</b>	<b>84.30%</b>	<b>Baik</b>
2	Pelaksanaan	Membuka e-learning	451	580	77.76%	Cukup Baik
		Penyampaian e-learning	425	580	73.28%	Cukup Baik
		Menutup e-learning	427	580	73.62%	Cukup Baik
		Kegiatan Belajar siswa	1,179	1,450	81.31%	Baik
		<b>Skor Indikator</b>	<b>2,482</b>	<b>3,190</b>	<b>77.81%</b>	<b>Cukup Baik</b>
3	Evaluasi	Monitoring	314	435	72.18%	Cukup Baik
		Tindak lanjut	220	290	75.86%	Cukup Baik
		Capaian minat dan hasil siswa	1,137	1,450	78.41%	Cukup Baik
		<b>Skor Indikator</b>	<b>1,671</b>	<b>2,175</b>	<b>76.83%</b>	<b>Cukup Baik</b>
<b>Skor Keseluruhan</b>			<b>5,742</b>	<b>7,250</b>	<b>79.20%</b>	<b>Cukup Baik</b>

Sumber: Data diolah, 2021

Berdasarkan tabel di atas dapat dijabarkan bahasan untuk setiap indikator sebagai berikut ini:

**1. Kemampuan guru sebagai penggerak dalam perencanaan pembelajaran era *Society* 5.0 di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango**

Hasil pengujian deskriptif pada permasalahan penelitian pertama menunjukkan bahwa kemampuan guru sebagai penggerak dalam perencanaan pembelajaran era *Society* 5.0 di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango memiliki skor rata-rata sebesar 84,30% yang berada pada kriteria yang “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa guru di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango mampu untuk memanfaatkan teknologi informasi berupa aplikasi pembelajaran dalam membuat sebuah perencanaan pembelajaran sehingga langkah-langkah pembelajaran bisa menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran dari awal hingga akhir yang pada akhirnya akan berdampak pada proses belajar yang lebih baik. Kemampuan guru menjadi penunjang yang utama dalam penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring karena dengan kemampuan tersebut guru akan dengan mudah membuat tahapan pembelajaran menjadi lebih inovatif seperti pada tahap perencanaan yang ideal sesuai pedoman perencanaan. Guru yang memiliki kemampuan akan cenderung tidak puas dengan capaian dari pelaksanaan pembelajaran sehingga sebagai tindak lanjut dalam perencanaan maka akan mengkombinasikan penggunaan berbagai aplikasi yang

membantu program pembelajaran agar siswa menjadi lebih mampu dalam memahami konsep dan konteks pelajaran yang diharapkan.

Hasil ini sesuai dengan pernyataan Siswoyo mengungkapkan bahwa guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik<sup>9</sup>. Kemudian hasil setiap indikator ditemukan bahwa kemampuan guru dalam perencanaan yang terbaik yakni pada kemampuan guru dalam identifikasi kebutuhan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran era *Society* 5.0 di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango dengan capaian skor sebesar 85,69%. Sementara itu skor yang terendah yakni mengenai penyusunan program pembelajaran sebesar 80,34% yang artinya guru masih kurang optimal dalam menyusun program pembelajaran yang berbasis teknologi dimana pembelajaran berbasis teknologi masih dalam bentuk ceramah atau kurang maksimalnya persiapan guru dalam membuat berbagai media dan konten pembelajaran yang menarik minat siswa.

Kemampuan guru sangat diperlukan untuk siswa. Melalui hasil ini maka perlu adanya program pengembangan kapasitas dan peningkatan komitmen dari guru Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango dalam penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dalam menghadapi era *Society* 5.0 bisa dilaksanakan dengan baik serta mampu melakukan evaluasi dengan sesuai ketentuan yang ada. Guru dituntut untuk dapat bekerja dengan teratur, konsisten dan kreatif dalam menghadapi pekerjaannya. emantapan dalam bekerja hendaknya merupakan karakteristik pribadinya, sehingga pola kerja seperti ini dihayati pula oleh siswa sebagai pendidikan.

## **2. Kemampuan guru sebagai penggerak dalam pelaksanaan pembelajaran era *Society* 5.0 di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango**

Hasil pengujian deskriptif pada permasalahan penelitian kedua menunjukkan bahwa kemampuan guru sebagai penggerak dalam pelaksanaan pembelajaran era *Society* 5.0 di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango memiliki skor rata-rata sebesar 77,81% yang berada pada kriteria yang “Cukup Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango masih belum maksimal karena guru belum sepenuhnya mampu untuk berkreasi sesuai dengan perencanaan yang dilakukan. Hal ini tentunya membutuhkan inovasi guru dalam memanfaatkan seluruh fasilitas yang bertindak sebagai penunjang dalam proses pembelajaran secara daring agar bisa berdampak nyata dalam efektifnya pelaksanaan pembelajaran secara online dan efisiensi dalam penggunaan biaya paket data dalam pembelajaran tersebut.

Kegiatan pembelajaran yang efektif dengan cara daring (dalam jaringan) yang dilaksanakan sebagai kegiatan pembelajaran tentunya harus menggunakan jaringan internet agar dapat terhubung secara online. Dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) harus mempersiapkan sarana dan prasarana yang menunjang agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Dengan adanya pembelajaran secara daring, peserta didik wajib ikut serta aktif di kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada saat ini, pembelajaran daring merupakan pilihan utama yang dilaksanakan sebagai proses kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango. Pembelajaran daring ini dilaksanakan selama masa pandemi covid-19. Rosali mengatakan bahwa pada pembelajaran daring berlangsung, keaktifan belajar siswa tidak sama seperti pembelajaran di laksanakan langsung disekolah, siswa cenderung kurang aktif<sup>10</sup>.

Berbagai kendala dalam pembelajaran masa pandemi yang membuat siswa jadi kurang aktif yakni karena kurang kreatifnya guru dan juga dukungan orang tua melalui kondisi sosial ekonomi dari orang tua tersebut. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Agung bahwa peran kemampuan pada seorang guru adalah salah satu faktor yang penting dalam dunia pendidikan. Kemampuan berperan dalam keberhasilan serta hasil belajar di sekolah. Sedangkan posisi guru dalam pelaksanaan pendidikan berada pada garis terdepan dalam menjamin proses pembelajaran berkualitas. Keberadaan guru dan kesiapan menjalankan tugas sebagai pendidik sangat menentukan terselenggaranya suatu proses pendidikan<sup>11</sup>. Sehingga dengan kemampuan guru maka akan menunjang baiknya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

Kemudian hasil setiap indikator ditemukan bahwa sebagai penggerak dalam pelaksanaan pembelajaran era *Society* 5.0 di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango, kemampuan guru sudah lebih baik dilihat dari proses kegiatan siswa dengan skor capaian sebesar 81,31% yang artinya guru mulai melihat adanya perubahan akibat adaptasi siswa dan orang tua siswa dalam pembelajaran online selama masa pandemi. Kemudian untuk hasil yang kurang optimal sebagai penggerak dalam pelaksanaan pembelajaran era *Society* 5.0 di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango yakni dalam hal penyampaian pembelajaran dengan skor sebesar 73,28% yang berarti bahwa guru masih cenderung monoton dalam penyampaian pembelajaran karena konten dalam pembelajaran belum begitu menarik dan kreatif.

Kemampuan guru menggunakan aplikasi dalam meningkatkan efektivitas *e-learning* di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango mampu memberikan sumbangan yang cukup nyata dalam proses pembelajaran namun dengan catatan guru harus melakukan komunikasi dan kerja sama dengan orang tua siswa agar



proses pembelajaran itu bisa berjalan dengan baik dan siswa menunjukkan suatu kekatifan dalam kegiatan pembelajaran seperti bertanya, menyimak dan menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang diajarkan. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango belum begitu baik dalam penggunaan teknologi informasi khususnya aplikasi-aplikasi untuk kegiatan pembelajaran online sehingga hasil belajar siswa ketika dibelajarkan secara online ini belum maksimal. Penggunaan aplikasi yang didukung oleh kemampuan guru menjadi sebuah keharusan agar proses dan hasil pembelajaran bisa sesuai dengan harapan yang menjadi representasi baiknya kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran pada masa pandemi covid-19 yang memaksa seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (*e-learning*).

### **3. Kemampuan guru sebagai penggerak dalam evaluasi pembelajaran era *Society 5.0* di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango**

Hasil pengujian deskriptif pada permasalahan penelitian ketiga menunjukkan bahwa kemampuan guru sebagai penggerak dalam evaluasi pembelajaran era *Society 5.0* di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango memiliki skor rata-rata sebesar 76,83% yang berada pada kriteria yang “Cukup Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran secara online khususnya pada aspek evaluasi masih belum maksimal dimana guru-guru harus membuat sebuah rubrik penilaian yang lebih detail karena hal ini akan membuat sebuah evaluasi menjadi lebih baik. Evaluasi sangatlah penting karena akan menjadi dasar informasi dalam proses perencanaan selanjutnya bagi guru dan kepala mdarrasah untuk kegiatan pembelajaran daring yang lebih baik di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango.

Hasil setiap indikator ditemukan bahwa kemampuan guru sebagai penggerak dalam evaluasi pembelajaran era *Society 5.0* di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango seluruh indikatornya dalam keadaan yang cukup baik, dimana evaluasi yang terbaik pada indikator capaian minat dan hasil siswa dengan skor sebesar 78,41% yang berarti bahwa guru mulai dapat melakukan penilaian atas pembelajaran online yang dilakukan. Sementara skor terendah yakni mengenai monitoring yang berarti bahwa evaluasi pada setiap tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran online dengan skor sebesar 72,18% terutama dalam penggunaan aplikasi belum dilakukan evaluasi dengan baik sehingga membuat guru kurang kreatif dalam mengkombinasikan berbagai aplikasi untuk pembelajaran.

Guru dalam menjalankan *e-learning* di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango belum mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi sehingga banyak siswa yang cenderung memperoleh hasil belajar yang kurang sesuai dengan harapan guru. Hal ini tentunya didukung pula oleh hasil

pengamatan pada hasil belajar siswa dimana sangat sedikit siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan sisanya harus melakukan remedial sehingga kemampuan guru harus pula berorientasi pada hasil belajar siswa agar siswa mampu mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Sehingga secara keseluruhan bahwa guru Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango belum begitu baik dalam penggunaan teknologi informasi khususnya aplikasi-aplikasi untuk kegiatan pembelajaran online sehingga hasil belajar siswa ketika dibelajarkan secara online ini belum maksimal. Penggunaan aplikasi yang didukung oleh kemampuan guru menjadi sebuah keharusan agar proses dan hasil pembelajaran bisa sesuai dengan harapan yang menjadi representasi baiknya kemampuan dan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran pada masa pandemi covid-19 yang memaksa seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (*e-learning*).

Hasil dari pengujian ini sejalan dengan pernyataan Ashadi dan Suhaeb bahwa aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dalam menghadapi era *Society 5.0* dapat membantu memudahkan guru dan Siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik Siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar tersebut dapat berupa pemanfaatan media pembelajaran baru yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

### **Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa kemampuan guru sebagai penggerak dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran era *Society 5.0* di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Bone Bolango berada pada kriteria yang cukup baik yang artinya masih harus terus ditingkatkan dengan berbagai intervensi stakeholder pendidikan. Menghadapi era *Society 5.0* maka guru harus lebih kreatif dalam membuat konten-konten pembelajaran yang sangatlah berguna dalam meningkatkan animo dari siswa untuk belajar dan akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa

### **Daftar Pustaka**

- 1) Sagala, S. (2011). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Penerbit Alfabeta

- 2) Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. Al asma: Journal of Islamic Education Volume 2 Nomor 1
- 3) Suyanto & Asep Jihad. (2013). Menjadi Guru Profesional, Strategi meningkatkan. Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global. Jakarta : Esensi Erlangga.
- 4) Nastiti, F. E. & Abdu, A. R. N. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Volume 5 Nomor 1
- 5) Kurniawan, N. A. & Aiman, U. (2020). Paradigma Pendidikan Inklusi Era Society 5.0. JPD: Jurnal Pendidikan Dasar E-ISSN 2549-5801 Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020.
- 6) Usmaedi. (2021). Education Curriculum For Society 5.0 In The Next Decade. Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi Volume 4 (2)
- 7) Uno, H. B. dan Lamatenggo, B. (2011). Teknologi Komunikasi dan Informasi. Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara
- 8) Nasution. (2011). Teknologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- 9) Siswoyo. (2007). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press
- 10) Rosali, E. S. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Geography Science Education Journal (GEOSEE) Volume 1 Nomor 1 Hlm 21-30.
- 11) Agung, I. (2014). Mengembangkan Profesionalitas Guru (Upaya Meningkatkan Kompetensi dan Profesionalisme Kinerja Guru). Jakarta: Bee Media Pustaka
- 12) Ashadi, N. R. dan Suhaeb, S. (2020). Hubungan pemanfaatan Google Classroom dan kemandirian Terhadap hasil belajar mahasiswa PTIK pada masa pandemi. Jurnal Media Elektrik, Vol. 17, No. 2, April 2020 p-ISSN:1907-1728, e-ISSN:2721-9100

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V SDN 3 SAMBUNG JAWA KABUPATEN PANGKEP**

**Rustinah, Muhammad Basri, Muhajir**

Program pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar

[Rustinab3@gmail.com](mailto:Rustinab3@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap minat belajar, hasil belajar serta penggunaannya secara simultan terhadap minat dan hasil belajar IPS murid kelas V SDN 3 Sambung Jawa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design*, dengan menggunakan sampel jenuh sebanyak 40 murid dengan 2 kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data hasil penelitian ini dianalisis menggunakan SPSS 21.0.

Pengambilan data untuk mendapatkan tes hasil belajar murid diperoleh dengan menggunakan *Pretest* dan *Posttest* dan untuk mendapatkan hasil minat belajar murid diperoleh dengan menggunakan angket. Adapun hasil analisis deskriptif yang diperoleh didapatkan minat dan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Kemudian pada uji Manova diperoleh signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi secara simultan terhadap minat dan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap minat dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial murid kelas V SDN 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep.

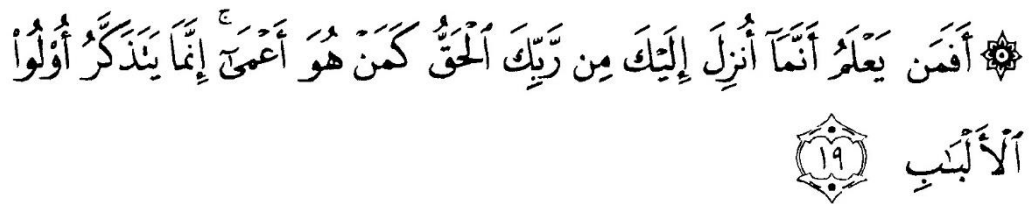
Kata kunci: *Problem Based Learning*, media animasi, hasil belajar, minat belajar

**Pendahuluan**

Setiap anak terlahir dengan potensinya masing-masing. Namun kadangkala, potensi yang mereka miliki tidak diasah dengan baik atau bahkan mereka tidak menyadari potensi tersebut. Pendidikan berperan sebagai wadah dan sarana yang baik dalam rangka pembinaan dan pembentukan sumber daya manusia agar setiap potensi yang dimiliki oleh seorang anak dapat tersalurkan dengan baik sehingga terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan dengan beberapa guru di SDN 3 Sambung Jawa, mengenai hasil belajar serta minat belajar murid selama proses pembelajaran daring didapatkan hasil bahwa selama pembelajaran daring ini, minat dan hasil belajar murid tidak terlalu memuaskan akibat dari pembelajaran daring yang sudah hampir 2 tahun ini, mengakibatkan murid kehilangan gairah dalam belajar, ditambah pengaruh kecanggihan teknologi yang membuat anak lebih betah untuk lebih banyak menghabiskan waktunya memainkan gawai mereka sehingga mereka lupa kalau tugas mereka yang sebenarnya adalah belajar, sehingga hal ini menjadi tantangan guru untuk memikirkan bagaimana untuk meningkatkan hasil belajar murid entah itu dari model pembelajaran atau metode pembelajaran yang variatif sehingga perhatian murid bisa difokuskan kembali. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi jawaban dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media animasi. Model pembelajaran tersebut dapat mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar murid serta pembelajaran yang berpusat pada murid dengan dibantu sebuah media animasi yang dapat menarik perhatian murid sehingga terbentuk proses pembelajaran yang bermakna yaitu murid dapat menerapkan nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPS tersebut.

*Problem Based Learning* merupakan model yang memberikan kemandirian kepada murid dalam proses pembelajaran, yakni kemandirian dalam mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya. Selaras dengan Panen dalam Rusmono (2012: 74), model pembelajaran berbasis masalah ini mengharuskan siswa mampu mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, lalu kemudian menggunakan data tersebut dalam memecahkan masalah. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada murid, Abidin (2017: 6). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* ini selaras dengan salah satu teori belajar yaitu teori belajar konstruktivisme, dimana keduanya lebih menitikberatkan pada aktivitas murid dibanding aktivitas guru, juga melatih murid untuk menjadi pemikir yang mandiri. Supardan (2019:83) mengasumsikan konstruktivisme sebagai suatu proses bagi murid dalam mengembangkan pengetahuannya melalui suatu latihan, eksperimen maupun berdiskusi dengan murid lain. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* ini, searah dengan arti Surat Ali-Imran (3): 190 dan Surah Ar-Rad (13): 19, yang mengajak kita untuk selalu berpikir kritis.



Artinya:

“Maka apakah orang yang mengetahui bahwa apa yang diturunkan Tuhan kepadamu adalah kebenaran, sama dengan orang yang buta? Hanya orang berakal saja yang dapat mengambil pelajaran”

Menurut Mulyanto dkk (2018: 37) pembelajaran berbasis masalah di fokuskan pada masalah dimana siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan keterampilan inkuiri dan berpikir ke tingkat yang lebih tinggi. Model pembelajaran yang berpusat pada murid (*student centre*) ini memiliki banyak manfaat, diantaranya murid terlatih untuk selalu berpikir kritis, lebih mudah diingat dikarenakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, memahami materi yang dipelajarinya, secara tidak langsung murid mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya, dan akan memotivasi murid untuk belajar lebih giat. Selain itu, model PBL merupakan model pembelajaran yang menghadirkan masalah dengan topik dari kehidupan nyata murid sehingga dapat mendorong murid untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan memperdalam pemahaman tentang konsep pembelajaran, Handayani (2018: 167). Agar tercipta suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran secara terstruktur, Aqib (2016: 66).

Kabupaten Pangkep sendiri, khususnya di SDN 3 Sambung Jawa, sistem pembelajarannya dirubah dari yang semula dilaksanakan dikelas kemudian beralih ke sistem pembelajaran daring. Namun, setelah dilakukan pengamatan didapatkan bahwa selama pandemi ini minat belajar murid menjadi berkurang. Hal inilah yang membuat peneliti menyematkan video animasi sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar murid. Selain itu, Animasi juga dapat di olah sesuai dengan kebutuhan, mulai dari bentuk, warna, suara dan gerakan yang dibutuhkan, Munandar dalam Khomaidah & Harjono (2019). Sehingga, dengan menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sekaligus hasil belajar murid.

Bersumber pada latar belakang yang telah di jelaskan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil

Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep”.

### Metode

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan eksperimen yang bersifat kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design*, dimana pada desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen, Sugiyono (2017:114).

*Quasi Eksperimen* ini menggunakan rancangan penelitian *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Alasan menggunakan *nonequivalent control group design* dikarenakan pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, Ali & Asrori (2014: 88).

Populasi merupakan objek atau subjek yang telah ditetapkan untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya, objek atau subyek tersebut mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti Sugiyono (2015: 80). Penelitian ini menggunakan sampel total, artinya semua populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini, sampel yang diambil adalah keseluruhan murid Kelas V dengan jumlah murid 40 orang. Menurut Arikunto (2016) jika subyek penelitian kurang dari 100, maka subjek penelitian tersebut digabungkan sehingga menjadi penelitian populasi. Dalam hal ini, kelas V B akan dijadikan sebagai kelompok kontrol dan kelas V A dijadikan sebagai kelompok eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk menghimpun setiap informasi yang dibutuhkan yaitu melalui angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap minat dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial murid kelas V SDN 3 Sambung Jawa, maka digunakan analisis uji beda/t-test (analisis data menggunakan software SPSS 21.0 for window). Sebelum melakukan analisis hipotesis maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang bertujuan untuk melihat data tersebut telah terdistribusi normal dan homogen.

Uji hipotesis menggunakan uji manova untuk mengukur pengaruh variabel independen yang berskala kategorik terhadap beberapa variabel dependen sekaligus yang berskala kuantitatif. Hasil analisis ini dibantu program SPSS 21.0 for window dilakukan taraf signifikan lebih kecil dari 0,05.

Alat yang digunakan untuk mengukur minat belajar murid adalah dengan menggunakan analisis skala *likert*. *Likert* dilakukan apabila peneliti ingin mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Setelah data terhimpun, kemudian diolah menggunakan SPSS 21.0.

### Hasil dan Pembahasan

Untuk mendapatkan data minat belajar murid, peneliti menggunakan angket. Sedangkan untuk hasil belajar IPS, peneliti menggunakan data hasil pretest dan posttest. Adapun data dari hasil angket dan pretest-posstest tersebut sebagai berikut:

#### 1. Minat Belajar Murid

Untuk data tentang minat belajar murid, peneliti menggunakan angket yang terdiri dari 15 butir pertanyaan. Nilai angket minat belajar siswa diperoleh setelah kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan perlakuan pada mata pelajaran IPS. Hasil analisis deskriptif data nilai angket minat belajar murid sebagai berikut:

##### a. Kelas Kontrol

Tabel 4.1. Deskripsi skor minat belajar murid kelas V (kelas kontrol)

	<i>N</i>	<i>Rang e</i>	<i>Minimu m</i>	<i>Maximun</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Sstd. Deviation</i>	<i>Varianc e</i>
Hasil minat belajar kelas kontrol	20	7	44	51	962	48,10	2,382	5,674
Validasi N ( <i>listwise</i> )	20							

Setelah data minat belajar murid diolah kemudian dimasukkan kedalam kategorisasi minat belajar. Berikut kategorisasi minat belajar kelas kontrol.

Tabel 4.2. Kategorisasi minat belajar kelas kontrol

<i>No.</i>	<i>Rentang Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>	<i>Kategori</i>
1	<30	0	0	Rendah
2	30 - 41	0	0	Sedang
3	42 - 47	6	30	Tinggi
4	>48	14	70	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	

##### b. Kelas Eksperimen

Data hasil minat belajar siswa diperoleh setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi. Data hasil minat belajar belajar tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.3. Deskripsi skor minat belajar murid kelas V (kelas eksperimen)

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimun</i>	<i>Maximun</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
Hasil minat belajar kelas eksperimen	20	12	45	57	1018	50,90	2,808	7,884
Valid N ( <i>listwise</i> )	20							



Setelah data minat belajar murid diolah kemudian dimasukkan kedalam kategorisasi minat belajar. Berikut kategorisasi minat belajar kelas eksperimen.

Tabel 4.4. Kategorisasi minat belajar kelas eksperimen

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	<30	0	0	Rendah
2	30 - 41	0	0	Sedang
3	42 - 47	2	10	Tinggi
4	>48	18	90	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan skor hasil pengumpulan responden dari kelas kontrol dengan kelas eksperimen didapatkan kesimpulan bahwa minat belajar murid dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

## 2. Hasil Belajar Siswa

### a. Kelas Kontrol

Daftar nilai ketuntasan belajar murid untuk kelas kontrol diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata, standar deviasi, dan varians. Adapun skor hasil belajar murid kelas kontrol (*pretest*) sebagai berikut:

Tabel 4.5. Skor hasil belajar murid kelas kontrol (*pretest*)

	N	Range	Minimum	Maximun	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Hasil <i>pretest</i> kelas kontrol	20	26	47	73	1187	59,35	8,041	64,661
Valid N ( <i>listwise</i> )	20							

Data hasil belajar murid kemudian dimasukkan kedalam kategorisasi hasil belajarnya sebagai berikut:

Tabel 4.6. Kategorisasi hasil belajar

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	0 - 50	3	15	Sangat Kurang
2	51 - 74	17	85	Kurang
3	75 - 80	0	0	Cukup
4	81 - 89	0	0	Baik
5	90 - 100	0	0	Sangat Baik
Jumlah	20	100		

Setelah mengetahui skor *pretest* hasil belajar murid pada kelas kontrol kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui pemahaman murid setelah mendapatkan perlakuan dengan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 4.7. Skor hasil belajar murid kelas kontrol (*posttest*)

	N	Range	Minimum	Maximun	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Hasil <i>posttest</i> kelas kontrol	20	20	60	80	1387	69,35	6,523	42,555
Valid N ( <i>listwise</i> )	20							

Data hasil belajar murid kemudian dimasukkan kedalam kategorisasi hasil belajarnya sebagai berikut:

Tabel 4.8. Kategorisasi hasil belajar

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	0 - 50	0	0	Sangat Kurang
2	51 - 74	17	85	Kurang
3	75 - 80	3	15	Cukup
4	81 - 89	0	0	Baik
5	90 - 100	0	0	Sangat Baik
Jumlah		20	100	

Berdasarkan hasil olah data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kategorisasi hasil belajar dikelas kontrol baik pada pretest maupun posttest tidak terlalu menunjukkan perubahan yang berarti.

#### b. Kelas Eksperimen

Hasil nilai ketuntasan yang telah diperoleh kemudian olah untuk mengetahui rata-rata/mean, standar deviasi, dan varians. Berikut skor *pretest* hasil belajar murid kelas eksperimen.

Tabel 4.9. Skor pretest hasil belajar murid kelas eksperimen

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Hasil <i>pretest</i> kelas eksperimen	20	54	33	87	1321	66,05	15,773	248,787
Valid N (listwise)	20							

Data hasil belajar murid kemudian dimasukkan kedalam kategorisasi hasil belajarnya sebagai berikut:

Tabel 4.10. Kategorisasi hasil belajar

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	0 - 50	4	20	Sangat Kurang
2	51 - 74	9	45	Kurang
3	75 - 80	7	35	Cukup
4	81 - 89	0	0	Baik
5	90 - 100	0	0	Sangat Baik
Jumlah		20	100	

Setelah mengetahui skor pretest hasil belajar murid pada kelas kontrol kemudian diberikan posttest dengan skor hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11. Skor hasil belajar murid kelas eksperimen (*posttest*)

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen	20	26	67	93	1607	80,35	7,659	58,661
Valid N (listwise)	20							

Dari tabel 4.11 tersebut didapatkan skor maksimum = 93, skor minimum = 67, rata-rata/mean = 80,35, standar deviasi = 15,77, dan varians =58,661. Jika dimasukkan kedalam kategorisasi minat belajar maka didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.12 kategorisasi hasil belajar

<i>No.</i>	<i>Rentang Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>	<i>Kategori</i>
1	0 - 50	0	0	Sangat Kurang
2	51 - 74	6	30	Kurang
3	75 - 80	7	35	Cukup
4	81 - 89	5	25	Baik
5	90 - 100	2	10	Sangat Baik
Jumlah		20	100	

Dari hasil olah data diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kategorisasi hasil belajar di kelas eksperimen baik pada *pretest* maupun *posttest* menunjukkan perubahan yang berarti.

### 3. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, peneliti akan menguji data minat belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan uji normalitas untuk mengetahui data yang akan dianalisis telah terdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik uji normalitas kolmogorov-smirnov dengan bantuan SPSS. Hasil menunjukkan bahwa sebaran pada variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut layak untuk digunakan.

### 4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap minat belajar, maka dapat dilakukan uji t independen dan diperoleh signifikansi sebesar 0.002. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi terhadap minat belajar.

Pada hasil belajar dengan menggunakan uji t independen, diperoleh signifikansi sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media Animasi terhadap hasil belajar.

Untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi secara simultan terhadap minat dan hasil belajar IPS, maka dilakukan uji multivariat test.

Tabel 4.13. *Multivariat test*

Multivariate Tests<sup>a</sup>

	Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power <sup>c</sup>
Intercept	Pillai's Trace	,997	7055,292 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000	14110,583	1,000
	Wilks' Lambda	,003	7055,292 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000	14110,583	1,000
	Hotelling's Trace	381,367	7055,292 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000	14110,583	1,000
	Roy's Largest Root	381,367	7055,292 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000	14110,583	1,000
Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbantuan media animasi	Pillai's Trace	,390	11,830 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000	23,661	,991
	Wilks' Lambda	,610	11,830 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000	23,661	,991
	Hotelling's Trace	,639	11,830 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000	23,661	,991
	Roy's Largest Root	,639	11,830 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000	23,661	,991

Berdasarkan uji pada tabel uji manova di atas, diperoleh signifikansi pada baris ‘Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi’ sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi secara simultan terhadap minat dan hasil belajar.

Dalam hal ini, terdapat kesenjangan pada kelas kontrol yakni pada hasil minat belajar dengan hasil belajar. Minat belajar pada kelas kontrol terdapat pada kategori cukup baik namun berbanding terbalik dengan hasil belajarnya yang kurang baik yakni pada *posttest* hanya ada 3 murid yang tuntas hasil belajarnya selebihnya masih belum tuntas. Hal ini terjadi akibat beberapa faktor diantaranya minat belajar murid bagus namun pada prosesnya murid masih kesulitan dalam memahami materi, cara guru dalam mengkomunikasikan materi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga terjadilah kesenjangan tersebut.

Berbeda dengan kelas kontrol yang memiliki kesenjangan antara minat dan hasil belajarnya, pada kelas eksperimen ini minat belajar murid dan hasil belajar murid dapat dikatakan bahwa minat belajar murid cukup berperan dalam hasil belajar murid, pada kelas eksperimen minat murid berada pada kategori sangat tinggi sebesar 90% dengan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 70%, pada kelas kontrol minat murid berada pada kategori sangat tinggi sebesar 70% dengan ketuntasan hasil belajar siswa hanya sebesar 15%.

Hasil temuan yang diperoleh peneliti dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar murid. Dimana murid diajar untuk berpikir kritis secara mandiri dan didukung oleh media pembelajaran yang menarik sehingga mampu memberikan kesan bermakna bagi para murid. Sesuai dengan Fadillah (2020: 1457), menunjukkan bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dapat menarik

minat dan hasil belajar murid, dimana pembelajaran mengacu pada proses pemecahan masalah yang kemudian menjadi fokus pembelajaran yang dapat diselesaikan oleh siswa melalui kerja kelompok atau individu sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang mengambil objek penelitian mengenai Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan media animasi, dimana mereka mendapatkan hasil yang sama yang didapatkan oleh peneliti yaitu terdapat pengaruh terhadap variabel terikat yang ditelitinya.

### **Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi, maka dapat disimpulkan bahwa pada minat belajar siswa dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol termasuk pada kategori sangat tinggi namun pada hasil belajarnya, kelas kontrol mengalami kesenjangan antara minat dan hasil belajar. hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya minat belajar murid bagus namun pada prosesnya murid masih kesulitan dalam memahami materi, cara guru dalam mengkomunikasikan materi serta keterlibatan siswa. Pada kelas eksperimen minat belajar dan hasil belajarnya terdapat kesesuaian, dimana minat belajarnya berada pada kategori tinggi dengan hasil belajar yang meningkat dari 35% menjadi 75% tingkat ketuntasannya. Pada hasil Uji Multivariat Test (MANOVA) menghasilkan nilai signifikansi yaitu  $0,000 < 0,05$  yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi secara simultan terhadap minat dan hasil belajar.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Al-Quran dan Terjemahan
- 2) Abidin, Y. Et Al. 2017. *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- 3) Ali, M., And M. Asrori. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- 4) Aqib, Zainal. 2016. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- 5) Arikunto, S. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 6) Fadillah, S., Fauzi, K. M. A., & Yus, A. (2020). The Effect of Problem Based Learning Model on Students Mathematic Representation Ability and Student Adversity Quotient at SD Islam Setia Nurul Azmi Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(3), 1456-1467.

- 7) Handayani, M. (2018). Developing thematic-integrative learning module with problem-based learning model for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(2), 166-176.
- 8) Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 2(2), 143-148.
- 9) Mulyanto, H., Gunarhadi, G., & Indriayu, M. (2018). The effect of problem based learning model on student mathematics learning outcomes viewed from critical thinking skills. *International Journal of Educational Research Review*, 3(2), 37-45.
- 10) Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- 11) Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- 12) Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- 13) Suparlan, H. D. (2016). *Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran*. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1).

## EFEKTIVITAS MODUL IPS BERBASIS KARAKTER PADA PESERTA DIDIK KELAS V

Saqjuddin, Muhammad Nawir, Idawati

Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

e-mail korespondensi : [saqjuddin.dikdas20@gmail.com](mailto:saqjuddin.dikdas20@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas modul IPS berbasis karakter pada peserta didik kelas V MI Madani Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan Desain *Pre-Experimental Desing (Nondesings)* dengan menggunakan bentuk desain *One-Group Pretest-Posttes Desing*. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V. Instrumen Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, lembar tes berupa *pretest* dan *posttest* dan instrument hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul IPS berbasis karakter dinyatakan efektif karena tercapainya rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan 90% dengan kategori sangat baik, peserta didik sangat aktif dan karakter peserta didik mencerminkan dengan materi yang disajikan serta memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi.

**Kata Kunci:** Modul, IPS, Karakter.

### Pendahuluan

Pendidikan adalah hal pokok untuk mengembangkan kompetensi individu dan sebagai loncatan untuk menumbuhkan wawasan pengetahuan. Era distrupsi yang semakin berkembang pesat dengan berbagai fasilitas yang memudahkan untuk mengakses pengetahuan, maka pendidikan perlu diformulasi untuk menyesuaikan tuntutan seiring perkembangan zaman, sehingga sesuai dengan kebutuhannya.

Pendidikan mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Dari sudut pandang manusia pun seseorang yang berpendidikan mendapatkan derajat yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan. Sejalan dengan itu, Allah Swt menaikkan derajat bagi orang-orang yang memiliki ilmu sebagaimana firman-Nya dalam QS. Mujadalah ayat 11, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Terjemahan: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “berlapang- lapanglah di dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah

akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Al-Mujadalah: 11).

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan Al-Qur’an surat Al- Mujadalah ayat 11 di atas serta untuk memenuhi tuntutan maka peningkatan kualitas pendidikan merupakan kebutuhan yang urgen. Proses pendidikan sudah dimulai sejak manusia itu dilahirkan dalam lingkungan keluarga, dan dilanjutkan dengan jenjang pendidikan formal.

Kurikulum 2013 merupakan upaya untuk mewujudkan fungsi dan tujuan Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang diterapkan mulai Tahun Ajaran 2013/2014 ini lebih menekankan pada pendidikan karakter. Melalui pengembangan kurikulum 2013 diharapkan bangsa ini menjadi bangsa yang bermartabat, masyarakatnya memiliki nilai tambah (*added value*), dan nilai jual yang dapat ditawarkan kepada orang lain dan bangsa lain di dunia, sehingga bisa bersaing, bersanding, bahkan bertanding dengan bangsa lain dalam peraturan *global* (Mulyasa: 2013).

Pada Kurikulum 2013 modul sebagai salah satu media pembelajaran, mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai acuan bagi Peserta didik dan guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Bagi Peserta didik, modul menjadi bahan acuan yang dapat diserap isinya dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadi pengetahuan. Sedangkan bagi guru, bahan ajar menjadi salah satu acuan penyampaian ilmu kepada Peserta didik (Belawati: 2013).

Modul sebagai salah satu upaya efisiensi di bidang pendidikan, banyak hal sesungguhnya yang mempengaruhi kualitas suatu program pendidikan di antaranya seperti kualitas Peserta didik, kualitas guru, ketersediaan modul, kurikulum, fasilitas, sarana, pengelolaan, dan sebagainya. Sebagai salah satu komponen dalam pendidikan, modul dalam berbagai jenisnya merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Dalam sudut pandang teknologi pendidikan, modul berbagai bentuknya dikategorikan sebagai bagian dari media pembelajaran (Sadiman: 2013).

Penerapan modul berbasis karakter untuk melihat efektifitasnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pembelajaran IPS, Peserta didik harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya, baik menemukan lagi atau menemukan sesuatu yang baru. Pada kenyataannya, proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi saja tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatkannya untuk



kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku untuk semua mata pelajaran, terutama IPS tidak dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir kritis dan sistematis, karena strategi pembelajaran berpikir tidak digunakan secara baik dalam setiap proses pembelajaran di kelas (Sanjaya:2008).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti perlu melakukan penerapan modul IPS berbasis karakter demi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga tercapainya hasil belajar yang produktif terutama dalam pembelajaran IPS SD.

### Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan Desain *Pre-Experimental Desing (Nondesings)* dengan menggunakan bentuk desain “*One-Group Pretest-Posttes Design*”, dalam penelitian ini terdapat *pretest* dan *posttest*, sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *pretes* dan *postes*. Adapun desain penelitian *One Group Pretest-postest Design* dapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain penelitian *One Group Pretest-postest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: Sugiyono, (2015)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest*, nilai hasil belajar awal peserta didik.

X : *Treatment*, penerapan bahan ajar modul bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif.

O<sub>2</sub> : *Posttest*, untuk mengukur efektivitas dan nilai hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik MI Madani Kabupaten Gowa dan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Madani Kabupaten Gowa dengan mempergunakan *purposive sampling*, yaitu suatu teknik penarikan sampel yang dilakukan dengan cara sengaja atau merujuk langsung kepada peserta didik yang dianggap dapat mewakili karakteristik populasi.

Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi guru dan peserta didik, dan instrument penilaian hasil belajar dirancang untuk mengetahui keefektivan modul IPS berbasis karakter. Instrument yang digunakan adalah soal *pretest* dan *posttest* yang terdapat dalam LKPD tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan dan efektivitas hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan modul IPS berbasis karakter pada peserta didik kelas V MI Madani Kabupaten Gowa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif. Analisis keefektifan modul didasarkan pada pencapaian peserta didik dalam menyelesaikan tes hasil belajar. Nilai maksimal pada tes hasil belajar adalah 90% dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Adapun Persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Menghitung skor peserta didik dari hasil tes belajar,
2. Menghitung banyaknya peserta didik yang tuntas atau mendapatkan skor minimal sesuai KKM
3. Menghitung persentase ketuntasan belajar (p) sebagai berikut:

$$P = \frac{nt}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase ketuntasan belajar

nt = banyaknya peserta didik yang tuntas

n = banyaknya peserta didik yang mengikuti tes

Selanjutnya, adapun Persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria ketuntasan hasil tes belajar Peserta didik

Presentase skor (%)	Kategori
$x \geq 80\%$	Sangat Baik
$60\% \leq x < 80\%$	Baik
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang
$x \leq 20\%$	Sangat Kurang

Sumber: Eko Putro Widoyoko, (2009)

Berdasarkan analisis keefektifan di atas, modul yang dihasilkan dikatakan efektif apabila ketuntasan tes hasil belajar peserta didik memenuhi kriteria minimal baik.

### Hasil dan Pembahasan

Modul IPS berbasis karakter dinyatakan efektif, hal ini ditinjau berdasarkan hasil belajar peserta didik, dan memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan melalui modul yang digunakan, serta memberikan kemudahan kepada guru dalam menggunakan modul tersebut tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil bahwa modul yang digunakan dapat memberikan efek yang sangat baik bagi peserta didik, hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik yang sangat signifikan. Berikut rekapitulasi hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik

<b>Hasil Tes</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>	<b>Rata-rata</b>
Skor Tertinggi	90	100	95
Skor Terendah	40	70	55
<b>Rata-rata</b>	<b>77%</b>	<b>90%</b>	<b>84%</b>
Tuntas	18	19	19
Tidak Tuntas	2	1	1
<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>90%</b>	<b>95%</b>	<b>92,5%</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, pada nilai awal sebelum penerapan modul berbasis karakter nilai tertinggi peserta didik 90, skor terendah peserta didik 40, rata-rata nilai peserta didik 77%, jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 18 peserta didik dari 20 peserta didik, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 2 orang dari 20 peserta didik.

Kemudian nilai peserta didik setelah dilakukan penerapan modul IPS berbasis karakter pada proses pembelajaran yaitu skor tertinggi peserta didik 100, skor terendah peserta didik 70, sehingga rata-rata nilai hasil belajar peserta didik 90%, jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 19 peserta didik dari 20 peserta didik, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 1 orang dari 20 peserta didik. Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal pada tema 3 yaitu 95% dan rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 84%. Sehingga modul IPS berbasis karakter ini masuk pada kategori sangat efektif.

### **Penutup**

Modul IPS berbasis karakter dinyatakan efektif hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil belajar peserta didik, adapun rata-rata keseluruhan ketuntasan klasikal peserta didik mencapai ketuntasan 92,5%, peserta didik sangat aktif dan menyukai modul yang disajikan dan memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi. Modul IPS berbasis karakter memberikan semangat dan kesan pada pembelajaran yang tidak monoton, dengan menampilkan materi ajar dan lembar kerja peserta didik LKPD yang berbasis karakter.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Belawati Tian, (2013). *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- 2) Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- 3) Hasil Wawancara, *dilakukan kepada Guru MI Madani Kabupaten Gowa*.
- 4) Kementerian Agama RI, (2014), *Al-Qur'an terjemah dan Tajwid*. Bandung: Sygma Examedia Arkanleema.
- 5) Mulyasa, (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi aksara.
- 6) Peraturan Pemerintah no. 32 Tahun 2013. Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- 7) Permendikbud no. 104 Tahun 2014. Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- 8) Permendikbud no. 53 Tahun 2015. Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- 9) Sadiman, Arief S, dkk. (2013). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- 10) Sanjaya, (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* . Jakarta: Kencana Media grup.
- 11) Sugiono, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: ALFABETA.
- 12) Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

## SEKOLAH PENGGERAK SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN

**Sarlin Patilima**

Universitas Negeri Gorontalo

[sarlin\\_s2penddasar@mahasiswa.ung.ac.id](mailto:sarlin_s2penddasar@mahasiswa.ung.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini membahas tentang Program Sekolah Penggerak, Stransformasi Sekolah dan Ruang Lingkup Program Sekolah Penggerak. Program Sekolah Penggerak adalah upaya untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila. Program Sekolah Penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter, diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Program Sekolah Penggerak merupakan penyempurnaan program transformasi sekolah sebelumnya. Program Sekolah Penggerak akan mengakselerasi sekolah negeri/swasta di seluruh kondisi sekolah untuk bergerak 1-2 tahap lebih maju. Penelitian ini dilaksanakan melalui studi pustaka dengan mengumpulkan sejumlah *literature* berupa buku, dan jurnal yang berkaitan dengan guru penggerak dan Analisis data yang digunakan adalah kritis untuk menelusuri lebih mendalam tentang guru penggerak dan peran guru penggerak.

**Kata Kunci:** Sekolah Penggerak, Pendidikan

### **Pendahuluan**

Bangsa yang besar ditunjukkan dengan bukti kemajuan dalam hal pendidikan. Dengan sistem pendidikan yang baik maka diharapkan akan dapat menghasilkan lulusan atau Sumber Daya Manusia yang profesional yang mampu bersaing di kancan internasional bersama dengan negara berkembang lainnya (Mahendra dkk, 2019: 187). Pada era global seperti saat ini, pendidikan yang bermutu merupakan suatu keharusan. Globalisasi yang ditandai oleh adanya mega kompetisi dalam segala aspek kehidupan semakin terasa sulit untuk dapat dihindari. Konsekuensinya, lembaga pendidikan di Indonesia dituntut dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi tinggi (Wiyani, 2011: 205). Oleh karenanya,

peningkatan mutu pendidikan di Indonesia merupakan kewajiban dan tanggung jawab bersama.

Untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas tak hanya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi namun juga memiliki karakter kuat pemerintah merancang sebuah undang-undang tentang sistem pendidikan No 20 Tahun 2003. Dalam UU tersebut pada Pasal 3, disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini juga mencakup semua jenjang pendidikan, termasuk di Sekolah Dasar.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang baru, Nadiem Makarim, sejak menerbitkan surat edaran nomor 1 tahun 2020 tentang kebijakan merdeka belajar dalam penentuan kelulusan peserta didik menimbulkan pro dan kontra dari berbagai kalangan, “Merdeka Belajar” atau “Kebebasan Belajar”. Konsep “Kebebasan Belajar”, yaitu membebaskan institusi pendidikan dan mendorong peserta didik untuk berinovasi dan mendorong pemikiran kreatif. Konsep ini kemudian diterima mengingat visi misi Pendidikan Indonesia ke depan demi terciptanya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing diberbagai bidang kehidupan (Sibagariang, Sihotang & Murniarti, 2021: 89).

Program Sekolah Penggerak adalah upaya untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila. Program Sekolah Penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter, diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Program Sekolah Penggerak merupakan penyempurnaan program transformasi sekolah sebelumnya. Program Sekolah Penggerak akan mengakselerasi sekolah negeri/swasta di seluruh kondisi sekolah untuk bergerak 1-2 tahap lebih maju. Program dilakukan bertahap dan terintegrasi dengan ekosistem hingga seluruh sekolah di Indonesia menjadi Program Sekolah Penggerak (Kemendikbud, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu kiranya untuk menelusuri lebih mendalam tentang bagaimana Program Sekolah Penggerak yang telah diluncurkan oleh pemerintah (Kemendikbud). Hal ini tentunya merupakan komitmen bersama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian studi Pustaka (*library reseach*). Analisis data yang digunakan adalah kritis. Analisis analisis kritis yakni penafsiran pada teks dan menyikapi makna dibalik suatu peristiwa secara ilmiah. Kemudian sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Di mana data sekunder merupakan data yang dikumpulkan melalui jurnal, buku, prosidin dan lain-lain.

## Hasil dan Pembahasan

### Program Sekolah Penggerak

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadiem Anwar Makarim meluncurkan Merdeka Belajar Episode 7: Program Sekolah Penggerak, secara daring di Jakarta, pada Senin (01/02/2021). Dalam arahannya, Mendikbud mengatakan Program Sekolah Penggerak ini merupakan katalis untuk mewujudkan visi pendidikan Indonesia yang berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik dengan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2021).

Sekolah penggerak adalah sekolah yang berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistic dengan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup kompetensi kognitif (literasi dan numerasi) serta nonkognitif (karakter) yang diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Kepala sekolah dan guru dari sekolah penggerak melakukan pengimbasan kepada satuan pendidikan lain (Kemendikbud, 2021: 6).

Program sekolah penggerak terdiri dari lima intervensi yang saling terkait dan tidak bisa dipisahkan. Adapun lima intervensi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



(Sumber: Kemendikbud, 2021: 8)

1. Pendampingan konsultatif dan Asimetris

Program kemitraan antara Kemendikbud dan pemerintah daerah dimana Kemendikbud memberikan pendampingan implementasi Sekolah Penggerak. Kemdikbud melalui UPT di masing masing provinsi akan memberikan pendampingan bagi pemda provinsi dan kab/kota dalam perencanaan Program Sekolah Penggerak. UPT Kemdikbud di masing masing provinsi akan memberikan pendampingan Pemda selama implementasi Sekolah Penggerak seperti fasilitasi Pemda dalam sosialisasi terhadap pihak pihak yang dibutuhkan hingga mencari solusi terhadap kendala lapangan pada waktu implementasi.

2. Penguatan SDM Sekolah

Penguatan Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, Penilik, dan Guru melalui program pelatihan dan pendampingan intensif (coaching) one to one dengan pelatih ahli yang disediakan oleh Kemdikbud. Pelatihan untuk KS, Pengawas Sekolah, Penilik, dan Guru terdiri dari; 1) Pelatihan implementasi pembelajaran dengan paradigma baru bagi kepala sekolah, pengawas, penilik, dan guru. 2) Pelatihan kepemimpinan pembelajaran bagi kepala sekolah, pengawas, penilik. Dilakukan 1 kali/tahun selama program. Latihan nasional untuk perwakilan guru. Sementara guru lain dilatih oleh in-house training.

Pendampingan untuk Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, Penilik, dan Guru terdiri dari; 1) In-house training, 2) Lokakarya tingkat Kabupaten/Kota, 3) Komunitas Belajar / Praktisi (Kelompok Mapel), 4) Program Coaching. Dilakukan secara berkala 2-4 minggu sekali selama program. Kemudian Implementasi Teknologi terdiri dari; 1) Literasi Teknologi, 2) Platform Guru : Profil dan Pengembangan Kompetensi, 3) Platform Guru : Pembelajaran, 4) Platform Sumber Daya Sekolah, 5) Platform Rapor Pendidikan.

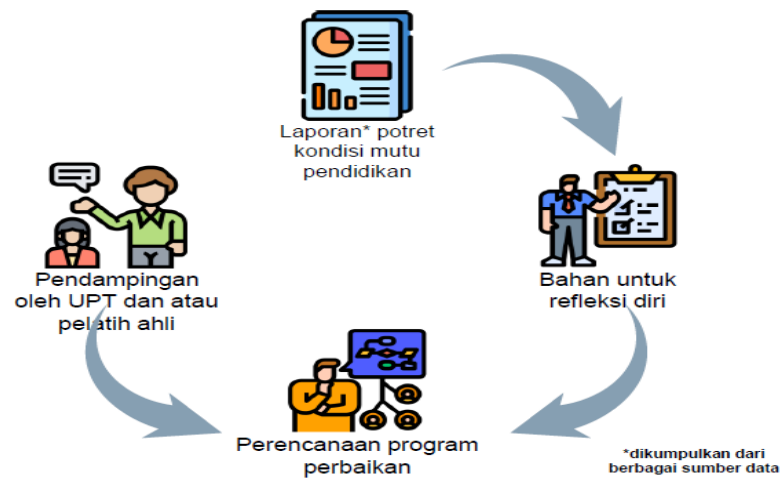
3. Pembelajaran Dengan Paradikma Baru

Pembelajaran dengan paradigma baru dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran yang terdiferensiasi sehingga setiap siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya. Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Berkebinekaan Global, Mandiri, Bergotong Royong, Bernalar Kritis dan Kreatif, ini merupakan profil belajar Pancasila yang dipelajari melalui program kulikuler dan program kokurikuler.

4. Perencanaan berbasis Program

Dapat dilihat pada gambar berikut





(Sumber: Kemendikbud, 2021:12)

## 5. Digitalisasi Sekolah

Penggunaan berbagai platform digital bertujuan mengurangi kompleksitas, meningkatkan efisiensi, menambah inspirasi, dan pendekatan yang *customized*.



(Sumber: Kemendikbud, 2021: 12)

Program Sekolah Penggerak adalah program untuk meningkatkan kualitas belajar siswa yang terdiri dari 5 jenis intervensi untuk mengakselerasi sekolah bergerak 1-2 tahap lebih maju dalam kurun waktu 3 tahun ajaran. Secara umum, gambaran akhir Program Sekolah Penggerak, akan menciptakan hasil belajar di atas level dari yang diharapkan dengan lingkungan belajar yang aman, nyaman, inklusif dan menyenangkan. Melalui pembelajaran yang berpusat pada murid, kita akan

ciptakan perencanaan program dan anggaran yang berbasis pada refleksi diri, refleksi guru, sehingga terjadi perbaikan pada pembelajaran dan sekolah melakukan pengimbasan (Kemendikbud, 2021).

### **Transformasi Sekolah Melalui Program Sekolah Penggerak**

Program Sekolah Penggerak merupakan penyempurnaan dari program transformasi sekolah sebelumnya. Program Sekolah Penggerak merupakan 1). Program kolaborasi antara Kemendikbud dengan Pemerintah Daerah di mana komitmen Pemda menjadi kunci utama, 2). Intervensi yang dilakukan secara holistik, mulai dari SDM sekolah, pembelajaran, perencanaan, digitalisasi, dan pendampingan Pemerintah Daerah, 3). Program yang memiliki ruang lingkup yang mencakup seluruh kondisi sekolah, tidak hanya sekolah unggulan saja, baik negeri dan swasta, 4). Pendampingan dilakukan selama 3 tahun ajaran dan sekolah melanjutkan upaya transformasi secara mandiri, dan 5). Program yang dilakukan terintegrasi dengan ekosistem hingga seluruh sekolah di Indonesia menjadi sekolah penggerak (Kemendikbud, 2021). Berikut merupakan bentuk transformasi sekolah yang dijelaskan oleh Kemendikbud:

**Gambar.1 Tahapan Proses Transformasi Sekolah Di Indonesia**



(Sumber: Kemendikbud, 2021: 7)

Kepala sekolah merupakan elemen penting dalam membenahan tata kelola dan menjadi motor penggerak setiap satuan pendidikan sehingga akan tercipta lingkungan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan melalui membenahan sistem yang mendukung pada peningkatan kualitas pendidikan. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen mendefinisikan kepala sekolah sebagai guru yang diberi tugas tambahan untuk memimpin sekolahnya. Dengan demikian kepala sekolah adalah guru yang mampu mengintegrasikan profesionalismenya sebagai guru dan kompetensinya sebagai pemimpin manajerial sekolah untuk mewujudkan visi sekolah, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Zamjani dkk, 2020: 38).

Hal ini menunjukkan bahwa peranan kepala sekolah sebagai pemimpin menjadi indikator penting dalam terlaksananya pendidikan yang bermutu. Dalam konteks pendidikan, pendidikan yang bermutu mencakup; *input*, proses dan *output*. *Input* merupakan segala sesuatu yang harus tersedia karena dibutuhkan dalam berlangsungnya suatu proses. Kemudian proses pendidikan adalah menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, mampu memotivasi dan memicu minat belajar dan mampu memberdayakan siswa. Sementara *output* pendidikan merupakan seberapa besar lulusan dari pendidikan tersebut dapat diterima atau dipakai oleh *stakeholders* (Harahap, 2016: 135).

Peningkatan kapasitas kepala sekolah akan membantu warga sekolah untuk mengeksplorasi permasalahan yang dihadapi dan menyelesaikan masalah mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan konsep transformasi bahwa seseorang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan akan mampu menemukan solusi dan memperbaiki segala permasalahan secara mandiri. Sekolah Penggerak diharapkan dapat melakukan perubahan secara terus menerus dan bertransformasi menjadi sekolah yang mencetak Profil Pelajar Pancasila (Zamjani dkk, 2020: 38)

Setelah sekolah berhasil melakukan transformasi, Sekolah Penggerak akan menjadi agen perubahan bagi sekolah lain di sekitarnya. Sekolah Penggerak akan menjadi inisiator dalam menjembatani sekolah-sekolah sekitar untuk berbagi solusi dan inovasi guna meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan pendekatan gotong royong/kolaborasi akan memungkinkan kepala sekolah dan guru untuk berbagi pengetahuan dan keahlian, serta mendorong terciptanya peluang-peluang peningkatan mutu, tidak hanya untuk sekolahnya sendiri, tetapi juga sekolah di sekitarnya. Selain itu, melalui sistem gotong royong pula, program Sekolah Penggerak juga diharapkan mampu menciptakan ekosistem perubahan, tidak hanya di sekolah, tetapi juga di level daerah dan nasional (Zamjani dkk, 2020: 39).

### **Ruang Lingkup Program Sekolah Penggerak**

Ruang lingkup sekolah penggerak terbagi menjadi 5 aspek yaitu:

1. Pembelajaran. Sekolah akan menerapkan pembelajaran dengan paradigma baru dengan model capaian pembelajaran yang lebih sederhana dan holistik, serta dengan pendekatan *differentiated learning* dan *Teaching at the Right Level* (TaRL). Guru akan mendapatkan pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kapasitasnya dalam menerapkan pembelajaran dengan paradigma baru
2. Manajemen sekolah. Program Sekolah Penggerak juga menasar peningkatan kompetensi kepala sekolah. Kepala sekolah menyelenggarakan manajemen sekolah yang berpihak kepada pembelajaran melalui pelatihan *instructional leadership*, pendampingan, dan konsultasi. Selain itu, peningkatan kapasitas

juga mencakup pelatihan dan pendampingan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Program Sekolah Penggerak akan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk memudahkan kinerja kepala sekolah dan guru
4. Evaluasi diri dan perencanaan berbasis bukti. Program Sekolah Penggerak menyediakan data tentang hasil belajar siswa, serta pendampingan dalam memaknai dan memanfaatkan data tersebut untuk melakukan perencanaan program dan anggaran
5. Kemitraan antara pemerintah pusat dan daerah melalui pendampingan konsultatif dan asimetris. Dalam lingkup daerah, Program Sekolah Penggerak juga akan meningkatkan kompetensi pengawas agar mampu mendampingi kepala sekolah dan guru dalam pengelolaan sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Zamjani dkk, 2020: 41).

### **Penutup**

Program Sekolah penggerak mengarah pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, di mana sekolah penggerak merupakan program yang berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik dengan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup kompetensi kognitif (literasi dan numerasi) serta nonkognitif (karakter) yang diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Kepala sekolah dan guru dari sekolah penggerak melakukan pengimbasan kepada satuan pendidikan lain.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Harahap. E. 2016. *Visi Kepala Sekolah Sebagai Penggerak Mutu Pendidikan*. Jurnal Manajemen, Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan. Vol. 1. No. 2. (<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/view/1014> diakses pada tanggal 28 Oktober 2021)
- 2) Kemendikbud. 2021. *Kemendikbud Luncurkan Program Sekolah Penggerak*. Diakses pada tanggal 15 November 2021 <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/kemendikbud-luncurkan-program-sekolah-penggerak>
- 3) Kemendikbud. 2021. *Daftar Pertanyaan Yang Sering Ditanyakan Program Sekolah Penggerak*. (<https://docplayer.info/202701882-Program-sekolah-penggerak.html> diakses pada tanggal 14 November 2021)
- 4) Program Sekolah Penggerak. 2021. (<https://sekolah.penggerak.kemdikbud.go.id/programsekolahpenggerak/> diakses pada tanggal 15 November 2021).

- 5) Sibagariang, D. Sihotang, H. & Murniarti, E. 2021. *Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan Merdeka Belajar Di Indonesia*. Jurnal Dinamika Pendidikan. Vol. 14. No. 2. (<http://ejournal.fkipuki.org/index.php/jdp/article/view/53> diakses pada tanggal 15 November 2021)
- 6) Wiyani, N. A. 2011. *Transformasi Menuju Madrasah Bermutu Terpadu*. Jurnal Insania Vol.16, No. 2. <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/1588/1175>
- 7) Zamjani. I, Dkk. 2021. *Naskah Akademik Program Sekolah Penggerak*. (<https://penggerak-simpkb.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com/portal-programsekolahpenggerak/wp-content/uploads/2021/02/10114931/Naskah-Akademik-SP.pdf> diakses pada tanggal 28 Oktober 2021).

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING* DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Siti Noer Aini Moko

Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo

[sitimoko99@gmail.com](mailto:sitimoko99@gmail.com)

### Abstrak

Aktivitas belajar merupakan prinsip yang sangat penting bagi keberhasilan proses belajar. Selama ini pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar lebih berfokus kepada guru, sehingga dalam proses pembelajaran guru lebih mendominasi dan menjadi pusat kegiatan dalam pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang ditawarkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sekolah dasar adalah model pembelajaran yang didasarkan pada pandangan konstruktivis karena dianggap paling sesuai dengan karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Melalui landasan konstruktivisme, siswa menciptakan sesuatu makna dari pengalaman demi pengalaman dan apa yang dipelajari. Pengalaman demi pengalaman tersebut dapat diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat ditawarkan adalah tipe *bamboo dancing*.

**Kata kunci :** *Bamboo Dancing*, Aktivitas, Ilmu Pengetahuan Alam

### Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia. Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan sumber daya manusia, tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting didalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar merupakan inti kegiatan dalam pendidikan, segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang berkaitan dengan belajar siswa. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditemukan oleh proses belajar mengajar yang dialami siswa.

Siswa dalam belajar diharapkan mampu mengalami perubahan yang baik. Perubahan itu tergantung dari cara guru itu mengajar.

Dalam proses belajar mengajar ada dua hal yang menjadi acuan utama dalam proses tersebut yaitu aktivitas belajar dan hasil belajar. Untuk menciptakan hasil belajar yang baik, diperlukan aktivitas belajar yang baik, begitupun sebaliknya. Maka, apabila ingin meningkatkan kualitas mutu pendidikan maka harus dimulai dari meningkatkan aktivitas belajar siswa agar hasil belajar yang diharapkan bisa tercapai. Hal inilah yang penulis ingin tingkatkan sebagai kontribusi awal sebelum memulai karir menjadi seorang guru profesional. Aktivitas belajar merupakan prinsip yang sangat penting bagi keberhasilan proses belajar.

Secara sistematis, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari.

Melihat kenyataan yang terjadi sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan belum mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga siswa cenderung merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya mendengarkan ceramah guru, siswa kurang menangkap materi dan siswa kurang aktif bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat tercipta kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktifitas belajar. Sehingga diharapkan dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak berperan aktif sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan masalah sendiri dari materi yang dipelajari.

Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan keadaan siswa dan disesuaikan dengan kebutuhan dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. *Bamboo dancing* adalah suatu model pembelajaran yang memerlukan pertukaran pengalaman dan pengetahuan antar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* digunakan untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman dan informasi antar siswa yang memiliki kelebihan, yaitu (1) siswa dapat bertukar pengalaman satu sama lain dalam belajar proses, (2) meningkatkan kerjasama antar siswa, dan (3) meningkatkan toleransi dikalangan siswa. Sehingga model pembelajaran *bamboo*

*dancing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

## **Metode**

Penelitian ini merupakan salah satu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 6 Telaga Biru. Siswa yang dikenai tindakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Karakteristik penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan tindakan kelas adalah siswa kelas IV SDN 6 Telaga Biru yang terdiri dari 18 orang siswa. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui model pembelajaran *bamboo dancing*.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap persiapan (perencanaan), tahap pelaksanaan tindakan, pemantauan dan evaluasi (pengamatan), dan tahap analisis dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan dokumentasi.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **A. Aktivitas Belajar**

Proses pembelajaran yang baik adalah apabila di dalamnya terdapat berbagai aktivitas yang dilakukan siswa. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam hal ini berupa aktivitas yang baik dan bermanfaat. Aktivitas yang dapat diukur dalam pembelajaran dapat dilihat dari berbagai segi seperti dalam hal respon saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kemandirian, tanggung jawab, keberanian, ketekunan, dan sikap sosial saat bekerjasama.

Kelima aktivitas belajar siswa yang menjadi sasaran pengamatan dalam penelitian ini yaitu:

1. **Kegiatan Mengamati**  
Kegiatan belajar yang dilakukan dalam proses mengamati adalah membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat).
2. **Kegiatan Menanya**  
Menanya merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati.
3. **Kegiatan Mengumpulkan informasi/mencoba**  
Mengumpulkan informasi/ mencoba merupakan kegiatan pembelajaran yang berupa eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas.



4. Kegiatan mengasosiasi/ mengolah informasi  
Mengasosiasikan/ mengolah informasi merupakan kegiatan pembelajaran yang berupa pengolahan informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/ eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi.
5. Kegiatan Mengkomunikasikan  
Mengkomunikasikan merupakan kegiatan pembelajaran yang berupa menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya (Budiyanto, dkk. 2016:48).

Dalam proses pembelajaran, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, inti sari dari pelajaran yang disajikan oleh guru. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu/pengetahuan itu dengan baik (Slameto 2013: 36).

Menurut Sumiati, dkk. (Hasan, 2015:15) mengemukakan sejumlah asumsi pengaktifan siswa dalam belajar yakni:

1. Kegiatan belajar merupakan suatu proses *continue* dan bervariasi. Belajar pada hakekatnya dilakukan melalui berbagai aktivitas baik fisik maupun mental untuk mencapai sesuatu hasil sesuai dengan harapan. Maka proses belajar pun akan terus terjadi secara terus menerus, dan upaya untuk memenuhi kebutuhan mencapai tujuan dilakukan melalui berbagai kegiatan yang bervariasi.
2. Dalam proses belajar ada keterlibatan mental dari siswa secara optimal. Agar siswa dapat menyesuaikan diri secara lebih baik dengan berbagai kemajuan dan lingkungan lebih luas. Untuk itu siswa harus aktif dalam melakukan sesuatu dalam proses belajar dan terlibat secara emosional dalam pendidikan dan pembelajaran.
3. Komunikasi dalam pembelajaran berlangsung dalam banyak arah  
Suasana kelas dengan pola komunikasi dua arah lebih hidup dan lebih dinamis. Komunikasi banyak arah terjadi secara timbal balik dari guru ke siswa, siswa ke siswa, dan siswa ke guru. Suasana belajar mengajar seperti itu yang dapat merangsang kegiatan belajar secara aktif.

Untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa perlu menggunakan berbagai metode pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, metode pembelajaran diarahkan

untuk mencapai sasaran yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran melalui proses.

### **B. Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran merupakan landasan praktis pembelajaran yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Guru perlu mempersiapkan model pembelajaran yang tepat dengan suasana belajar belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa adalah model pembelajaran kooperatif (Kumeri, dkk 2018).

Pembelajaran kooperatif, seperti yang tersirat dari namanya, menuntut para pelajar untuk bekerja sama menyelesaikan tugas bersama, berbagi informasi, dan saling mendukung. Dalam pembelajaran kooperatif, pengajar memiliki peran ganda sebagai ahli dari subjek yang diajarkan sekaligus pemegang otoritas di dalam kelas. Dalam hal ini, pengajar merancang dan memberikan tugas pembelajaran kelompok, mengelola waktu dan sumber daya, serta memonitor pembelajaran para pelajar, memeriksa apakah para pelajar benar-benar mengerjakan tugas dan apakah proses kelompok berjalan dengan baik.

Dalam pembelajaran kooperatif setiap kelompok dibentuk dengan anggota dua siswa (berpasangan). Seorang siswa bertindak sebagai *tutor* dan yang lain menjadi *tutee*. *Tutor* mengajukan pertanyaan yang harus dijawab oleh *tutee*. Bila jawaban *tutee* benar, ia memperoleh poin atau skor yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Dalam selang waktu yang juga telah ditetapkan sebelumnya, kedua siswa yang saling berpasangan itu berganti peran (Husain, 2020)

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu mewujudkan dan mengkondisikan siswa untuk bekerjasama didalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar. Model pembelajaran kooperatif juga model pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang mengatasi permasalahan yang terjadi dalam kelas, serta mampu mengaktifkan siswa dengan cara membelajarkan kecakapan akademik sekaligus keterampilan sosial yang menggunakan beberapa kelompok kecil secara heterogen untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa.

#### **1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Bamboo Dancing***

*Bamboo Dancing* atau biasa disebut dengan tarian bamboo merupakan modifikasi dari lingkaran kecil lingkaran besar. Metode *bamboo dancing* dikembangkan oleh Spancer Kagan. Pembelajaran tipe *bamboo dancing* sering juga disebut tari bamboo, karena siswa berjajar dan saling berhadapan dengan strategi

yang mirip dua potong bamboo yang digunakan dalam tari bamboo Filipina yang juga populer di beberapa daerah di Indonesia.

Lie (2014: 67) menjelaskan bahwa tari bamboo adalah suatu model pembelajaran yang di mana siswanya saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan. Sedangkan menurut Isjoni (2009: 79) tari bamboo merupakan modifikasi lingkaran kecil lingkaran besar, karena keterbatasan ruang kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tari bamboo merupakan modifikasi dari lingkaran kecil lingkaran besar, namun siswa diminta berdiri berhadapan secara sejajar karena keterbatasan ruang kelas. Jika ada cukup ruang, mereka bisa berjajar di depan kelas, dan kemungkinan lain adalah siswa berdiri di sela-sela deretan bangku.

## 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah masing-masing dalam penerapannya. Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* menurut Shoimin (2013: 31-33) adalah pembelajaran diawali dengan pengenalan topik. Guru bisa menuliskan topik tersebut di papan tulis atau mengadakan tanya jawab tentang apa yang siswa ketahui tentang materi tersebut. Kegiatan saling bertukar pikiran ini dimaksudkan untuk mengaktifkan struktur kognitif yang dimiliki peserta didik agar lebih siap menghadapi pelajaran yang baru.

Selanjutnya, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok besar (atau disesuaikan dengan jumlah siswa). Jika dalam kelas ada 40 orang, tiap kelompok terdiri dari 20 orang. Aturlah sedemikian rupa pada tiap-tiap kelompok besar, yaitu 10 orang berdiri berjajar saling berhadapan dengan 10 orang lainnya yang juga dalam posisi berdiri sejajar. Dengan demikian, di dalam setiap kelompok besar saling berpasangan-pasangan. Pasangan ini disebut pasangan awal. Kemudian, bagi tugas pada setiap pasangan untuk dikerjakan atau dibahas. Pada kesempatan itu, berikan waktu yang cukup kepada siswa untuk mendiskusikan tugas yang diterima.

Usai diskusi, 20 orang dari tiap-tiap kelompok besar itu bergeser mengikuti arah jarum jam. Dengan cara ini setiap siswa akan mendapatkan pasangan baru untuk berbagi informasi, demikian seterusnya. Pergeseran searah jarum jam baru berhenti ketika tiap-tiap siswa kembali ke pasangan awal.

Model pembelajaran *bamboo dancing* bertujuan agar siswa saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur. Strategi ini cocok untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antarsiswa. Meskipun bernama

*bamboo dancing*, tidak menggunakan bambu. Siswa yang berjajarlah yang diibaratkan sebagai bambu.

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* adalah sebagai berikut:

- a. Separuh jumlah siswa di kelas atau seperempatnya jika jumlah siswa terlalu banyak berdiri berjajar. Jika ada cukup ruang, siswa bisa berjajar di depan kelas. Kemungkinan lain adalah siswa berjajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena diperlukan waktu relatif singkat.
- b. Separuh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama.
- c. Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran pindah keujung lainnya di jajarannya. Jajaran ini kemudian bergeser. Dengan cara ini masing-masing siswa mendapat pasangan yang baru untuk berbagi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan. (Shoimin, 2013: 32-33)

Jika dilihat dari langkah-langkah tipe *bamboo dancing* pada dasarnya adalah kegiatan diskusi dimana siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah, yang membedakan yaitu setiap siswa memiliki kesempatan berdiskusi dengan beberapa siswa lebih banyak sehingga memiliki informasi yang lebih banyak dan berbeda. Dalam model ini siswa dituntut untuk lebih aktif dan menyumbangkan pendapatnya.

### 3. Kelebihan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Menurut Shoimin (2013: 33), kelebihan dari model pembelajaran *bamboo dancing* adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dapat bertukar pengalaman dan pengetahuan dengan sesamanya dalam proses pembelajaran.
  - b. Meningkatkan kecerdasan sosial dalam hal kerja sama di antara siswa.
  - c. Meningkatkan toleransi antara sesama siswa.
- ### 4. Kekurangan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Menurut Shoimin (2013: 33), kekurangan dari model pembelajaran *bamboo dancing* adalah sebagai berikut:

- a. Kelompok belajarnya terlalu gemuk sehingga menyulitkan proses belajar mengajar.
- b. Siswa lebih banyak bermain daripada belajar.
- c. Memerlukan periode waktu cukup panjang.

## C. Hakikat IPA

### 1. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan. Sistematis di sini

bermakna pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, dimana antara pengetahuan yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan (Samatowa, 2006: 2). Menurut Darmojo (Samatowa, 2010: 2) IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

## 2. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA hakekatnya mencakup beberapa aspek yaitu: faktual, keseimbangan antara proses dan produk, aktif melakukan investigasi, beberapa deduktif dan induktif, pengembangan sikap. Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar pada prinsipnya membekali siswa kemampuan berbagai cara untuk “mengetahui” dan cara untuk “mengerjakan” yang dapat membantu siswa dalam memahami alam sekitar. Pembelajaran merupakan salah satu tindakan edukatif yang dilaksanakan guru di kelas. Tindakan dapat dikatakan bersifat edukatif bila berorientasi pada pengembangan diri atau pribadi siswa secara utuh, artinya pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Oleh karena itu guru harus kompeten dalam menciptakan aktifitas pembelajaran yang sesuai dengan ketiga aspek tersebut. (Maslichah Asy’ari, 2006: 21)

Sulistiyorini (2007: 39) menjelaskan proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan lingkungan alam sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses.

### **D. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif *Bamboo Dancing* dengan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA**

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan ataupun tingkah laku untuk memahami materi pelajaran. Aktivitas ini menyangkut bagaimana usaha peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan guru. tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* ini menekankan pada keaktifan siswa dengan melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi kelompok. Selain itu, dalam model pembelajaran *bamboo dancing* terdapat sintaks pergeseran peserta didik. Dengan demikian, setiap siswa akan mendapatkan pasangan baru untuk berbagi informasi sehingga interaksi yang terjadi antar siswa lebih besar. Melalui pergeseran ini siswa diharapkan bisa bertukar pikiran dengan lebih banyak siswa yang lain, dan tentunya mendapatkan lebih banyak ide dan masukan. Maka materi yang dipelajari tersebut akan semakin dipahami dan melekat untuk periode waktu yang lama.

Model pembelajaran kooperatif *bamboo dancing* dipilih karena dinilai mampu membuat peserta didik aktif dalam mengkomunikasikan materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran IPA. Model pembelajaran kooperatif *bamboo dancing* membuat peserta didik dapat bertukar pengalaman, pikiran dan informasi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### **Penutup**

Peserta didik dapat dikatakan aktif dalam belajar jika sudah mampu menerapkan kelima aktivitas belajar seperti mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan. Untuk mewujudkan aktivitas belajar tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang interaktif. Salah satu model pembelajaran yang ditawarkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dimana siswa akan bertukar informasi, pengalaman dan pikiran dalam sintaks pergeseran peserta didik.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Astuti, A. D., Mahluddin, M., & Musyaffa, A. A. 2020. *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Melalui Teknik Bamboo Dancing Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 151/IV Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- 2) <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/3290>. Diakses Tanggal 10 November 2021 Pukul 22.00 Wita.
- 3) Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 4) Husain, R. 2020. Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.
- 5) <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/download/396/359> Diakses Tanggal 16 November 2021 Pukul 22.35 Wita.
- 6) Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta
- 7) Isjoni. 2007. *Pembelajaran Visioner*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- 8) Kumeri, N., Husain, R., & Ardini, P. P. 2018. *Penggunaan Model Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar*. *Akademika*, 7(2), 164-171.
- 9) <https://journal.umgo.ac.id/index.php/akademika/article/view/1026> Diakses Tanggal 16 November 2021 Pukul 22.10 Wita.
- 10) Lie, Anita. 2014. *Cooperative Learning*. Gramedia Widiasarana. Jakarta.
- 11) Maslichah, Asy'ari. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Universitas Sanata Darma.

- 12) Samatowa, Usman. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.
- 13) Samatowa, Usman. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat : PT Indeks.
- 14) Shoimin, Airis. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Prenhalindo.
- 15) Novia PA. 2016. *Penerapan Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas V SD Negeri Panggang*. 24(5): 2.339.
- 16) Sugiati, Wahyudi, Warsiti. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Tari Bambu Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SDN 3 Grenggeng*.

## MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA MELALUI KEGIATAN “SESTANI DAN MISTANI” DI SDN 13 TIBAWA KECAMATAN TIBAWA

**Sitti Rahmatia Y. Hilumalo**

Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo

[sittirahmatia.hiluamlo@gmail.com](mailto:sittirahmatia.hiluamlo@gmail.com)

### **Abstrak**

Upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dapat dilakukan dalam berbagai macam strategi, salah satunya melalui kegiatan *Sestani* dan *Mistani*. Kegiatan *Sestani* dan *Mistani* merupakan akronim dari Selasa Tampil Berani dan Kamis Tampil Berani. Kegiatan *Sestani* dan *Mistani* dilaksanakan setelah peserta didik diberikan layanan bimbingan kelompok berdasarkan minat dan bakat peserta didik. Kegiatan layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan sikap saling menghargai dan menghormati pendapat, memperluas wawasan, kreativitas dan mengemukakan ide maupun gagasan serta rasa percaya diri untuk pengembangan diri peserta didik. Melalui kegiatan bimbingan kelompok akan terjalin hubungan dinamika kelompok bagi para peserta didik. Kecenderungan rasa percaya diri yang dimiliki peserta didik berbeda-beda diharapkan terjadinya transfer informasi antar anggota kelompok. Masalah dalam penelitian ini adalah “apakah melalui kegiatan *Sestani* dan *Mistani* rasa percaya diri siswa di SDN 13 Tibawa dapat meningkat?” tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui kegiatan *Sestani* dan *Mistani* di SDN 13 Tibawa. Karakteristik subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 13 Tibawa yang berjumlah 24 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

**Kata kunci: Bimbingan kelompok, Percaya diri, Sestani dan Mistani, Minat bakat**

### **Pendahuluan**

Sekolah Dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan langkah awal peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan diri sejak dini agar menjadi pribadi yang berkualitas. Dalam proses penyesuaian diri di lingkungan sekolah peserta didik akan menjumpai permasalahan baik yang timbul dari dalam diri maupun lingkungan belajar. Untuk itu pendidikan dasar diharapkan mampu memberikan peran nyata terhadap kemajuan peserta didik. Melalui pendidikan di Sekolah Dasar, peserta didik diajak untuk memiliki keyakinan terhadap diri mereka sendiri, sehingga mereka dapat mengeksplor kemampuan diri sejak dini. Menurut



Rusmin (2015), Tujuan pembelajaran di sekolah dasar adalah untuk melatih siswa agar mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam hal menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar, peran guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam hal berinteraksi dengan lingkungannya sangat penting. Pada hakikatnya peserta didik merupakan makhluk sosial yang senantiasa melakukan interaksi dan komunikasi dengan individu lainnya. Peserta didik yang memiliki rasa percaya diri yang baik akan mudah berinteraksi dengan baik dan lancar dalam memperoleh pemahaman tentang ilmu pengetahuan yang diberikan dalam sekolah. Namun, masih banyak peserta didik yang belum memiliki rasa percaya diri yang baik. Rasa tidak percaya diri ini umumnya dianggap sebagai gangguan ringan karena tidak menimbulkan masalah besar. Sebagian besar orang ternyata mengalami gejala tidak percaya diri seperti ini. Sikap peserta didik yang menunjukkan rasa tidak percaya diri, antara lain di dalam berbuat sesuatu, terutama saat melakukan kegiatan tampil di depan umum. Kegiatan ini selalu dihindari keraguan-raguan, rasa cemas, tidak yakin, cenderung menghindari, mudah patah semangat, maupun tidak berani tampil di depan orang.

Untuk mengatasi hal ini, Guru berperan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dimiliki siswa terkait rasa tidak percaya diri yang dialami. Setelah mengidentifikasi permasalahan siswa, Tindakan selanjutnya yaitu diadakan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok yang dikhususkan pada bimbingan minat dan bakat dipercaya dapat membangun rasa percaya diri peserta didik karena dapat membantu mereka bersosialisasi dengan cara berkomunikasi langsung dengan semua anggota kelompok yang lain. Melalui kegiatan ini, peserta didik yang memiliki kepercayaan diri yang rendah akan terpicu untuk bisa tampil seperti peserta didik lain yang berani berekspresi dan menunjukkan kemampuannya. Bimbingan kelompok juga memberikan kontribusi yang penting dalam mengoptimalkan waktu, sehingga bimbingan kelompok lebih efektif dibandingkan dengan layanan bimbingan individual.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 13 Tibawa masih terdapat banyak siswa yang kurang percaya diri, ditandai dengan tidak berani berbicara dan tampil di depan umum. Untuk meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik sejak dini dapat dilakukan kegiatan yang memicu keberanian siswa untuk tampil di depan umum. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan yaitu “*Sestani* dan *Mistani*”. Kegiatan *Sestani* dan *Mistani* merupakan akronim dari Selasa Tampil Berani dan Kamis Tampil Berani. Melalui kegiatan ini siswa dituntut untuk dapat menampilkan minat maupun bakat di depan peserta didik

lainnya saat apel pagi berlangsung dan dikhususkan pada hari Selasa dan Kamis. Tujuannya agar kegitaanya terlaksana secara sistematis dan berkelanjutan. Sebelum dilaksanakan kegiatan *Sestani* dan *Mistani*, siswa akan dibimbing secara berkelompok berdasarkan minat dan bakat yang mereka miliki.

Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara untuk mendukung individu melalui kegiatan kelompok (bimbingan). Bimbingan kelompok dapat mengaktifkan aktivitas siswa untuk mendiskusikan berbagai hal yang dapat membantu individu yang berpartisipasi dalam layanan mengembangkan dan memecahkan masalah. Hal ini Sejalan dengan pendapat menurut Tohirin (2014:164) “bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada peserta didik melalui kegiatan kelompok.” Oleh karenanya, melalui layanan bimbingan siswa diharapkan mampu untuk mengenali minat dan bakat mereka. Jika kegiatan bimbingan kelompok ini dilaksanakan secara berkesinambungan, maka tingkat kepercayaan diri pada siswa akan meningkat.

## **Metode**

Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SDN 13 Tibawa, Dusun Toyidito, Desa Botumoputi, Kecamatan Tibawa. Sumber data yang digunakan oleh peneliti adalah sumber data yang diambil dari hasil angket, wawancara langsung dengan siswa, observasi selama proses bimbingan kelompok yang diperkuat dengan tambahan dari beberapa tes yang dilakukan kepada siswa. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari peserta didik. Data ini merupakan hasil observasi dan evaluasi selama proses kegiatan bimbingan kelompok.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Percaya Diri**

Rasa percaya diri adalah sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan didalam kehidupannya (Hakim, 2002). Sedangkan menurut Lina dan Klara (2010) menjelaskan bahwa percaya diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. Menurut Aristiani (2016) Percaya diri merupakan suatu keyakinan dalam jiwa manusia bahwa tantangan hidup apapun harus dihadapi dengan berbuat sesuatu. Terbentuknya rasa percaya diri yang kuat terjadi melalui proses : (a) Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses

perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu. (b) Pemahaman individu terhadap kelebihan-kelebihan yang dimilikinya serta melahirkan keyakinan kuat untuk mampu berbuat segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihannya. (c) Pemahaman serta reaksi positif seseorang terhadap kelemahan-kelemahan yang dimilikinya supaya tidak mengakibatkan rasa rendah diri atau rasa sulit menyesuaikan diri. (d) Pengalaman di dalam menjalani aneka macam aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan yang terdapat pada dirinya.

Dari beberapa pendapat mengenai percaya diri yang ada pada diri individu di atas, dapat disimpulkan bahwa, percaya diri merupakan suatu keyakinan yang dimiliki individu dalam segala aspek untuk menghadapi tantangan dengan sikap positif dan penuh keberanian diri. Sikap percaya diri sangat penting dimiliki oleh setiap individu, utamanya pada peserta didik usia Sekolah Dasar. Jika seorang peserta didik memiliki sikap percaya diri sejak dini, peserta didik akan mudah melakukan interaksi terkait ide dan gagasan yang mereka miliki. Sehingga proses transfer pengetahuan akan berjalan dengan mudah.

### **Minat dan Bakat**

Minat merupakan peranan yang penting dalam proses belajar peserta didik. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat hubungan tersebut, maka semakin besar pula minat. Slameto (2003) menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Sedangkan menurut Sukardi (dalam Susanto, 2013) minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman kebiasaan pada waktu belajar. Secara garis besar minat dapat diartikan sebagai bentuk kesukaan dan kegemaran yang timbul dari dalam diri individu melalui pengalaman atau suatu proses kegiatan yang mereka alami.

Bakat merupakan kapasitas pada diri seseorang dalam melakukan tugasnya dan melakukan dengan pengaruh dan latihan yang dijalannya (Michael dalam Anggraini dkk 2020). Sedangkan menurut Bigham (dalam Anggraini dkk 2020) Bakat sebagai kondisi atau kemampuan yang dimiliki seseorang yang memungkinkan dengan suatu latihan khusus dapat memperoleh suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus. Secara garis besar bakat merupakan bakat merupakan suatu keahlian yang dimiliki seseorang melalui latihan khusus yang dijalannya.

Jeffry K.L and David P.M (2007) menjelaskan bahwa bakat alami seseorang yang didapat dari lahir berkontribusi sebesar 10 persen (atau kurang) dari total diagram bakat yang dimiliki orang tersebut. Berdasarkan kutipan tersebut, menunjukkan bahwa bakat seseorang mampu ditingkatkan melalui proses kegiatan pembelajaran dan latihan secara berkelanjutan. Bakat diri yang dapat dikembangkan menjadi kompetensi, akan berkembang dengan baik jika diketahui sejak awal.

### **Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok adalah salah satu bentuk layanan bimbingan yang diberikan di sekolah oleh Guru kepada peserta didik yang bertujuan untuk membantu siswa dalam pengembangan diri dan pengetahuan yang dimiliki serta berguna untuk mencegah berkembangnya masalah-masalah yang sedang dihadapi oleh siswa. Menurut Sukardi (2007) layanan bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing / konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Sedangkan menurut Raharjo (2004) bimbingan kelompok adalah proses bantuan yang diberikan oleh guru pembimbing kepada sekelompok individu melalui prosedur dengan memanfaatkan kelompok dan dinamika kelompok.

Berdasarkan uraian pengertian mengenai bimbingan kelompok di atas, dapat disimpulkan bahwa Bimbingan kelompok merupakan bentuk layanan yang diberikan oleh Guru kepada sejumlah peserta didik melalui kegiatan kelompok yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menyusun rencana dan mengambil keputusan yang tepat untuk menunjang kehidupan di lingkungan sekitarnya. Melalui bimbingan kelompok diharapkan keterampilan berpikir serta rasa percaya diri yang dimiliki siswa akan meningkat. Sehingga peserta didik akan lebih berani mengemukakan gagasan dan pendapat tanpa adanya rasa ragu.

### **Kegiatan *Sestani* dan *Mistani***

Kegiatan *sestani* dan *mistani* merupakan akronim dari “Selasa tampil berani” dan “Kamis tampil berani”. Kegiatan ini merupakan salah satu inovasi yang akan diterapkan dengan tujuan meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik. Kegiatan *sestani* dan *mistani* dilaksanakan setelah kegiatan apel pagi dan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Dalam kegiatan ini siswa akan menampilkan berbagai macam bakat yang mereka miliki seperti, cipta puisi, menyanyi, menari, berbalas pantun dan sebagainya.

Sebelum kegiatan *sestani* dan *mistani* dilaksanakan, siswa akan mengikuti bimbingan kelompok minat bakat setiap dua hari dalam seminggu. Kegiatan ini dilaksanakan secara rutin dengan tujuan bakat yang dimiliki peserta didik akan makin terasah dan melatih rasa percaya diri untuk tampil di depan umum. Selain itu, guru kelas juga dapat memberikan penilaian tambahan kepada peserta didik yang berani tampil di depan umum, sehingga dapat memicu motivasi dari peserta didik lain untuk tampil dikemudian hari. Jika kegiatan ini dilaksanakan secara berkelanjutan, rasa percaya diri yang dimiliki peserta didik akan semakin meningkat.

### **Penutup**

Upaya meningkatkan rasa percaya diri siswa sangat penting untuk dilaksanakan di jenjang sekolah dasar. Hal ini bertujuan agar dapat memupuk kemampuan berinteraksi peserta didik sejak dini. Melalui penerapan kegiatan layanan bimbingan kelompok diharapkan dapat meningkatkan minat dan bakat siswa sehingga dapat dieksplor dalam kegiatan *Sestani* dan *Mistani*. Pelaksanaan kegiatan *Sestani* dan *Mistani* memberikan dampak yang positif berupa peningkatan rasa percaya diri siswa karena dilaksanakan secara berkesinambungan. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal secara berkelanjutan, dibutuhkan konsistensi Guru dalam merepkan kegiatan layanan bimbingan kelompok maupun kegiatan *Sestani* dan *Mistani*.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Anggraini, I. A dkk. (2020). *Mengidentifikasi minat bakat siswa sejak usia dini di SD Adiwiyata*. Vol.2 no.1.P.161-169.
- 2) Aristiani, Rina. 2016. *Meningkatkan percaya diri siswa melalui layanan informasi berbantuan audiovisual*. Vol.2 no.2.P.2460-1187.
- 3) Hakim, Thursan. 2002. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta : Puspa Swara.
- 4) Husain, R. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Karangan Narasi Melalui Media Gambar Seri Di Kelas Iv Sdn 5 Biluhu Kabupaten Gorontalo*. Vol.12.no.1
- 5) Jeffry K.L and David P.M. 2007. *Toyota talent, Edisi Terjemahan*. Erlangga: Jakarta
- 6) Lina dan Klara. 2010. *Panduan Menjadi Remaja Percaya Diri*. Jakarta: Nobel Edumedia.
- 7) Rahardjo Susilo . 2004 . *Bimbingan Kelompok* . Kudus : FKIP BK UMK
- 8) Slameto. 2003. *BelajardanFakor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Pt. BinaKarya

- 9) Sukardi, D.K. 2007. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Tabanan: PT Rineka Cipta.
- 10) Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- 11) Tohirin. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Madrasah (berbasisIntegrasi)*. Jakarta: Rajawali Pres.

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Sri Dewi Nr, Rosleny B, Muhajir

Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

[whydwy13@gmail.com](mailto:whydwy13@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* atau berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Wahyu Mandiri Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang bersifat *eksperimen*. Dalam penelitian eksperimen ini, Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan Desain *true eksperimental design* dalam penelitian ini terdapat *pretest* dan *posttest*, sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun desain penelitian *Pretest-posttest Design*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V MI Wahyu Mandiri sebagai Kelas eksperimen dengan jumlah siswa 15 orang dan Siswa Kelas V MI Tanah Bangka sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 15 orang. Instrumen Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, lembar tes berupa *pretest* dan *posttest* dan instrument hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* atau berbasis proyek ini dapat dikatakan efektif karena tercapainya rata-rata hasil belajar siswa mencapai ketuntasan 93% dengan kategori sangat tinggi, siswa sangat aktif dalam pembelajaran berbasis proyek ini karena siswa bisa menggali kemampuan dan bakat yang ada dalam diri siswa terutama dalam menggambarkan peta. dan guru juga dengan mudah mengarahkan siswa dan menyampaikan materi.

**Kata Kunci:** *Project Based Learning*, Hasil Belajar IPS

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban bagi seluruh warga Negara sebagaimana diamanatkan dalam Undang–Undang Dasar 1945, khususnya pada pasal 31, bahwa : (1) setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan, (2) setiap warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya, (3) pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang–undang.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia mendapatkan pengetahuan dan keterampilan untuk kelangsungan hidupnya. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan pendidikan guna menjawab tantangan zaman serta kemajuan teknologi yang semakin pesat untuk dapat membekali diri dengan berbagai macam keterampilan dasar, dibutuhkan lembaga pendidikan formal, satu diantaranya yaitu Sekolah Dasar (SD).

Hal ini sejalan dengan perintah Al-Qur'an dalam surah Al-Alaq ayat 1-5 tentang pentingnya belajar. Sebagaimana berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ {1} خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ {2} اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ {3}

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ {4} عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ {5}

Terjemahan: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-Mu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan-Mu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahui*”.

Dalam proses pembelajaran tersebut adalah guru (pendidik), siswa, kurikulum, pengajaran, tes, dan lingkungan siswa yang sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan bangsa, yaitu dengan cara mendidik siswa dengan sebaik mungkin dalam mencapai tujuan pendidikan. Agar tercapainya tujuan pendidikan diperlukan motivasi dalam belajar maupun mengajar. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui usaha-usaha guru dalam mengajar. Motivasi merupakan usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga ada keinginan untuk belajar atau melakukan sesuatu dan berusaha meniadakan rasa tidak suka untuk belajar atau melakukan sesuatu.

Proses pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang dilakukan di setiap jenjang pendidikan dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran itu telah tercapai. Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mempunyai peranan yang penting bagi siswa dalam memosisikan dirinya dalam berinteraksi baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) berperan sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antar umat manusia, selain itu juga memusatkan perhatiannya pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial. Dengan kata lain, IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial.



Pendidikan dapat menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat dalam berbagai lingkungan. Peran pendidikan mempunyai andil yang penting dan menentukan dalam proses pencapaian tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No.20 tahun 2003:6).

Hasil belajar adalah indikator yang terjadi setelah seseorang mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar bisa merupakan pengetahuan maupun keterampilan yang diukur oleh *instrument* tertentu berupa tes hasil belajar. Kurangnya hasil belajar siswa dengan data awal yang diperoleh maka peneliti melakukan riset dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan memberikan motivasi.

Salah satu model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberikan kesempatan untuk mengolah pembelajaran didalam kelasnya dengan melibatkan kerja proyek. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang sangat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa. Pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasarkan pengalamannya melalui berbagai prestasi.

Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan proyek akan mengubah proses pelaksanaan pembelajaran IPS yang biasanya siswa cenderung kurang termotivasi, kurang aktif, bahkan sering bicara dengan teman sebangkunya akan menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar, siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, akan terjalin komunikasi yang baik antara sesama siswa dan antara guru dengan siswa, sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah.

## **Metode**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan Desain *true eksperimental design* dalam penelitian ini terdapat *pretest* dan *posttest*, sehingga

pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *pretes* dan *postes*. Adapun desain penelitian *Pretest-posttest Design* dapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Model Desain Penelitian

Kelompok	Tes awal	Treatment	Tes akhir
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y1	-	Y2

Sukardi (2004: 185)

Keterangan :

Y1= Pretes, nilai hasil belajar awal siswa

Y2= Postes, untuk mengukur nilai hasil siswa setelah menggunakan model

X = Treatment, Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*

Selanjutnya, populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V MI Tanah Bangaka Kabupaten Gowa dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Wahyu Mandiri Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa dengan menggunakan *representative*, yaitu populasi yang diambil secara mewakili populasi yang bersangkutan atau sebagian kecil yang diamati.

Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi guru dan siswa, dan instrument penilaian hasil belajar dirancang untuk mengetahui hasil belajar IPS kelas V MI Wahyu Mandiri. Instrument yang digunakan adalah soal *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS kelas V MI Wahyu Mandiri Kabupaten Gowa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif. Analisis hasil belajar didasarkan pada pencapaian siswa dalam menyelesaikan *Posttes* atau nilai hasil belajar. Nilai maksimal pada tes hasil belajar adalah 90% dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Adapun Persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Menghitung skor peserta didik dari hasil tes belajar,
2. Menghitung banyaknya peserta didik yang tuntas atau mendapatkan skor minimal sesuai KKM
3. Menghitung persentase ketuntasan belajar (p) sebagai berikut:

$$P = \frac{nt}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase ketuntasan belajar

nt = banyaknya peserta didik yang tuntas

n = banyaknya peserta didik yang mengikuti tes

Selanjutnya, adapun Persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian

Tingkat Penguasaan	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
86-91	Tinggi
77-84	Sedang
<76	Kurang

Berdasarkan analisis hasil belajar di atas, model yang digunakan dikatakan efektif apabila ketuntasan tes hasil belajar siswa memenuhi kriteria minimal baik.

### Hasil dan Pembahasan

Dengan model pembelajaran efektif, hal ini ditinjau berdasarkan hasil belajar siswa, dan memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi yang disampaikan melalui kerja berbasis proyek yang digunakan, serta memberikan kemudahan kepada guru dalam menggunakan model tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil bahwa kerja berbasis proyek yang digunakan dapat memberikan efek yang sangat baik bagi siswa, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang sangat signifikan. Berikut rekavitulasi hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Rekavitulasi hasil belajar siswa

Hasil Tes	Pretest	Posttest	Rata-rata
Skor Tertinggi	73	100	86,5
Skor Terendah	47	67	60
<b>Rata-rata</b>	<b>59%</b>	<b>90%</b>	<b>74,5%</b>
Tuntas	5	14	14
Tidak Tuntas	10	1	1
<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>33%</b>	<b>93%</b>	<b>93%</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, pada nilai awal sebelum penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) ini nilai siswa yang paling tinggi 73, skor nilai siswa yang paling rendah 47, jadi, nilai rata-rata siswa 59%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa dari 15 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang dari 15 orang siswa.

Kemudian setelah dilakukannya penerapan model berbasis proyek (PjBL) ini maka skor siswa yang paling tinggi adalah 100, dan skor siswa terendah adalah 67, sehingga rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 93%, sedangkan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 orang dari 15 siswa, dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 orang dari 15 siswa. Maka pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal pada tema 5 yaitu 93% dan rata-rata hasil belajar siswa adalah

93%. Sehingga pada penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) ini maka bisa dikategori sangat efektif.

### **Penutup**

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) ini dinyatakan efektif karena dapat dilihat berdasarkan hasil belajar siswa, dan adapun rata-rata keseluruhan ketuntasan klasikal peserta didik mencapai ketuntasan 93%, siswa sangat aktif dan menyukai pembelajaran berbasis proyek ini dan memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran ini memberikan semangat dan kesan pada pembelajaran yang tidak monoton dan siswa sangat termotivasi untuk menyelesaikannya dengan penuh kreasinya.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Blumenfeld et.al. (1991). *Motivation Project Based Learning: Sustaining the doing, Supporting the learning*. Dalam *Educational Psychologist* (Online). Tersedia : [www.informaworld.com/smpp/content](http://www.informaworld.com/smpp/content)(21 juni 2021).
- 2) Departemen Agama RI. (1976). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Bumi Restu.
- 3) Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- 4) *Hamalik Oemar*. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 5) Hasil Wawancara, *dilakukan kepada Guru MI Wahyu Mandiri dan MI Tanah Bangka Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa*.
- 6) Permendikbud no. 53 Tahun 2015. *Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- 7) Sardjiyo. (2009), dkk, *Pendidikan IPS di SD* (Jakarta:Universitas Terbuka), 1.26
- 8) Sudjana, Nana. (2010). *Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

## **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19**

**Sri Melan Tanango**

Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo  
[tanangosrimelan@gmail.com](mailto:tanangosrimelan@gmail.com)

### **Abstrak**

Berdasarkan surat edaran menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: (Surat Edaran Kemendikbud.2020) yaitu 1) belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, 2) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19; 3) aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah, 4) bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

**Kata Kunci :** Efektifitas pembelajaran daring

### **Pendahuluan**

Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun siswa merupakan tuntutan dari pelaksanaan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini memerlukan perangkat pendukung seperti komputer atau laptop, gawai, dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet.

Data Statistika 2019 menunjukkan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018, selanjutnya pengguna internet di Indonesia akan semakin meningkat dengan

rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018-2020. (Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/>, diakses tanggal 28 April 2020).

Dari data tersebut, Indonesia kini dihadapkan dengan tantangan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan berkembangnya Internet of atau for Things yang diikuti teknologi baru dalam data sains dan kecerdasan buatan (Ghufron, 2018). Tantangan tersebut bukan hanya dihadapkan pada sektor ekonomi, sosial, dan teknologi. Namun sektor pendidikan juga harus mampu beradaptasi dengan kondisi ini, baik sumber daya manusia maupun infrastruktur yang mendukung. Maka dari itu, dengan pelaksanaan pembelajaran daring diharapkan dapat membantu memutus penyebaran pandemi virus corona dengan belajar dari rumah dan juga menjawab tantangan revolusi industri 4.0.

Pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara daring, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Perubahan cara mengajar ini tentunya membuat guru dan siswa beradaptasi dari pembelajaran secara tatap muka di kelas menjadi pembelajaran daring (Mastuti, dkk, 2020).

### **Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Pada penelitian ini penulis menggunakan berbagai macam literatur yang berasal dari jurnal, berita-berita online, website dan peraturan pemerintah. Penulis tidak melakukan observasi ke lapangan langsung karena masih dalam situasi dan kondisi Pandemi Covid-19. Oleh karena itu analisis data dilakukan dengan mengkaji beberapa sumber informasi yang berasal dari literatur-literatur yang dikumpulkan sesuai dengan tujuan dari penelitian ini. Untuk mengawali penelitian ini, dilakukan penentuan topik, kemudian mengumpulkan dan meninjau literatur-literatur terkait dan terkini. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan selanjutnya hasil analisis penjabarannya dilakukan secara mendalam dan terperinci.

### **Hasil dan Pembahasan**

Proses pembelajaran yang dipetik dari dunia pendidikan di tengah pandemi Covid-19, yakni kegiatan belajar tatap muka dengan guru terbukti lebih efektif ketimbang secara daring (online). Hal tersebut dipaparkan oleh pakar pendidikan Universitas Brawijaya (UB) Aulia Luqman Aziz bertepatan dengan Hari Pendidikan Nasional 2020. “Selamanya profesi guru tidak akan tergantikan oleh teknologi” papar Luqman dalam keterangannya di laman resmi UB, Sabtu (2/5/2020). Menurutnya pembelajaran penuh secara daring, akhir-akhir ini banyak menimbulkan keluhan dari peserta didik maupun orangtua. Solusi atas permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan

mempersiapkan kurikulum dan silabus pembelajaran berbasis daring. dan sekolah-sekolah perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) online proses pelaksanaan daring dan melakukan sosialisasi kepada orangtua dan siswa melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran daring, kaitannya dengan peran dan tugasnya. Proses pembelajaran daring, penting untuk ditambahkan pesan-pesan edukatif kepada orang tua dan peserta didik, tentang wabah pandemi Covid-19. Dengan demikian kita dapat pembelajaran yang sama dengan tatap mukatetapi berbasis online. Efeknya sangat bagus, programnya tepat sasaran, dan capaian pembelajarannya tercapai. Di samping itu, kesuksesan pembelajaran daring selama masa Covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Baik dari pihak Sekolah, guru, orang tua dan peserta didik. Oleh karena itu, pihak sekolah/madrasah di sini perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orangtua dengan sekolah agar putra-putrinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dari Universitas Negeri Gorontalo bahwa dalam pembelajaran daring di masa pandemic covid 19 tertitik berat pada orang tua yang bertindak sebagai fasilitator, seperti pada table di bawah ini:

No	Indikator	Rata-rata	Persentase (%)
1	Orang tua sebagai fasilitator	114	71.25
2	Orang Tua Sebagai Pendamping Belajar	95	59.37
3	Orang Tua Sebagai Pendamping dan Pendidik	73	45.62
4	Orang Tua Sebagai Motivator	89	55.62
Jumlah Rata-Rata		373	57.96

Dengan demikian kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah/madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif. Cara orang tua untuk menumbuhkan minat belajar anaknya dengan selalu memberikan semangat dan mendampingi pada saat proses pembelajaran daring berlangsung. Dan juga memberikan proses belajar dengan orang tua yang menyenangkan dengan melihat situasi dan kondisi. Orang tua juga selalu memberikan motivasi kepada anaknya agar tetap belajar dan mengikuti proses pembelajaran meskipun belajar dari rumah. Cara orang tua untuk meningkatkan minat belajar anak salah satunya dengan cara memotivasi anak agar mau mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya pada waktu pembelajaran

daring sedang berlangsung dengan memberikan hadiah untuk prestasi yang telah dicapai agar anak lebih semangat untuk melakukan pembelajaran daring. Pemberian motivasi juga tidak harus memberikan hadiah kepada anak, bisa juga dengan pemberian semangat belajar secara lisan dengan perkataan yang positif dan membangun minat belajar anak itu sendiri. Selalu memberikan motivasi kepada anak bagaimana pentingnya belajar.

### **Penutup**

Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada dasarnya masih kurang efektif. Hal ini dikarenakan hal-hal dibawah ini:

1. Kurangnya pengawasan oleh guru secara langsung dalam proses pembelajaran
2. Orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaan rumah sehingga perhatian terhadap pembelajaran anak terabaikan atau tidak diperhatikan
3. Dalam proses pembelajaran siswa mengalami kebosanan karena hanya bertemu dengan teman dan gurunya melalui media dan tidak bertemu dengan teman secara langsung serta bermain bersama.

Selain itu saran untuk penggunaan pembelajaran daring di masa pandemic covid-19 yaitu menggunakan strategi pembelajaran yang efektif dengan cara memanfaatkan media yang ada serta sering melakukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut selama pandemic agar tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai, orang tua lebih memperhatikan aktifitas belajar siswa dengan melakukan pengawasan yang ketat, pendampingan pada saat anak belajar, mendidik anak ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Anwar Prabu Mangkunegara. 2005. *Evaluasi Kinerja Sumber Daya Manusia*. Bandung: Penerbit Refika Aditama.
- 2) Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- 3) Daradjat, Zakiah, 2012, *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. X, Jakarta: Bumi Aksara.
- 4) Ghufroon, M. (2018). Revolusi Industri 4.0 : *Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat*, 332-337.
- 5) Hamzah B. Uno Dan Nurdin Mohamad, 2014. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*, Jakarta: Bumi Aksara.
- 6) <https://databoks.katadata.co.id/>, diakses tanggal 28 April 2020
- 7) Mastuti, dkk. 2020. *Teaching From Home: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.



- 8) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (COVID-19)
- 9) Popham. (2003). *Teknik Mengajar Secara Sistematis (Terjemahan)*. Jakarta: Rineka cipta.
- 10) Purwanto. 2009. *Evaluasi hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar

## **PEMBELAJARAN DI ERA 5.0**

**Sulastri Harun**

Universitas Negeri Gorontalo

Email: [sulastriharun1369@gmail.com](mailto:sulastriharun1369@gmail.com)

### **Abstrak**

Makalah ini adalah hasil kajian pustaka dari berbagai sumber seperti buku digital, dokumen jurnal dan laporan yang ada di internet yang berkaitan dengan dengan pembelajaran di era society 5.0. dimana era ini kompetensi kecakapan yang dibutuhkan oleh siswa adalah kecakapan yang ada di abad 21 yakni seperti yang dikonsepsikan Trilling dan Fadel (2009) bahwa kecakapan abad 21 terdiri tiga jenis kecakapan utama, yaitu: (1) life and career skills, (2) learning and innovation skills, dan (3) information media and technology skills. Kecakapan abad 21 yang disosialisasikan oleh Dirjen Dikdasmen Kemendikbud (2017) terdiri empat jenis kecakapan, yaitu: (1) keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Critical Thinking and Problem Solving Skill) (2) kecakapan berkomunikasi (Communication Skills), (3) kreativitas dan inovasi (Creativity and Innovation), (4) kolaborasi (Collaboration). Kompetensi kecakapan abad 21 tersebut perlu dibelajarkan kepada peserta didik di sekolah dalam rangka menghadapi tantangan dan tuntutan kehidupan era society 5.0. Pembelajaran kompetensi kecakapan abad 21 dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran berparadigma konstruktif, berpusat pada peserta didik dan berbasis eksperimen, yaitu: inquiry training, inquiry jurisprudensi, group investigation dan project based learning.

Tujuan makalah ini adalah sebagai sarana berbagi informasi kepada para pendidik untuk melakukan kegiatan pengembangan keprofesian secara berkelanjutan agar kompetensi keprofesian yang dimiliki tetap sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya, sehingga pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta mengembangkan model pembelajaran yang bermutu relevan dengan kebutuhan zaman. Makalah ini berisi dua pokok bahasan, yakni peradaban society 5.0, dan model pembelajaran peradaban society 5.0 yang sejalan dengan kompetensi kecakapan abad 21.

**Kata Kunci :** Pembelajaran di era 5.0

### **Pendahuluan**

Teknologi industri berkembang sudah sejak awal keberadaan manusia, pada zaman purbakala dimana teknologi masih bisa dikatakan sangat minim dan mengandalkan kekuatan alam seperti berburu serta memanfaatkan hal apapun untuk kemudian dijadikan sebagai pendukung kehidupan dimasa itu. Namun, seiring

berjalannya waktu teknologi industri tentunya berkembang hingga istilah-istilah perkembangan teknologi industri dikenal sesuai dengan perkembangan yang terjadi dimasanya. Diyakini pada masa itulah dimulai pola Society 1.0 (hunting society). Lalu, seiring dengan meningkatnya keilmuan manusia mulai dikenal revolusi Society 2.0 (agricultural society), cara mendapatkan makanan berubah dari mengumpulkan menjadi memproduksi (bercocok tanam) dan tatanan sosial mulai dikenal. Berikutnya, revolusi Society 3.0 (industrial society) pola kerja beralih dari tenaga manusia menjadi menggunakan mesin sehingga produksi massal dapat dilakukan. Saat ini revolusi Society 4.0 (information society) tengah dijalankan di seluruh dunia. Teknologi informasi, jaringan internet, data dan kecerdasan buatan (artificial intelligence) merupakan sederet teknologi yang menjadi sendi kehidupan dalam era revolusi Industri 4.0. Lalu munculah Society 5.0 sebagai perkembangan dari revolusi Industri (Society) sebelumnya. Yang dimana Konsep ini memungkinkan kita untuk menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern untuk melayani kebutuhan manusia seiring perkembangan zaman.

Seperti yang kita hadapi sekarang yakni society 5.0 yang tentu saja berkembang dari adanya society 1.0. adanya perubahan society 5.0 juga merupakan perkembangan dari adanya revolusi industri 4.0 yang menitikberatkan pada perkembangan teknologi yang semakin pesat setiap harinya. Baik society 5.0 ataupun revolusi industri ini perkembangannya tentu saja membawa dampak pada banyak lini kehidupan di masyarakat seperti ekonomi, sosial, budaya diseluruh belahan dunia. Setiap perubahan yang terjadi pada society ini tentu saja bukan hanya berdampak dalam kehidupan ekonomi, sosial dan budaya namun juga sangat membawa dampak dalam dunia pendidikan. Bagaimana tidak, sumber daya dalam hal ini masyarakat yang berkecimpung dalam perkembangan revolusi industri itu sendiri pasti berasal dari masyarakat yang mengenyam pendidikan. Di Indonesia sendiri, ranah pendidikan yang dimaksud pasti tidak terlepas dari tingkatan-tingkatan pendidikan seperti pendidikan dasar, menengah, serta pendidikan tinggi. Jadi, dapat dikatakan bahwa setiap perubahan revolusi industri membawa dampak dalam pendidikan karena pendidikan bisa menjadi dasar yang menghubungkan masyarakat kearah revolusi industri. Pendidikan membantu masyarakat dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi revolusi industri.

Berbicara mengenai pendidikan di era society 5.0 tentu saja berkaitan dengan perubahan system pembelajaran di era tersebut. Dimana era revolusi ini sangat berkaitan dengan kecakapan Abad ke-21 yang berhubungan dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Hal ini juga membawa kaitan dengan system pembelajaran yang pastinya merujuk pada konsep teknologi yang semakin maju. Trilling dan Fadel (2009) berpendapat bahwa kecakapan abad 21 terdiri tiga jenis

kecakapan utama, yaitu: (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *information media and technology skills*. Pastinya kecakapan ini bisa menjadi pedoman dalam pembelajaran di era 5.0 agar system pembelajaran bisa sejalan dengan konsep revolusi 5.0. Sejalan dengan apa yang dikonsepsikan oleh Dirjen Dikdasmen Kemendikbud (2017) kecakapan di abad ke-21 merujuk pada empat jenis kecakapan, yaitu: (1) keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving Skill*) (2) kecakapan berkomunikasi (*Communication Skills*), (3) kreativitas dan inovasi (*Creativity and Innovation*), (4) kolaborasi (*Collaboration*). Konsep revolusi yang dicetuskan di Jepang lebih mendorong terhadap peranan manusia dalam mengatasi paradigma dari kemajuan revolusi industri 4.0. Artinya pada masa society 5.0 ini manusia dituntut untuk dapat lebih memiliki kemampuan memecahkan masalah kompleks, berpikir kritis, dan kreativitas.

Berdasarkan konsep tersebut tentunya dapat dilihat bahwa konsep pembelajaran di era society 5.0 ini sangat berbeda dengan konsep-konsep pembelajaran dari era sebelumnya. Kemajuan teknologi yang semakin pesat diharapkan bisa diimbangi oleh kemampuan manusia yang pastinya berawal dari pengetahuan yang diwadahi oleh pendidikan. Lalu seperti apakah konsep pendidikan dalam hal ini pembelajaran yang terjadi di era society 5.0? apakah konsep pembelajaran 5.0 masih sejalan dengan konsep pembelajaran sebelumnya yang biasanya menjadikan guru sebagai pusat informasi? Namun dirasa, model pembelajaran seperti itu tidak akan cukup untuk mengejar tujuan di era society 5.0 yang berjalan cepat. Oleh karena itu, konsep pembelajaran seperti apakah yang sesuai dengan permintaan era society 5.0 untuk diajarkan kepada peserta didik agar mereka siap dalam menghadapi era ini? Pada makalah ini disajikan gagasan-gagasan bentuk jawaban dari pertanyaan diatas.

### **Metode**

Makalah ini ditulis berdasarkan hasil kajian pustaka beberapa sumber seperti buku digital, jurnal dan informasi lainnya berbasis internet yang berkaitan dengan konsep era society 5.0 serta perkembangannya yang berhubungan dengan pendidikan dan pembelajaran di era 5.0. Makalah ini memiliki 2 fokus pembahasan yakni: (1) Konsep peradaban society 5.0, (2) Konsep pembelajaran di era society 5.0. Adapun tujuan dari penyusunan makalah ini adalah sebagai media informasi bagi pendidik untuk menyadari perkembangan informasi yang terus berubah sehingga bisa menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan tuntutan era. Sehingga peserta didik bisa memiliki bekal dalam menghadapi perkembangan dunia yang mereka jalani. Dalam lingkup kecil, pendidik bisa menjadi fasilitator bagi peserta didik dalam memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Pendidik bisa mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan era society 5.0 tentunya, sehingga relevan dan berkembang sesuai zamannya.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Konsep Peradaban Society 5.0**

*Society* atau masyarakat merupakan sekelompok individu yang membentuk suatu sistem semi tertutup atau semi terbuka yang sebagian besar interaksinya adalah antara individu-individu yang berada dalam kelompok tersebut. Perkembangan masyarakat yang cukup pesat bisa kita lihat dengan membandingkan kehidupan masyarakat pada zaman dahulu dengan zaman sekarang. Adanya *society 5.0* menggambarkan bentuk ke-5 dari kemasyarakatan dalam sejarah perkembangan kehidupan manusia. Konsep *society 5.0* ini dijelaskan sebagai visi baru negara Jepang oleh Perdana Menteri Jepang yaitu Abe dalam sebuah Pertemuan Tahunan Forum Ekonomi Dunia 2019 di Davos, Swiss. Konsep *society 5.0* merupakan perkembangan konsep dari *society 4.0* atau masyarakat informasi dengan mengakses layanan yang berbasis data di internet (Tempo, 2019). Berikut ini adalah perjalanan dari perkembangan *society* yang dimulai dari *society 1.0* hingga sekarang *society 5.0*.

#### **1. Society 1.0**

Di zaman ini manusia mulai mengenal bagaimana membentuk suatu kelompok menjadi masyarakat. Dimasa ini manusia mempertahankan diri mereka dengan cara berburu demi memperoleh makanan serta melakukan perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya demi mempertahankan kehidupannya. Manusia membuat berbagai peralatan sederhana dan menggunakan kekuatan alam seperti api untuk memasak dan melindungi diri.

#### **2. Society 2.0**

Dimasa ini dikenal juga dengan era pertanian atau revolusi agrikultur dimana manusia memiliki fokus dalam pengembangan ilmu pengetahuan dengan bercocok tanam, manusia tidak perlu khawatir untuk melakukan perburuan dan berpindah-pindah untuk mendapatkan tempat tinggal serta mulai memiliki sumber makanan. Pada masa ini, manusia mulai menetap dan membangun masyarakat yang lebih kompleks, sehingga muncul berbagai kerajaan, tulisan diperkenalkan, hingga kota-kota besar mulai didirikan.

#### **3. Society 3.0**

Dengan masyarakat yang semakin fokus untuk bercocok tanam disertai dengan jumlah masyarakat yang semakin kompleks, membuat kebutuhan akan bahan

pangan dan sandang semakin meningkat. Dengan ilmu pengetahuan yang ada, manusia mulai membangun pabrik dengan memproduksi sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia. Manusia bekerja di pabrik-pabrik dengan sistem upah.

#### **4. Society 4.0**

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang membuat manusia mengenal komputer hingga internet sehingga dapat memperoleh informasi dengan cepat. Aliran data yang begitu cepat membuat kehidupan manusia seperti tidak ada jarak ruang dan waktu. Pada era teknologi ini, industri berlomba-lomba membangun sebuah produk yang membantu manusia semakin mudah dalam memperoleh informasi.

#### **5. Society 5.0**

Merupakan penyempurnaan dari *society 4.0*, dimana teknologi menjadi bagian dari manusia itu sendiri, bukan hanya untuk berbagi informasi, namun dapat memudahkan kehidupan manusia sehari-hari. *Society 5.0* menekankan pada kehidupan yang terintegrasi, mudah dan cepat. Sebagai contoh penggunaan robot yang dapat membantu restoran, membersihkan rumah dan lain-lain dapat dikendalikan dengan komputer dan internet. *Society 5.0* membuat kehidupan manusia menjadi praktis dan otomatis. Sehingga teknologi tidak menguasai manusia melainkan manusia dapat mendapatkan kualitas hidup yang baik dan nyaman.

Pada perkembangan *society 5.0* sejumlah informasi lebih banyak berasal dari internet kemudian berada di ruang fisik. Sehingga, peran manusia dalam kegiatan tidak tergantikan oleh teknologi. Terdapat 4 bentuk perubahan dalam perkembangan teknologi dalam konsep *society 5.0*, yakni kesehatan, mobilitas atau sarana transportasi, infrastruktur serta manajemen yang cerdas. Walaupun pencetusan era *society 5.0* ini berasal dari Jepang, dimana menyesuaikan dengan kondisi negaranya, akan tetapi dalam beberapa lini sangat sesuai juga dengan kondisi yang ada di negara lain, contohnya di Indonesia. Konsep *Society 5.0* bagi Indonesia merupakan suatu era yang mau tidak mau harus dihadapi pada masa yang akan datang. Indonesia langsung berhadapan dengan dua era canggih, yaitu era *Industry 4.0* dan *Society 5.0*. Kedua momentum ini harus diantisipasi dengan penguatan pendidikan dan kebudayaan bersifat nasional sehingga nantinya akan terjadi transformasi yang matang dengan mitigasi faktor resiko yang dapat ditimbulkan. Di bidang kesehatan, *Society 5.0* menawarkan gagasan atau konsep bagaimana menyelesaikan masalah jumlah harapan hidup masyarakat. *Society 5.0* memberikan solusi seluruh data kesehatan masyarakat di simpan dalam satu pusat data besar untuk dianalisis oleh kecerdasan buatan atau

Artificial Intelligence (AI), kemudian ditindaklanjuti melalui program preventif kesehatan. Di bidang infrastruktur, masalah tingginya dan cepatnya kerusakan infrastruktur publik yang dapat berpotensi memperlambat kegiatan ekonomi masyarakat.

Indonesia tentunya harus mempersiapkan diri untuk era ini. Indonesia harus siap menghadapi berbagai tantangan sekaligus peluang era Society 5.0 yang penuh dengan perkembangan teknologi canggih agar tetap dapat menggapai cita-cita dan tujuan bangsa, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk menggapai tujuan tersebut, terdapat dua faktor penting yang dapat menentukan arah kemana suatu bangsa akan berjalan, yakni Pendidikan dan Kebudayaan (Sriyadi, 2019). Pendidikan dan kebudayaan dapat diibaratkan sebagai suatu roda yang saling terhubung satu sama lainnya. Pendidikan sebagai sarana untuk mempersiapkan aspek intelektual anak bangsa, sedangkan kebudayaan sebagai sarana memperkuat aspek “soft skill” sehingga terbentuk manusia-manusia unggul yang siap menghadapi kehidupan masyarakat era Society 5.0. Penguatan pendidikan dalam rangka pembentukan intelektual bangsa merupakan kewajiban dan tugas mulia lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal.

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan di Indonesia juga harus sejalan dengan konsep society 5.0. konsep pendidikan di Indonesia harus berubah agar target society 5.0 di masyarakat juga tercapai. Oleh karena itu dibutuhkan perencanaan atau konsep kurikulum yang sejalan dengan perkembangan era. perlu memiliki rancangan kurikulum yang bermuatan kompetensi berupa kecakapan yang dibutuhkan masyarakat Society 5.0 dan era Industry 4.0. Era Industry 4.0 lebih dominan ke aspek teknologinya, bukan pada manusia sebagai pusatnya, Artificial Intelligence (AI) dan Internet of Things (IoT) dimanfaatkan sebagai perangkat bantuan untuk manusia agar hidup lebih berkualitas. Jangan sampai terbalik, manusia menjadi korban kecanggihan teknologi, diantaranya muncul gejala tidak lagi mampu berpikir kritis dan percaya sepenuhnya pada kemampuan teknologi. Setiap lembaga pendidikan memiliki tugas mempersiapkan sumberdaya manusia yang inovatif dan sanggup dalam berkarir, menguasai teknologi, berkarakter, dan mampu berkomunikasi dengan baik di masyarakat. Model pembelajaran yang berorientasi penguatan kompetensi atau kecakapan hidup berkarier, selalu belajar dan berinovasi, menguasai teknologi media informasi, berpikir kritis dalam memecahkan persoalan, terampil berkomunikasi, berjiwa kreatif dan inovatif serta dapat berkerjasama dalam suatu kelompok, sangat diperlukandan dikembangkan secara kreatif oleh para pendidik.

### Konsep Pembelajaran Society 5.0

Berbicara mengenai konsep pembelajaran society 5.0 sangat berkaitan dengan konsep dari kecakapan abad ke-21 yang menitikberatkan pada skil atau kemampuan, inovasi dan penggunaan teknologi. Tentu saja harus dikaitkan dengan kompetensi apa yang diharapkan tercapai sesuai dengan kecakapan yang ada di era society 5.0 dalam hal ini kecakapan abad ke-21. Kompetensi kecakapan abad 21 dalam makalah ini akan disajikan dua pandangan yang saling melengkapi, yaitu pandangan dari ahli dan Dirjen Dikdasmen Kemendikbud. Bernie Trilling dan Charles Fadel (2009) berpendapat bahwa kecakapan abad 21 mencakup tiga macam, yaitu (1) life and career skills, (2) learning and innovationskills, dan (3) Information media and technology skills. Ketiga kecakapan tersebut di ilustrasikan dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi kompetensi-pengetahuan abad 21 (21<sup>st</sup> century knowledge-skills rainbow. Gambar berikut ini menunjukkan skema pengetahuan abad ke -21



Gambar 1.1. Core Subject 21<sup>st</sup> Century Skills  
(Trilling dan Fadel, 2009)

Sedangkan kecakapan abad 21 yang disosialisasikan Kemendikbud sebagaimana tercantum dalam buku panduan implementasi pembelajaran kecakapan abad 21 adalah seperti berikut ini.

**Kecapakan berpikir kritis dan memecahkan masalah** dimana peserta didik bisa berpikir mandiri, disiplin, memonitor diri sendiri, serta bisa memperbaiki proses dari diri sendiri. Hal ini tentu saja membutuhkan komunikasi yang efektif serta



pemecahan masalah serta komunikasi dalam mengatasi sikap egosentris bawaan (PaulandElder, 2006: xviii).

**Kecakapan dalam berkomunikasi** yang dimaksud dengan hal ini adalah kecakapan dalam proses transmisi informasi, gagasan atau ide, emosi menggunakan symbol-simbol kata, gambar, grafis (Raymond Ross, 1996). Kecakapan komunikasi ini dalam pembelajaran seperti bagaimana peserta didik menggunakan kemampuan dalam mengungkapkan ide mereka, bagaimana mereka menggunakan bahasa lisan yang berhubungan dengan sikap yang mereka tunjukkan, bagaimana sikap mereka dalam mendengarkan pendapat orang lain serta penggunaan multi bahasa.

**Kreativitas dan Inovasi** yang dimaksud adalah cara berpikir divergen yang produktif serta memiliki daya cipta (Guilford, 1976). Adapun kompetensi yang diinginkan adalah peserta didik memiliki kemampuan dalam pengembangan, pelaksanaan serta penyampaian gagasan baru. Peserta didik bisa bersifat terbuka serta mampu mengungkapkan ide kreatif secara konsep maupun factual. Serta mampu beradaptasi dan berkontribusi positif.

**Kolaborasi** yakni mampu dalam bekerjasama, bertanggungjawab, hormat dan berempati serta bisa berkompromi dengan yang lain.

### **Konsep Pembelajaran Society 5.0**

Konsep belajar di era ini tentu saja sejalan dengan kompetensi yang diharapkan ada pada abad ke-21. Untuk memberi ruang kepada peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan dan kreativitas. Pendidik boleh memilih berbagai model pembelajaran seperti *discoverey learning*, *project based learning*, *problem based learning*, dan *inquiry learning*. Dari berbagai model tersebut mendorong peserta didik untuk membangun kreativitas serta berpikir kritis.

Menurut Schunk (2012) hasil pembelajaran yang terpenting adalah peserta didik mempunyai kekuatan serta kemampuan belajar mengembangkan diri lebih lanjut. Bukan sekedar mendapatkan ilmu dan kompetensi metakognitis tetapi juga bisa mengembangkan kemampuannya. Model pembelajaran seperti eksperimen yang memusatkan pembelajaran pada peserta didik menjadi alternatif pilihan metode pembelajaran di era *society 5.0* ini. Hal ini dikarenakan model ini berfokus pada pembelajaran kompetensi yang mengupayakan peserta didik dalam menghadapi tantangan era *society 5.0*.

#### **1. Inquiry Training**

Ada tiga prinsip utama dalam model ini yakni pengetahuan memiliki sifat tentative, manusia memiliki sifat alamiah ingin tahu dan mengembangkan diri.

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
1. Menghadapkan permasalahan	Penjelasan prosedur penelitian, menyajikan situasi yang saling bertentangan
2. Menemukan masalah	Memeriksa hakikat obyek dan kondisi yang dihadapi, menganalisis timbulnya masalah
3. Mengumpulkan data eksperimen	Memilih variabel-variabel yang sesuai, merumuskan hipotesis
4. Mengorganisasikan temuan	Merumuskan dan menjelaskan hasil temuan
5. Refleksi proses eksperimen	Menganalisis proses penelitian untuk memperoleh prosedur yang lebih efektif

Adaptasi dari: Joyce & Weil, (1980).

**Table 1.1 Pembelajaran Inquiry Training**

Prinsip yang dikembangkan adalah kerjasama, kebebasan intelektual dan kesamaan derajat. Adapun prinsip reaksi yang harus dikembangkan dalam pembelajaran adalah pemberian pertanyaan yang lugas dan jelas. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperbaiki pertanyaan, menunjukkan hal-hal teori yang kurang kuat, melakukan pembimbingan pada teori yang diajarkan, menyediakan suasana kebebasan dalam berintelektual, mendukung interaksi, hasil eksplorasi dan formulasi yang dibuat oleh peserta didik.

Adapun sarana yang dibutuhkan adalah materi-materi konfrontatif yang bisa memancing rasa ingin tahu siswa dan membangkitkan intelektual mereka untuk melakukan suatu penelitian. Dampak dari pembelajaran ini adalah secara hakikat dapat memahami tentative keilmuan, keterampilan berproses, memiliki sifat otonomi dan bertoleransi pada ketidakpastian.

## **2. Inquiry Jurisprudensi**

Model yang dikembangkan oleh Donald Oliver dan James Shaver P (1966/1974) ini dibuat untuk membantu peserta didik dalam berpikir sistematis tentang isu-isu kontemporer yang ada. Kemampuan berpikir sistematis ini diperlukan oleh siswa untuk menyikapi isu-isu yang beredar sekarang di masyarakat. Model pembelajaran ini didasarkan pada konsep bermasyarakat dimana setiap individu mempunyai prioritas dan pandangan yang berbeda-beda, terlebih nilai-nilai sosial seringkali berbenturan dengan hal tersebut. Model pembelajaran ini bisa memberikan bekal kepada peserta didik untuk bisa menegosiasikan setiap permasalahan yang mungkin muncul dimasyarakat.

Manfaat langsung dari model pembelajaran ini adalah dengan penyelesaian masalah yang ditugaskan kepada peserta didik, dimana mereka diminta untuk mencari jalan keluar dari masalah. Model ini memotivasi peserta didik untuk berdialog, berinteraksi dengan orang lain. Memunculkan sikap menghormati sifat-sifat pluralism yang ada di masyarakat, serta menanggapi respon-respon emosi yang

ada dimasyarakat. Adapun prosedur pembelajaran ini bisa dilihat dalam table berikut.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran
Tahap Satu: <i>Orientation to the Case</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperkenalkan bahan ajar berbagai fakta kasus kebijakan yang kontroversi</li> <li>• Guru menyampaikan ulasan fakta secara garis besar</li> </ul>
Tahap Dua: <i>Identifying the Issues</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mensintesa fakta masalah kebijakan publik.</li> <li>• Siswa memilih salah satu isu kebijakan untuk materi diskusi.</li> <li>• Siswa mengidentifikasi nilai-nilai dan nilai-nilai yang konflik.</li> <li>• Siswa menyusun pertanyaan-pertanyaan faktual dan definisi</li> </ul>
Tahap Tiga: <i>Taking Positions</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengartikulasikan atau mengambil posisi terhadap isu yang didiskusikan.</li> <li>• Siswa menentukan posisi awal terhadap isu-isu sosial atau konsekuensi dari keputusan tersebut.</li> </ul>
Tahap Empat: <i>Exploring the Stance(s), Patterns of Argumentation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menetapkan titik letak pelanggaran nilai (faktual).</li> <li>• Membuktikan posisi nilai yang diinginkan atau tidak diinginkan.</li> <li>• Memperjelas konflik nilai dengan analogi</li> <li>• Menegaskan prioritas satu nilai di atas yang lain dan menunjukkan dukungannya.</li> </ul>
Tahap Lima: <i>Refining and Qualifying the Positions</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyatakan posisi dan alasan untuk posisi dalam sejumlah situasi yang sama.</li> <li>• Siswa memenuhi persyaratan posisi yang diambil.</li> </ul>
Tahap Enam: <i>Testing Factual Assumptions Behind Qualified Positions</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi asumsi faktual</li> <li>• menentukan apakah mereka relevan.</li> <li>• Menentukan konsekuensi dan memeriksa validitas faktual yang akan benar-benar terjadi?</li> </ul>

Adaptasi dari: Bruce. Weil, M. (2003)

**Tabel 1.2** Prosedur pembelajaran Inquiry Jurisprudensi

### 3. Group Investigation

Model pembelajaran ini berkonsep dimana ruang kelas bisa dijadikan sebagai laboratorium untuk mempelajari hal-hal yang berbau kenyataan dalam kehidupan bermasyarakat. mempunyai enam langkah pembelajaran (Slavin, 1995) yaitu:

- Grouping. Pada step ini jumlah anggota kelompok ditetapkan jumlahnya terlebih dahulu, ditentukan sumber belajar, topic serta rumusan permasalahan.
- Planing. Menetapkan apa yang akan dipelajari, bagaimana langkah-langkahnya dan siapa yang akan melakukannya juga tujuan dilakukannya pelajaran tersebut.
- Investigation. Pada proses ini dilakukan tukar menukar ide melalui diskusi, mengumpulkan informasi, analisis data dan mencari referensi.
- Organizing. Pada step ini anggota kelompok menyusun laporan, presentasi, menentukan penyaji, moderator serta notulis.
- Presenting. Dilakukan dengan cara penyajian atau presentasi kelompok, kelompok lain mengamati dan menanggapi, klarifikasi serta mengajukan saran, pendapat dan pertanyaan.
- Evaluating. Step akhir ini dilakukan dengan cara melakukan evaluasi pada laporan masing-masing sesuai dengan hasil diskusi kelas. Kolaborasi guru dan peserta didik.

### 4. Project Based Learning

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang menitikberatkan pada pemahaman siswa terhadap eksplorasi, penilaian, interpretasi, serta mensititis informasi dengan cara yang memiliki makna (Bell, 2005). Sintaksis pembelajaran model ini terdiri dari lima langkah, yakni:

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Menetapkan tema proyek	Tema proyek hendaknya memenuhi indikator-indikator berikut: (a) memuat gagasan yang penting dan menarik, (b) mendeskripsikan masalah kompleks, (c) mengutamakan pemecahan masalah.
Menetapkan konteks belajar	Konteks belajar hendaknya memenuhi indikator-indikator berikut: (a) mengutamakan otonomi peserta didik, (b) melakukan inquiry (c) peserta didik mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien, (d) peserta didik belajar penuh dengan kontrol diri dan bertanggung jawab
Merencanakan aktivitas	Merencanakan proyek dan mencari sumber yang berkaitan dengan tema proyek.
Memeroses aktivitas	(a) membuat sketsa, (b) melukiskan analisa rancangan proyek.
Penerapan aktivitas	Langkah-langkah yang dilakukan, adalah: (a) mengerjakan proyek berdasarkan sketsa, (b) membuat laporan terkait dengan proyek, dan (c) mempresentasikan proyek
Menilai semua proses pengerjaan proyek	Menilai semua proses pengerjaan proyek yang dilakukan oleh tiap pelajar berdasar pada partisipasi dan produktivitasnya dalam pengerjaan proyek.

*Adaptasi dari: Trisna Sastradi. (2013:3-7)*

**Tabel 1.3 Sintaksi Pembelajaran Project Based Learning**

Tujuan dari model pembelajaran ini adalah cara tim dalam mengembangkan sesuatu, kerja tim, kerjasama, organisasi dan negosiasi, serta consensus terhadap apa yang dibuat, siapa yang akan membuat dan bagaimana melakukan investigasi. Prinsip reaksi yang dimunculkan guru adalah bagaimana pembelajaran secara aktif bisa dilakukan untuk memipin peserta didik kearah peningkatan keterampilan serta kinerja ilmiah. Dampak model ini adalah menjadikan peserta didik memilikibebebasan dalam aktivitas belajar, melakukan proyek secara kolaborasi, menghasilkan produk dan mempresentasikan kepada orang lain.

### **Penutup**

Era society 5.0 ini secara tidak langsung membawa dampak perubahan yang semakin laju pada beberapa lini kehidupan, seperti ekonomi, sosial, budaya dan juga pendidikan tentunya. Hal ini sangat erat dengan perubahan dalam lini pendidikan karena, sumber daya yang disiapkan dalam menghadapi setiap era adalah individu yang awalnya adalah peserta didik dilingkungan pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan dirasa harus melakukan perubahan dan perkembangan sesuai dengan tuntutan era, yakni dalam hal ini era society 5.0 yang sejalan dengan revolusi industri 4.0 yang menitikberatkan pada laju perkembangan teknologi.

Pada pendidikan itu sendiri, era society 5.0 mempengaruhi perkembangan pembelajaran baik dari segi model, metode dan medi pembelajarannya.

Berdasarkan pembahasan di atas diketahui ada empat model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan society 5.0 yang sejalan dengan kompetensi abad ke-21 yakni inovasi, kreatif dan unggul dalam berkomunikasi. Empat model pembelajaran tersebut adalah Inquiry Training, Inquiry Jurisprudensi, Problem Based Learning dan Project Based Learning.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Eng. Ansarullah Lawi. 2019. *Society 5.0 Solusi Masa Depan Dunia*, diakses 15 November 2021; tersedia pada
- 2) <http://hotnewsbatam.com/2019/02/19/society-5-0-solusi-masa-depan-dunia/>,
- 3) Fatur Rahman. 29 Januari 2019. *Society 5.0: Konsep Peradaban Masa Depan*, diakses 15 November 2021; tersedia pada
- 4) <https://medium.com/hmif-itb/society-5-0-konsep-peradaban-masa-depan-d1b29ebbac9e>
- 5) Steve . 12/07/2019. *Mengenal Perkembangan Peradaban Society 1.0 Hingga Society 5.0*. Line todays [Internet]. diakses 15 November 2021; Tersedia pada
- 6) <https://today.line.me/id/pc/article/Mengenal+Perkembangan+Peradaban+Society+5+0-nLxlyo>
- 7) Sumarno, S. (2019). Pembelajaran Kompetensi Abad 21 Menghadapi Era Society 5.0. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 3, 272-287. Retrieved from
- 8) <http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/article/view/28>
- 9) Tempo. 29 Januari 2019. *Mengenal Visi Jepang Society 5.0: Integrasi Ruang Maya dan Fisik*, diakses 15 November 2021
- 10) Tersedia pada <https://dunia.tempo.co/read/1245855/topan-faxai-putus-pasokan-listrik-hampir-1-juta-rumah-di-jepang>
- 11) Trilling, B & Fadel, C. 2009. *21st-century skills: learning for life in our times*. US: Jossey-Bass A Wiley Imprint.

## PROFIL PENGAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR: SIAPKAH MENGANTAR SISWA MENUJU *SOCIETY 5.0*?

**Sulfasyah, Ernawati, Fatmawati**  
University of Muhammadiyah Makassar  
[sulfasyah@unismuh.ac.id](mailto:sulfasyah@unismuh.ac.id)

### Abstrak

Keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan yang sangat perlu dimiliki siswa dalam menghadapi Society 5.0. Memiliki keterampilan membaca pemahaman yang baik tidak hanya membantu dalam pemerolehan berbagai macam pengetahuan tapi juga berkontribusi dalam penguasaan soft skills seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas. Terlepas dari kontribusi keterampilan membaca pemahaman yang signifikan terhadap pembelajaran siswa, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar di Indonesia belum memiliki keterampilan membaca pemahaman yang memadai. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman adalah cara pemahaman membaca diajarkan kepada siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini yang merupakan studi pendahuluan dari sebuah penelitian pengembangan, bertujuan untuk mendeskripsikan pengajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. Subjek penelitian sebanyak 100 guru kelas tinggi dari berbagai sekolah dasar di Sulawesi Selatan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan data ditabulasi dan dianalisis ke dalam persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru pada penelitian ini berfokus pada kegiatan kognitif pada pengajaran membaca pemahaman di kelas mereka. Kegiatan kognitif tersebut terbatas pada kegiatan membaca senyap, tanya jawab dan meringkas. Kegiatan metakognitif belum nampak pada sebagian besar kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Temuan penelitian memberikan rekomendasi tentang perlunya perubahan dalam pengajaran membaca pemahaman menggunakan strategi dan metode yang dapat meningkatkan pemahaman dalam membaca dan perlunya dukungan diberikan pada guru dalam melaksanakan perubahan tersebut.

**Kata kunci:** membaca pemahaman; kelas tinggi; sekolah dasar

### Pendahuluan

Pendidikan dasar saat ini memasuki masa yang penuh tantangan. Sekolah dituntut untuk memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas yang tidak hanya menjawab tantangan di masa sekarang, tapi juga tantangan di masa yang akan datang yang belum pasti dan tidak dapat diprediksi. Salah satu tantangan terkait masa depan yang akan dihadapi siswa usia sekolah dasar saat ini adalah terwujudnya Society 5.0. Istilah Society 5.0 pertama kali dikemukakan oleh

pemerintah Jepang di tahun 2016. Istilah ini merujuk pada satu konsep masyarakat super pintar di masa yang akan datang yang mengintegrasikan teknologi seperti Big Data, Internet of Things (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan robot ke dalam setiap industri dan di semua segmen sosial. Pengintegrasian ini diharapkan dapat secara berkelanjutan menciptakan nilai dan pelayanan baru yang menguntungkan dan menyeimbangkan masyarakat secara keseluruhan (Fukuyama, 2018).

Untuk menghadapi Society 5.0 tersebut, siswa perlu dibekali berbagai macam kompetensi pengetahuan, keterampilan dan *soft skills* seperti kemampuan memecahkan masalah kompleks, berpikir kritis, dan kreativitas. Salah satu aspek yang sangat diperlukan untuk membantu pengembangan kompetensi dan soft skills tersebut adalah kemampuan membaca pemahaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membaca pemahaman tidak hanya membantu dalam pemerolehan berbagai macam pengetahuan tapi juga berkontribusi dalam menguasai soft skills seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas (Hite, 2009; Hong & Yuan-Hsuan, 2020; Küçükoğlu, 2013).

Membaca pemahaman merujuk pada kemampuan membaca teks, mengolah teks dan memahami maknanya (Austin & Casselden, 2010). Memiliki keterampilan membaca pemahaman yang baik sangat penting sebab keterampilan tersebut bukan hanya membantu secara akademis, tetapi juga secara profesional dan personal. Kemampuan membaca pemahaman yang baik akan menghasilkan kinerja pembelajaran yang lebih baik dan mendukung pengembangan pengetahuan dan pemahaman tentang dunia di sekitar (Hong & Yuan-Hsuan, 2020). Dengan kata lain, keterampilan tersebut akan membuka peluang yang luas bagi siswa untuk menjelajahi dunia baru dan memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru (Puspita et al., 2020).

Terlepas dari pentingnya membaca pemahaman, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar di Indonesia belum memiliki keterampilan membaca pemahaman yang memadai (Nurvitriawati & Sulfasyah, 2018; Wahid S, Sulfasyah, Rubianto, 2016;). Hal ini ditunjukkan dengan nilai mereka yang belum mencapai standar minimal yang ditetapkan oleh sekolah. Selama proses membaca, banyak siswa yang berjuang untuk memahami isi bacaan dan tidak mampu menjawab pertanyaan pemahaman bacaan dengan tepat atau untuk meringkas apa yang telah mereka baca. Di tingkat internasional, kemampuan membaca pemahaman siswa pada tes Programme International Student Assessment (PISA) 2018 juga belum memuaskan. Kemampuan membaca siswa Indonesia hanya menduduki peringkat 72 dari 78 negara (Harususilo, 2019). Meskipun peserta PISA adalah siswa berumur 15 tahun, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman harus dari awal diperkuat di sekolah dasar.

Prestasi akademik dalam membaca di sekolah dasar menjadi pondasi keberhasilan di sekolah menengah dan bahkan pilihan karir di masa depan (Archambault, Eccles & Vida, 2010).

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa membaca pemahaman. Penelitian menunjukkan bahwa salah satu faktor tersebut adalah bagaimana membaca pemahaman diajarkan kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi membaca pemahaman yang efektif melibatkan berbagai macam strategi membaca pemahaman (Küçüköglü, 2013; Tompkins, Campbell, Green, 2012).

### **Strategi Membaca Pemahaman**

Membaca pemahaman merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai strategi pemahaman. Strategi membaca pemahaman mengacu pada sejumlah kegiatan yang intens yang dapat diterapkan siswa untuk membantu pemahaman mereka saat membaca (Afflerbach, Pearson & Paris dalam Tompkins et.all, 2012). Strategi membaca pemahaman terdiri atas dua kategori yaitu strategi kognitif dan strategi metakognitif. Strategi kognitif merujuk pada kegiatan yang melibatkan proses berpikir seperti melakukan prediksi di awal membaca, mengaktifkan latar belakang pengetahuan, menghubungkan pengetahuan yang sudah ada dengan bacaan, menentukan poin penting dalam bacaan, menarik kesimpulan, membuat pertanyaan pemandu dalam membaca, mengidentifikasi fokus bacaan yang memandu dalam membaca, dan meringkas (Tompkins et.all, 2012). Sejumlah penelitian menunjukkan adanya pengaruh penerapan strategi kognitif tersebut, baik secara individu maupun gabungan dari beberapa strategi, terhadap peningkatan hasil membaca pemahaman siswa (Küçüköglü, 2013).

Agar membaca pemahaman siswa lebih optimal, strategi kognitif perlu didukung dengan strategi metakognitif. Strategi metakognitif merujuk pada kegiatan siswa merefleksi pikiran atau proses berpikirnya saat membaca (Abdelrahman, 2020; Kelly, 2014). Strategi metakognitif pada membaca pemahaman menyebabkan siswa merefleksi pemahaman mereka, mengetahui strategi yang dilakukan pada saat mereka tidak memahami teks yang dibaca dan mengenali situasi dimana kemampuan metakognitif digunakan. Strategi metakognitif antara lain meliputi kegiatan monitoring dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan metakognitif cenderung berhasil dalam pembelajarannya (Lucia, 2013). Hal ini juga berlaku pada pembelajaran membaca pemahaman dimana kemampuan metakognitif membantu meningkatkan membaca pemahaman siswa (Abdelrahman, 2020; Kelly, 2014; Noverayanti, Tegeh, & Sumantri, 2014)



### **Metode Pengajaran Strategi Membaca Pemahaman**

Membaca pemahaman dianggap sulit untuk diajarkan karena melibatkan proses mental yang tidak dapat dilihat (Thompkins et.all, p.294, 2012). Oleh karena itu bagaimana guru mempersiapkan pengajaran mereka sangat penting. Guru perlu menggunakan instruksi yang mempromosikan berbagai strategi pemahaman untuk membuat pemahaman lebih terlihat (Thompkins et.all, p.294, 2012). Salah satu metode pembelajaran yang dianggap efektif dalam mengajarkan strataegi membaca pemahaman adalah melalui metode pembelajaran eksplisit (Ballou, 2012). Dalam implementasinya, guru perlu memberi pemodelan dalam menerapkan strategi metakognitif, memberi latihan terbimbing serta pada akhirnya memberi latihan mandiri dalam menerapkan strategi metakognitif pada membaca pemahaman (Lucia, 2013; Schunemann, Sporer & Brunstein, 2013; Wilson & Bai, 2010). Dalam menerapkan metode pembelajaran langsung atau eksplisit tersebut di atas, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa menerapkan strategi kognitif dan metakognitif mereka secara eksplisit dan mendorong siswa melakukan refleksi terhadap proses berpikir mereka (Lucia, 2013; Schunemann, Sporer & Brunstein, 2013; Wilson & Bai, 2010). Siswa perlu memahami apa, bagaimana, dan kapan menggunakan strategi kognitif dan metakognitif. Dengan kata lain, siswa perlu mengetahui terdiri dari apa saja strategi kognitif dan metakognitif, bagaimana menerapkannya, dan dalam kondisi apa diterapkan (Lucia, 2013; Schunemann, Sporer & Brunstein, 2013). Sebagai contoh, apabila siswa menemukan frase kata yang membingungkan pada saat membaca, siswa perlu berhenti membaca dan melakukan sesuatu untuk mengatasi hal tersebut. Jika siswa hanya terus membaca, dia tidak melakukan proses metakognitif. Namun, jika siswa berhenti untuk mengajukan pertanyaan dan / atau membaca kembali, ini menunjukkan bahwa siswa tersebut menerapkan strategi tertentu untuk tujuan tertentu pada saat dibutuhkan (Lucia, 2013; Schunemann, Sporer & Brunstein, 2013; Thompkins et.all, 2012; Wilson & Bai, 2010).

Akan tetapi, terlepas dari studi teoritis yang kuat, hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak guru yang belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang kognitif dan metakognisi dan oleh sebab itu mereka tidak mengajarkan siswa bagaimana melakukan proses kognitif dan metakognitif dalam membaca pemahaman (Schunemann, Sporer & Brunstein, 2013). Terkait hal tersebut, guru perlu meningkatkan pemahaman kognitif dan metakognisi dan cara mengajarkannya (Abdelrahman, 2020; Thompkins et.all, 2012; Wilson & Bai, 2010). Salah satu cara meningkatkan pemahaman guru tersebut adalah melalui kegiatan pengembangan diri seperti pelatihan (Hennessy, 2014; Putman, Smith, & Cassady, 2009).

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian pada artikel ini bertujuan untuk menggambarkan pengajaran membaca di kelas tinggi sekolah dasar di Sulawesi Selatan. Rumusan masalah yang memandu penelitian adalah: Bagaimana pengajaran membaca pemahaman yang diterapkan guru di kelas tinggi sekolah dasar ditinjau dari metode pembelajaran dan aktifitas membaca pemahaman?

### **Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian awal dari suatu penelitian pengembangan. Tujuan utama adalah mendapatkan gambaran awal cara guru kelas tinggi mengajarkan membaca pemahaman di kelas mereka. Subjek penelitian adalah guru kelas tinggi sebanyak 100 orang berasal dari berbagai wilayah di Sulawesi Selatan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket berisi pertanyaan menyangkut informasi diri guru, pelatihan yang telah diikuti terkait membaca pemahaman, informasi terkait kemampuan membaca pemahaman siswa yang mereka ajar, serta pertanyaan terbuka terkait cara guru mengajarkan membaca pemahaman di kelas mereka. Sebelum pengumpulan data, angket yang dikembangkan terlebih dahulu diujicobakan untuk mendapatkan angket yang reliable. Hasil analisis data angket disajikan secara deskriptif dalam bentuk persentase.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Informasi Demografi**

Responden pada penelitian ini berjumlah 100 orang guru kelas tinggi yang mengajar di kelas IV, V, dan VI sekolah dasar. Secara umum, deskripsi responden dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1 . Responden berdasarkan jenis kelamin dan jenjang pendidikan

<i>Profil Responden</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>
Jenis Kelamin		
1. Laki-laki	34	34
2. Perempuan	66	66
Total	100	100
Jenjang Pendidikan		
1. S1	86	86
2. Magister	14	14
Total	100	100

Tabel 2. Pengalaman mengajar di sekolah dasar

<i>Masa Kerja</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>
1-3 Tahun	10	10
4-6 Tahun	4	4

7-10 Tahun	14	14
Lebih 11 Tahun	72	72
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Tabel 3. Jumlah guru yang mengajar di kelas tinggi

<i>Kelas</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>
Kelas IV	28	28
Kelas V	29	29
Kelas VI	43	43
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Tabel 4. Jumlah pelatihan/lokakarya/seminar membaca pemahaman yang pernah diikuti

<i>Keikutsertaan pada pelatihan</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>
Ya		
Sekolah	2	2
Luar sekolah	7	7
Belum pernah	91	91
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah responden berjenis kelamin perempuan lebih banyak yaitu 66%, sedangkan responden laki-laki sebesar 34%. Kualifikasi responden adalah strata satu (84%) dan sisanya bergelar magister pendidikan ((14%). Terkait pengalaman mengajar, Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengalaman mengajar selama 10 tahun ke atas. Sedangkan untuk kategori tingkatan kelas, sebanyak 28% responden mengajar di kelas IV, 29% kelas V, dan 43% responden yang mengajar di kelas tinggi. Di antara 100 responden, 9 orang telah mengikuti pelatihan terkait membaca pemahaman. Dua responden mengikuti pelatihan yang diselenggarakan oleh sekolah melalui Kelompok Kerja Guru, dan tujuh orang mengikuti pelatihan yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan setempat. Sebanyak 91% responden belum pernah mengikuti pelatihan atau lokakarya terkait pengajaran membaca pemahaman di sekolah dasar.

#### **Pengajaran Membaca Pemahaman Guru**

Tabel 5 di bawah menggambarkan metode dan aktifitas pengajaran membaca pemahaman di kelas yang diberikan guru kelas tinggi.

Tabel 5. Metode pengajaran membaca pemahaman

<i>Metode</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Percent (%)</i>
Resitasi	1	1
Ceramah dan pemberian tugas	94	94
Pembelajaran langsung	5	5
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa hampir semua responden menggunakan metode pemberian tugas. Berdasarkan penjelasan responden, responden mengawali dengan memberi tugas membaca. Setelah kegiatan membaca selesai, dilanjutkan dengan pemberian tugas terkait dengan bacaan yang telah dibaca. Tugas tersebut antara lain menjawab pertanyaan bacaan, menceritakan kembali isi bacaan atau membuat rangkuman terkait bacaan. Sebanyak lima orang menuliskan kegiatan yang mendekati sintaks pembelajaran langsung, yaitu guru menjelaskan, membimbing dalam menemukan informasi penting dengan cara bertanya, memberi contoh, dan memberi evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa.

Tabel 6. Aktifitas pengajaran membaca pemahaman

<i>Kategori</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>
Literasi baca	14	14
Pemanfaatan media pembelajaran	8	8
Membaca senyap dan tanya jawab	30	30
Membaca estafet	3	3
Membaca nyaring	2	2
Membaca, tanya jawab, presentasi	26	26
Mengulang bacaan	3	3
SQ3R	1	1
Menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan teks yang di baca	1	1
Penjelasan dan pemberian contoh	12	12
Total	100	100

Tabel 6 menunjukkan berbagai macam bentuk aktifitas pengajaran yang diberikan responden kepada siswa terkait membaca pemahaman. Secara umum, responden memberikan bahan bacaan kemudian memberikan bentuk-bentuk membaca seperti membaca senyap, membaca estafet, membaca nyaring dan mengulang bacaan. Aktifitas pengajaran membaca pemahaman yang paling banyak diberikan berupa membaca senyap diikuti dengan kegiatan tanya jawab baik secara lisan maupun tertulis (30%). Kegiatan tanya jawab yang dimaksud antara lain menjawab pertanyaan bacaan dan membuat rangkuman tentang isi bacaan. Kegiatan lainnya berupa kegiatan membaca, tanya jawab, dan presentasi (26%). Presentasi dalam konteks ini merujuk pada kegiatan siswa menceritakan kembali apa yang telah dibaca. Kegiatan ini bertujuan untuk mengecek pemahaman siswa terhadap apa yang telah dibaca. Sebanyak 14 responden mengawali pembelajaran membaca dengan memberikan literasi baca. Pada kegiatan literasi baca, siswa membaca bahan bacaan di sudut baca sesuai pilihannya sebanyak 15 menit. Selanjutnya guru meminta siswa mencari kata-kata sulit. Terdapat dua responden yang melakukan kegiatan yang berbeda dari responden lainnya yaitu menerapkan

kegiatan Survey, Question, Read, Recite dan Review atau (SQ3R) dan menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan teks yang dibaca.

Tabel 7. Kemampuan membaca pemahaman siswa yang diajar

<i>Kategori</i>	<i>Jumlah Responden</i>	<i>Persentase (%)</i>
Baik sekali	3	3
Baik	50	50
Kurang	44	44
Kurang sekali	3	3
Total	100	100

Tabel 7 menunjukkan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman berdasarkan informasi responden yang didapatkan melalui pengamatan pembelajaran sehari-hari dan hasil belajar yang didapatkan siswa terkait membaca pemahaman. Sebanyak 50% responden menyatakan kemampuan membaca pemahaman siswa mereka berada pada kategori baik, dan 44% melaporkan pada kategori kurang.

Terlepas dari latar belakang guru yang berbeda pada penelitian ini, hasil analisis data menunjukkan adanya kesamaan guru dalam memberikan kegiatan membaca pemahaman. Nampak yang paling menonjol adalah pemberian tugas membaca yang pada umumnya membaca dalam hati. Setelah membaca, kegiatan selanjutnya adalah menjawab pertanyaan bacaan dan merangkum isi bacaan atau menceritakan ulang isi bacaan. Gambaran kegiatan pembelajaran membaca pemahaman tersebut konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Basuki (2011) yang menemukan empat pola pembelajaran membaca pemahaman di kelas yang diteliti, antara lain pola membaca dalam hati, berlatih bercerita, bercerita di depan kelas, dan menuliskan kembali isi cerita. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya kesamaan metode yang diterapkan guru dalam mengajar yaitu metode ceramah dilanjutkan dengan pemberian tugas. Metode yang digunakan guru pada penelitian ini juga sejalan dengan hasil temuan penelitian sebelumnya bahwa metode ceramah dan penugasan merupakan metode yang paling sering digunakan guru dalam proses pengajaran termasuk pengajaran membaca pemahaman (Aru, 2016; Iriani, 2017; Susilo, 2016)

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa beberapa kegiatan membaca pemahaman yang diberikan guru terkait dengan strategi kognitif, seperti menjawab pertanyaan, membuat rangkuman atau ringkasan, dan menceritakan kembali isi bacaan. Kegiatan membaca tersebut nampaknya belum memadai dalam memaksimalkan kemampuan pemahaman membaca siswa. Analisis data menunjukkan 47 persen guru melaporkan kemampuan membaca pemahaman siswa berada pada kategori kurang, dan sekitar 50% berada pada kategori baik. Kegiatan membaca pemahaman merupakan proses kognitif yang sangat kompleks dan

memerlukan berbagai macam strategi pemahaman yang dapat memandu siswa memahami bacaan dengan optimal (Küçüköğlü, 2013; Tompkins, Campbell, Green, 2012). Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, siswa perlu didorong menggunakan berbagai macam strategi pemahaman seperti melakukan prediksi di awal membaca, mengaktivasi pengetahuan yang sudah ada, menghubungkan bacaan dengan pengalaman, membuat pertanyaan literal, inferensial dan kritis terkait dengan teks bacaan. Strategi tersebut tidak begitu saja dimiliki oleh siswa. Guru perlu mengajarkan cara penggunaan strategi tersebut satu persatu atau gabungan beberapa strategi melalui pemodelan, mengarahkan secara terbimbing dan memberi kesempatan mempraktikkan secara mandiri (Küçüköğlü, 2013; Tompkins, Campbell, Green, 2012).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi metakognitif belum nampak secara jelas dintegrasikan pada pembelajaran pemahaman yang diterapkan guru seperti siswa melakukan kegiatan memonitor dan mengevaluasi pemahaman mereka. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, strategi kognitif perlu diperkuat dengan adanya strategi metakognitif dimana siswa memantau dan merefleksi pemahaman mereka, mengetahui strategi yang dilakukan pada saat mereka tidak memahami teks yang dibaca dan mengenali situasi dimana kemampuan metakognitif digunakan (Küçüköğlü, 2013; Tompkins, Campbell, Green, 2012).

### **Penutup**

Pengajaran membaca pemahaman guru pada penelitian ini pada umumnya berfokus pada strategi membaca pemahaman kognitif seperti membaca senyap yang diikuti dengan kegiatan tanya jawab terkait isi bacaan dan diakhiri dengan pembuatan ringkasan atau menceritakan ulang isi bacaan oleh siswa. Untuk mendapatkan hasil membaca pemahaman yang optimal, guru perlu mengintegrasikan berbagai macam strategi kognitif dan metakognitif. Strategi tersebut perlu diajarkan pada siswa secara eksplisit melalui pemodelan, arahan secara terbimbing dan mandiri. Namun guru tidak dapat mendorong siswa menerapkan berbagai macam strategi kognitif dan metakognitif apabila guru tidak memiliki pengetahuan yang memadai dan cara mengajarkannya. Oleh sebab itu guru perlu mengembangkan kemampuan mengajarkan membaca pemahaman baik secara mandiri maupun melalui kegiatan yang diorganisir oleh sekolah atau dinas pendidikan setempat. Terdapat dua orang responden yang nampak melakukan kegiatan yang bervariasi seperti menerapkan SQ3R dan mengaktivasi pengetahuan yang sudah ada yang didapatkan melalui kegiatan pengembangan diri seperti pelatihan atau lokakarya. Pelatihan serupa perlu lebih luas diberikan untuk mendorong guru menerapkan metode pembelajaran yang dapat mempersiapkan siswa menghadapi era Society 5.0. Hasil penelitian juga dapat menjadi bahan

pertimbangan bagi lembaga yang menyiapkan guru sekolah dasar untuk memberi pengalaman belajar yang antara lain meliputi cara pengajaran membaca pemahaman berbasis hasil penelitian.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih pada Pemerintah Indonesia melalui DPRM Dikti yang telah membiayai penelitain awal ini melalui Hibah Penelitian Terapan.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Abdelrahman, R.M. 2015. Metacognitive Awareness and its Relation to Academic Achievement and Teaching Performance of Pre-service Female Teachers in Ajman University in UAE. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 174: p.560-567 DOI:
- 2) Archambault, I, Eccles JS, Vida M.N. 2010. ‘Ability self-concepts and subjective value in literacy: Joint trajectories from grades 1 through 12’. *Journal of Educational Psychology*. 102(4), 804-816
- 3) Aru, N. 2016. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Pembina Liang Melalui Penerapan Strategi Survey Questions Reading Recite Review (SQ3R). *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 2 No. 2.
- 4) Al-Azzemy, A. F. T., & Al-Jamal, D. A. H. 2019. Evaluating cognitive, metacognitive and social listening comprehension teaching strategies in Kuwaiti classrooms. *Heliyon*, 5(2), e01264. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01264>
- 5) Austin M, Casselden B. 2010. ‘Reporting on reading: A survey into the reading attitudes and personal reading habits of year 2 children’. *The School Librarian*. 58 (3): 133–35
- 6) Ballou, Abigail K. 2012. "Using Explicit Strategy Instruction to Improve Reading Comprehension". *Education Masters*. Paper 221.
- 7) Basuki, I.A. 2011. Profil pembelajaran membaca pemahaman di kelas IV sekolah dasar. Vol 20, No 2.
- 8) Fukuyama, M. 2018. Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*, 1, 47-50.
- 9) Harangus, K. 2019. Examining the relationships between problem-solving and reading comprehension skills. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences* 6(5):66-74
- 10) Harususilo, Y.E. 2019. Daftar Lengkap Skor PISA 2018: Kemampuan Baca, Berapa Skor Indonesia? *Kompas.com* - 07/12/2019, 09:14 WIB.
- 11) Hennessy. 2014. *Bridging between Research and Practice: Supporting Professional development through collaborative studies of classroom teaching with technology*. Sense Publishers: Netherland.
- 12) Hite, S. 2009. *Improving problem solving by improving reading skills*, Nebraska: University of Nebraska-Lincoln

- 13) Hong, H.-Y., Ma, L., Lin, P.-Y., & Yuan-Hsuan Lee, K. 2020. Advancing third graders' reading comprehension through collaborative Knowledge Building: A comparative study in Taiwan. *Computers & Education*, 157, 103962. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103962>
- 14) Iriani S. 2017. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman dengan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share pada pelajaran bahasa Indonesia siswa Kelas IV SDN 004 Pagaran Tapah Darussalam. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 6, No 1
- 15) Kelly M. 2014. Strategies to Increase Student Reading Comprehension. <https://www.thoughtco.com/reading-comprehension-strategies-7952>.
- 16) Kolić-Vehovec, S. & Bajanski, I. 2006. Metacognitive strategies and reading comprehension in elementary-school students, *European Journal of Psychology of Education*, 21, 439-452
- 17) Küçükoğlu, H. 2013. Improving reading skills through effective reading strategies. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*. 70, p. 709 – 714
- 18) Lucia, R. 2013. The effect of an intervention program based on scaffolding to improve metacognitive strategies in reading: A study of year 3 elementary school students in Jakarta. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Volume 69, p.1601-1609
- 19) Natalie L, Barratt-Pugh C, Anderson K, Barblett L & Haig Y. 2015. 'Engaging children in reading for pleasure: A better beginnings project linking libraries with primary schools'. *LIBRI*, 65(1): 15–24
- 20) Nurvitriawati, Sulfasyah. 2018. Pengaruh Model Explicit Instruction terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Membaca Konsep Denah Pada Murid Kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 3 (1), 417-428
- 21) Puspita, R. D., Hoerudin, C. W., & Yudiantara, R. A. 2020. Integrating Thematic Instruction Using Webbed Curricula Model to Improve Students' Reading Comprehension on Informational Text. *Anatolian Journal of Education*, 5(2), 1–18.
- 22) Putman, S. M., Smith, L. L., & Cassady, J. C. 2009. Promoting change through professional development: The place of teacher intentionality in reading instruction. *Literacy Research and Instruction*, 48(3), 207–220. <http://dx.doi.org/10.1080/19388070802251988>
- Schunemann N, Sporer N, Brunstein C. 2013. Integrating self-regulation in whole-class reciprocal teaching: A moderator-mediator analysis of incremental effects on fifth graders' reading comprehension. *Contemporary Educational Psychology*. 38 (4), p.289-305
- 23) Susilo, Sigit V. 2016. "Metode Pembelajaran Pengetahuan Awal Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*; Vol. 7, no. 1, 2016, pp. 150-167
- 24) Tompkins GE, Campbell R, Green D. 2012. *Literacy for the 21st century: A balanced approach*. French Forest, NSW: Pearson Australia.



- 25) Wahid S, Sulfasyah, Rubianto. 2016. Pengaruh Metode Bermain terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Bategulung. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 1 (2), 149-163
- 26) Wilson NS, Bai H. 2010. The relationships and impact of teachers' metacognitive knowledge and pedagogical understandings of metacognition. *Metacognition Learning*. 5:269– 288

## **PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

**Sunarti Rahman**

**Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo**

[sunartirahman@gmail.com](mailto:sunartirahman@gmail.com)

### **Abstrak**

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal. Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa Metode penelitian tinjauan pustaka (Library Research) yang berlokasi di perpustakaan/ruang baca secara online maupun offline. Motivasi sebagai faktor utama dalam belajar yakni berfungsi menimbulkan, mendasari, dan menggerakkan perbuatan belajar. Menurut hasil penelitian melalui observasi langsung, bahwa kebanyakan siswa yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gagah, tidak mau menyerah, serta giat membaca untuk meningkatkan hasil belajar serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Sebaliknya mereka yang memiliki motivasi rendah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pembelajaran yang akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

### **Pendahuluan**

Pada awal tahun 2020, dunia sedang waspada dengan sebuah virus yang disebut dengan corona virus yang menyebabkan penyakit COVID-19. COVID19 menimbulkan penyakit mulai dari flu hingga dapat menimbulkan penyakit yang berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome* atau yang disebut dengan MERS-CoV dan penyakit Severe Acute Respiratory Syndrome atau yang disebut dengan SARS-CoV.

Kurikulum 2013 harus menerapkan sifat-sifat ilmiah dengan lima unsur pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Dimana didalamnya menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan saintifik agar pembelajaran lebih bermakna dengan mengintegrasikan unsur TPACK. Pada pembelajaran kurikulum 2013, guru merupakan fasilitator karena pembelajaran berpusat pada siswa, terlebih dimasa

pandemi Covid-19 sekarang ini. Adanya Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing. Guru harus memutar otak dan mencari cara agar proses KBM tetap dapat berlangsung dengan baik. Untungnya pemerintah tanggap dengan kondisi yang ada, sehingga Kemendikbud menerbitkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Satuan pendidikan dalam kondisi khusus dapat menggunakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Guru harus benar-benar kreatif dan memilih metode yang tepat serta pendekatan yang sesuai dalam pembelajaran. Terlebih setelah 7 bulan berada dirumah, siswa sudah mulai jenuh sehingga motivasi belajar dan hasil belajarnya pun mulai menurun.

Pada pembelajaran online, peserta didik dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakhadiran dalam hasil belajar. Oleh karena itu diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar.

Motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat sering kali disamakan dengan 'semangat', dan hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa. Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Nilai yang diperoleh dalam hasil belajar juga menentukan ketuntasan belajar siswa yang berpengaruh pada naik tidaknya siswa ke jenjang berikutnya.

diri. 8 Belajar yang merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku peserta didik, banyak faktor yang mempengaruhinya. Diantaranya adalah faktor motivasi yang berfungsi sebagai usaha dalam pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun serta dilandasi motivasi yang kuat, maka seseorang yang belajar akan mendapatkan prestasi yang baik. Artinya intensitas motivasi siswa akan sangat menentukan pencapaian prestasinya dalam belajar.

Guru harus memberikan perhatian maksimal ke peserta didik, khususnya bagi peserta didik yang secara prestasinya tertinggal oleh peserta didik lainnya. guru di tuntut untuk bisa lebih jeli terhadap kondisi pesertadidiknya. Tetapi masih ada guru yang melalaikan motivasi, guru tidak memikirkan manfaat motivasi bagi para peserta didik. Masih banyak guru yang dalam proses belajar mengajarnya hanya terpaku dalam penyampain materi saja, Seharusnya guru harus memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran, supaya siswa lebih termotivasi dalm mengikuti kegiatan belajar mengajar agar apa yang di inginkan bisa tercapai secara maksimal.

### **Metode**

Metode penelitian tinjauan pustaka (Library Research) yang berlokasi di perpustakaan/ruang baca secara online maupun offline.

### **Sumber Data Penelitian**

Sumber data penelitian yang digunakan adalah sumber primer. Menurut Hamid (2014:98) sumber primer adalah sumber bahan atau dokumen yang dikemukakan atau digambarkan sendiri oleh orang atau pihak yang hadir pada waktu kejadian yang digambarkan tersebut berlangsung, sehingga mereka dapat dijadikan saksi. Dalam menentukan sumber data penelitian memerlukan beberapa hal untuk menjadi dasar penentuan, antara lain jurnal karya ilmiah tentang pendidikan, minat, motivasi dan prestasi belajar siswa.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar**

##### **a. Definisi Motivasi Belajar**

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh.

Motivasi adalah istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya, (Idham Kholid, 2017). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya

yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, (Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah 2016).

Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikan. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan moderen tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Woodwort (1995) dalam Wina Sanjaya (2010:250) bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arden (1957) dalam Wina Sanjaya (2010:250) bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki orang tersebut.

Adapun teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno. Beliau mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Adapun ciri-ciri (yang selanjutnya dalam skripsi ini disebut sebagai indikator) dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah: (a) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan

dalam belajar, (e) Adanya keinginan yang menarik dalam belajar, dan (f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Tiga indikator pertama masuk dalam motivasi intrinsik, sedangkan tiga yang terakhir termasuk dalam motivasi ekstrinsik, (Hamzah B. Uno, 2017).

### **Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar**

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar-mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut:

- 1) Motivasi sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar  
Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi adalah sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang menyenangkan suatu objek, belum sampai melakukan kegiatan. Namun minat adalah motivasi dalam belajar. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itulah, motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.
- 2) Motivasi Intrinsik Lebih Utama daripada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar  
Dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik. Anak didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh guru supaya dia rajin belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, anak didik juga bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar.
- 3) Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik daripada Hukuman Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian.  
Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apa pun juga. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Tetapi pujian yang diucapkan itu tidak asal ucap, harus pada tempat

4) Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan Belajar

Dalam kehidupan anak didik, membutuhkan penghargaan, perhatian, ketenaran, status, martabat, dan sebagainya merupakan kebutuhan yang wajar bagi anak didik. Semuanya dapat memberikan motivasi bagi anak didik dalam belajar. Guru yang berpengalaman harus dapat memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Anak didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.

5) Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar

Siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan. Dia yakin bahwa belajar bukan kegiatan yang sia-sia. Hasilnya akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari mendatang (Rahmah, 2002: 239).

**b. Bentuk –Bentuk Motivasi Belajar**

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar, di antaranya:

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada rapor angkanya yang baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi ada juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar asalkan naik kelas saja. Namun demikian semua itu harus di ingat oleh guru bahwa pencapaian angka-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati, hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dapat dikaitkan dengan values yang terkandung didalam setiap pengetahuan yang di ajarkan kepada para siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja, tetapi juga keterampilan dan afektinya.

2) Hadiah

Hadiah dapat juga di katakana sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

3) Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi juga sangat baik di gunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

4) *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran pada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa si subyek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5) Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan selalu sering karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini guru juga harus terbuka, maksudnya kalau akan ulangan harus diberitahukan kepada siswanya

6) Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka akan ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7) Ujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian, pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik

8) Hukuman

Sebagai reinforcement yang negative tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru juga harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsure kesengajaan ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud.



10) Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan. Juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

**Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar**

Motivasi belajar bersifat tidak tetap, terkadang meningkat dan terkadang menurun. Motivasi belajar sebaiknya tetap dapat stabil pada tingkat yang baik, hal ini memerlukan upaya-upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. “Upaya-upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya menggairahkan siswa dalam belajar; memberikan harapan yang realistis; memberikan insentif; memberikan pengarahan.” (Slameto, 2010).

**Peranan Motivasi dalam Proses Pembelajaran**

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang individu (jasmani dan rohani), kegiatan pembelajaran tidak pernah dilakukan tanpa adanya dorongan atau motivasi yang kuat dari dalam diri individu ataupun dari luar individu yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun peranan motivasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut (Wasty, 2006: 12-15).

- a) Peran motivasi sebagai motor penggerak atau pendorong kegiatan pembelajaran. Motivasi dalam hal ini berperan sebagai motor penggerak terutama sebagai siswa untuk belajar, baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar diri (eksternal) untuk melakukan proses pembelajaran.
- b) Peran motivasi memperjelaskan tujuan pembelajaran. Motivasi bertalian dengan suatu tujuan, tanpa ada tujuan, maka tidak akan ada motivasi seseorang. Oleh sebab itu motivasi sangat berperan penting dalam mencapai hasil pembelajaran siswa menjadi optimal. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan bagi siswa (peserta didik) yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan tersebut.
- c) Peran motivasi menyeleksi arah pembuatan. Disini motivasi dapat berperan menyeleksi arah pembuatan bagi siswa apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.
- d) Peran motivasi internal dan eksternal dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi internal biasanya muncul dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi eksternal siswa dalam pembelajaran umum didapat dari guru (pendidik).
- e) Peran motivasi melahirkan prestasi. Motivasi sangat berperan dalam pembelajaran siswa dalam meraih prestasi belajar. Tinggi rendahnya prestasi

belajar seorang siswa (peserta didik) selalu dihubungkan dengan tinggi rendahnya motivasi pembelajaran seorang siswa tersebut.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda, sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar maka penulis akan jabarkan makna dari kedua kata tersebut.

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar ialah “suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu”, (Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2010). Menurut pendapat lain, belajar adalah “suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. (Oemar Hamalik, 2013). Pendapat lainnya menyatakan bahwa, belajar adalah “suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman itu sendiri”, (Hamzah B. Uno, 2011).

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang belajar di atas, dapat diketahui bahwa belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar.

Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di rumah. Oleh sebab itu, belajar merupakan hal yang sangat penting, karena hanya melalui belajarliah ilmu pengetahuan dapat diraih.

Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah “apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar”, (Tohirin, 2011). Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”, (Dimiyati dan Mudjiono, 2013). Adapun menurut pendapat lain, hasil belajar adalah “kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”, (Mulyono Abdurrahman, 2012).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa

setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

#### **a) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut Secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan; (1) karakter siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggalai hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh; (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana, (Aunurrahman, 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) siswa dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) siswa. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang ikut berpengaruh terhadap hasil belajar ialah motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar ikut berperan penting dalam perbuatan belajar siswa.

#### **1. Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

“Penilaian adalah pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk yang bersifat kualitatif.” Penilaian hasil belajar merupakan alat kontrol terhadap pelaksanaan pendidikan atau merupakan alat yang menyediakan atau memberikan informasi bagi usaha dan pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Tujuan penilaian hasil belajar siswa diantaranya sebagai berikut, (Muhibbinsyah, 2010):

- a. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.
- b. Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- c. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.

- d. Mengetahui segala upaya siswa dalam mendayagunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar.
- e. Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar -belajar.

## **2. Indikator Hasil Belajar**

Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, (Syaiiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, 2002).

### **Hubungan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar**

Dengan adanya motivasi, maka siswa akan terdorong untuk belajar mencapai sasaran dan tujuan karena yakin dan sadar akan kebaikan tantang kepentingan dan manfaatnya dari belajar. Bagi siswa, motivasi itu sangat penting karena dapat menggerakkan perilaku siswa kearah yang positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta mampu menanggung resiko dalam studinya. Menurut M.Dalyono (1997:235) motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya.

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada siswa yang melakukan kegiatan belajar. Sedangkan hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Berbicara mengenai hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar, pada dasarnya “motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar, akan menunjukkan hasil yang baik”, (Kompri, 2016). Dengan demikian, apabila siswa memiliki motivasi yang baik dalam belajar, maka hasil belajarnya pun akan baik.

Motivasi sebagai faktor utama dalam belajar yakni berfungsi menimbulkan, mendasari, dan menggerakkan perbuatan belajar. Menurut hasil penelitian melalui observasi langsung, bahwa kebanyakan siswa yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gagah, tidak mau menyerah, serta giat membaca untuk meningkatkan hasil belajar serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Sebaliknya mereka yang memiliki motivasi rendah, tampak acuh tak acuh, mudah

putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pembelajaran yang akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar. Motivasi menggerakkan individu, mengarahkan tindakan serta memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna lagi kehidupan individu. Mempelajari motivasi maka akan ditemukan mengapa individu berbuat sesuatu karena motivasi individu tidak dapat diamati secara langsung, sedangkan yang dapat diamati adalah manifestasi dari motivasi itu dalam bentuk tingkah laku yang nampak pada individu setidaknya akan mendekati kebenaran apa yang menjadi motivasi individu bersangkutan.

Di Sekolah juga tersedia fasilitas-fasilitas yang memadai, misalnya tentang fasilitas komputer, media-media pembelajaran, peralatan laboratorium dan juga fasilitas perpustakaan yang memadai. Dari fasilitas-fasilitas tersebutlah siswa termotivasi untuk belajar lebih giat untuk selalu meningkatkan hasil belajarnya. Namun fasilitas-fasilitas tersebut jumlahnya terbatas.

Dari adanya peningkatan hasil belajar dari siswa-siswanya adalah yang merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran, karena berhasilnya tujuan pembelajaran merupakan tujuan dari pendidikan. Syahril Yusuf (2019) yang menentukan hubungan motivasi dengan hasil belajar. Ada dua jenis motivasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu motivasi intrinsik (faktor kesehatan, faktor psikologi, minat, bakat, intelegensi, dan kesiapan) dan motivasi ekstrinsik (faktor keluarga, faktor sekolah, dan juga faktor masyarakat). Hasil penelitian didapatkan bahwa kedua motivasi ini memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Hubungan motivasi intrinsik berada dalam kategori cukup, sedangkan hubungan motivasi ekstrinsik berada dalam kategori kuat.

## **Penutup**

Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, artinya semakin tinggi motivasi belajar maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi akan semakin tinggi. dengan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan gambaran bahwa dengan motivasi belajar maka akan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar bagi siswa harus dilakukan bukan hanya oleh guru yang memang bertugas sebagai motivator tetapi juga oleh keluarga tetapi yang lebih penting memotivasi dari diri siswa itu sendiri . motivasi yang berasal dari diri sendiri akan lebih baik karena dengan sendirinya siswa akan semangat dalam mencapai hasil yang baik di sekolah selain itu motivasi bisa

muncul dari orang tua, misalnya orang tua memiliki rencana masa depan untuk anak, rencana tersebut hendaknya disampaikan juga kepada anak agar anak termotivasi untuk belajar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Adanya kerjasama antara semua pihak-pihak yang berkepentingan didunia pendidikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya antara orang tua, pihak sekolah, guru dan masyarakat.

2. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya melakukan penelitian dengan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi antara siswa yang berada di sekolah lain yang daerahnya berbeda. atau dengan melaksanakan studi perbandingan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi antara siswa yang berada di Kota dan Kabupaten, juga memperbanyak variabel yang diteliti. Dengan demikian hasilnya akan lebih bervariasi dan diharapkan dapat memecahkan masalah hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran , (Bandung: Alfabeta, 2012)
- 2) Dimiyati dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)
- 3) -----, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)
- 4) Donni Juni Priansa, Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2015)
- 5) Hamid Darmadi, Kemampuan Dasar Mengajar Landasan Konsep dan Implementasi, (Bandung : Alfabeta, 2010),
- 6) Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).
- 7) ----- (2017) TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA (Analisis di bidang pendidikan). Jakarta: Bumi Aksara
- 8) Idham Kholid, “Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Asing”, Jurnal Tadris, vol 10 No. 1 (2017)
- 9) Kompri, Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)
- 10) Muhibbinsyah, Psikologi Pendidikan, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2010), Cet. Ke15,
- 11) Mulyono Abdurrahman, Anak Berkesulitan Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- 12) Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)

- 13) Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah “Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume. 3 No. 2,
- 14) Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010),
- 15) Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013)
- 16) Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- 17) Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Cet. Ke-5, hDepartemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), Cet.ke-4, h. 895
- 18) Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain., *Strategi Belajar Mebgajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- 19) Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 201

## **PENGUNAAN MEDIA BERIBU DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT**

**Suparman Pilomonu**

Mahasiswa Pasca Sarjana S2 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo

[suphieyes@gmail.com](mailto:suphieyes@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV SDN 28 Tibawa. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, penulis menggunakan media *BERIBU* dalam pembelajaran. Dari hasil observasi awal, hasil belajar peserta didik pada materi bilangan bulat sangat rendah. Setelah dilaksanakan tindakan siklus 1 terjadi peningkatan ketuntasan klasikal mencapai 19%. Setelah dilaksanakan tindakan siklus 2, maka terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yakni, nilai rata-rata peserta didik mencapai 89 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Dari hasil tersebut, maka penelitian dianggap berhasil sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *BERIBU* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Kata Kunci: *BERIBU*; Hasil Belajar Peserta didik

### **Pendahuluan**

Hasil studi PISA 2018 yang dirilis oleh OECD (*Organization for Economic CO-operation and Development*) menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih di bawah rata-rata. Indonesia hanya mampu menempati peringkat ke 72 dari 78 negara yang mengikuti tes. Skor matematika yang diperoleh hanya mencapai 379 dengan skor rata-rata OECD 487 (selisih 108 poin). Jika dibandingkan dengan hasil yang diperoleh di tahun 2015, maka terjadi penurunan terhadap kemampuan matematika siswa Indonesia di mana di tahun 2015 skor yang diperoleh sebesar 386 dari skor rata-rata OECD 490 (selisih 104 poin). Secara peringkat pun Indonesia tidak mampu keluar dari urutan 10 terbawah sejak 2009 sampai 2018. Tentu ini menjadi alarm bagi seluruh pemangku kepentingan baik itu pemerintah, guru maupun orang tua untuk dapat bersinergi memperbaiki kualitas pendidikan. Apalagi dalam menyongsong abad XXI, para siswa dituntut memiliki keterampilan agar dapat bersaing bukan hanya secara lokal ataupun regional namun lebih secara global. Keterampilan yang wajib dimiliki pada abad XXI ini di antaranya adalah keterampilan dalam berpikir kritis (*Critical Thinking*) dan



pemecahan masalah (*Problem Solving*), maka salah satu dasar keterampilan tersebut adalah kemampuan matematika.

Pada umumnya, hasil belajar Matematika selalu menempati urutan di bawah dari mata pelajaran lainnya. Hal ini menjadi masalah hampir di setiap sekolah dasar. Pada kurikulum matematika di SD itu sendiri, konsep pembelajaran matematika terbagi atas tiga, yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan.

Pembelajaran Matematika memiliki tujuan agar peserta didik dapat terampil mengaplikasikan konsep Matematika di dalam kehidupannya. Untuk mencapai tahap ketrampilan tersebut harus memperhatikan tahapan pembelajaran matematika menurut Brunner.

Jerome Brunner membagi proses pembelajaran menjadi 3 tahapan:

1. Tahap Enaktif (konkret) adalah tahap pembelajaran yang bersifat manipulatif (Dahar, 2011:78). Pada tahap ini seseorang belajar dengan menggunakan atau memanipulasi objek-objek secara langsung.
2. Tahap Ikonik (semi konkret) adalah tahap pembelajaran yang berdasarkan pikiran internal (Dahar, 2011:78). Pada tahap ini kegiatan anak-anak tidak lagi memanipulasi objek secara langsung melainkan dengan penggunaan gambaran dari objek tersebut.
3. Tahap Simbolik (abstrak) adalah tahap pembelajaran yang berdasarkan sistem berpikir abstrak arbitrer dan lebih fleksibel (Dahar, 2011:78). Di tahap ini anak sudah dapat memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak lagi mengaitkannya dengan objek-objek. Pada tahapan ini anak telah melakukan transisi dari tahap ikonik ke tahap simbolik.

Untuk membelajarkan Matematika, hendaknya dimulai dengan mengenalkan masalah yang sesuai dengan situasi terkini (*contextual problem*), mengangkat isu sosial, atau menyajikan fenomena-fenomena alam. Dengan mengajukan masalah kontekstual, maka secara bertahap peserta didik dibimbing untuk menguasai konsep matematika secara lebih bermakna. Kemudian untuk meningkatkan hasil belajar, guru dituntut agar mampu memaksimalkan penggunaan media yang sesuai dan efektif menanamkan konsep matematika yang dipelajari.

Penggunaan media yang tidak sesuai pun sangat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif. Sadiman (2006:7) menjelaskan bahwa Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

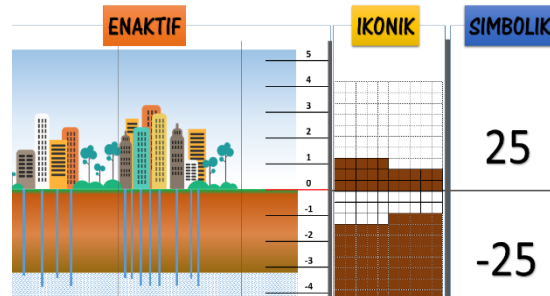
Sanjaya, Wina (2006:162) mengemukakan bahwa dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (murid), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh murid dengan optimal atau tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh murid, lebih lagi murid sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Pembelajaran matematika dapat diintegrasikan dengan nilai, norma, karakter, isu-isu sosial atau pun fenomena alam. Namun, kenyataan di lapangan, hal ini belum terlihat. Khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Guru tidak mengangkat masalah kontekstual, isu sosial yang sesuai dengan kondisi peserta didik, dan sesuai dengan situasi terkini. Guru tidak menyajikan fenomena-fenomena alam sebagai pemantik rasa ingin tahu peserta didik. Guru justru langsung membelajarkan bilangan bulat melalui garis bilangan. Guru langsung mengajarkan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat melalui pendekatan konsep hutang dan uang. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan memperoleh hasil belajar yang maksimal karena tidak terjadi penanaman konsep yang baik terhadap peserta didik.

Berdasarkan fakta tersebut, maka penulis mengembangkan sebuah media yang disebut BERIBU sebagai media yang digunakan pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Media ini menggabungkan 3 tahapan pembelajaran Brunner (enaktif, ikonik, dan simbolik) dengan pendekatan penurunan muka tanah. Pendekatan penurunan muka tanah digunakan karena sangat sesuai dengan isu yang sedang terjadi di kota besar dan sangat urgen untuk diketahui sejak dini oleh para peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan media BERIBU.

Media BERIBU adalah media yang memadukan tiga tahapan pembelajaran Brunner (Enaktif, Ikonik dan Simbolik) dalam satu media yang disajikan melalui peristiwa penurunan muka tanah (Land Subsidence).



Gambar 1 Desain media BERIBU

Media BERIBU terdiri dari tiga permukaan yang memiliki grafis dalam menyampaikan konsep matematika sesuai dengan tahapan pembelajaran Brunner. Permukaan 1 (P1) menampilkan grafis tentang peristiwa penurunan muka tanah (tahap enaktif). Permukaan 2 (P2) menampilkan penanaman konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat (tahap enaktif). Permukaan 3 (P3) menampilkan grafis kotak-kotak tanah (tahap ikonik) untuk memperdalam konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat serta area untuk menulis angka penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat (tahap simbolik). Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Tahap Enaktif (P1 dan P2)

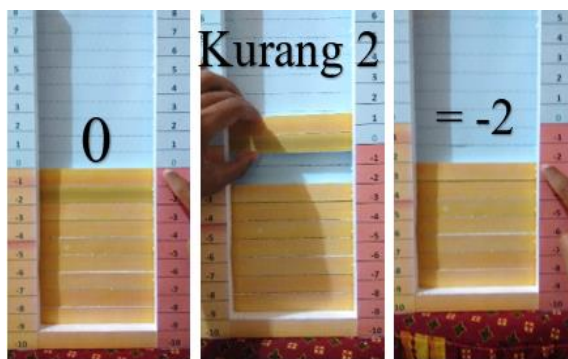
Pada tahap ini peserta didik memperoleh pengetahuan tentang penurunan muka tanah yang mutlak terjadi di daerah yang padat gedung, dimana setiap gedung mengambil air bawah tanah (*Ground Water*). Peserta didik akan memahami bahwa semakin berkurangnya ketersediaan air bawah tanah, maka tanah di atasnya akan menekan ke bawah sehingga permukaan tanah menjadi turun atau amblas.

Gambar 2 : Ilustrasi penurunan muka tanah pada media BERIBU



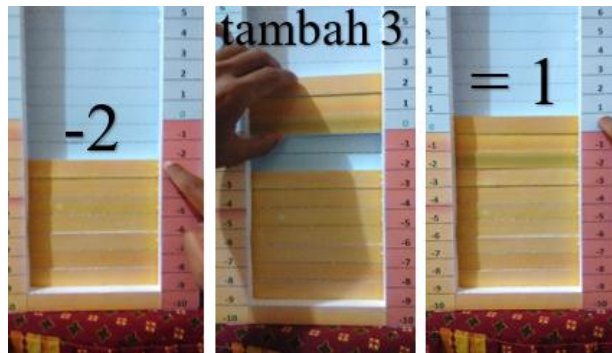
Setelah memahami proses terjadinya penurunan muka tanah melalui ilustrasi pada gambar 3, kemudian peserta didik diajak untuk memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat melalui P2. Peserta didik dapat diajak langsung memanipulasi P2 untuk memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Gambar berikut merupakan contoh penanaman konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Soal:  $0 - 2 = -2$



Gambar 3 Contoh operasi pengurangan bilangan bulat pada media BERIBU

Soal:  $-2 + 3 = 1$



Gambar 4 Contoh operasi penjumlahan bilangan bulat pada media BERIBU

Pada gambar 3 dapat dijelaskan bahwa 0 adalah posisi awal dari permukaan tanah. Kemudian terjadi penurunan muka tanah (ambblas) sebanyak 2 tingkat (kurang 2). Maka permukaan tanah turun ke posisi negatif 2 (-2). Pada gambar 4 dapat dijelaskan pula bahwa -2 adalah posisi awal permukaan tanah. Kemudian ditambah 3 tingkat tanah (ditimbun) maka permukaan tanah naik di posisi 1.

## 2. Tahap Ikonik (P3)

Pada tahap ini peserta didik memanipulasi gambar kotak-kotak tanah dengan menggunakan spidol warna. Peraturan yang perlu diingat pada tahap ini adalah jika permukaan tanah rata dengan garis 0 tanpa ada kotak yang tidak terisi tanah (lubang), maka menunjukkan posisi 0. Apabila terdapat 1 lubang di bawah garis 0, maka menunjukkan posisi -1 (lubang 1) begitu seterusnya. Dan apabila terdapat satu kotak tanah terisi di atas garis 0, maka menunjukkan posisi 1 (positif 1) begitu seterusnya.

Gambar berikut menunjukkan contoh operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada tahap ikonik.

Soal:  $0 - 1 = -1$



**Gambar 5** Contoh operasi pengurangan bilangan bulat pada tahap ikonik

Soal:  $-1 + 2 = 1$

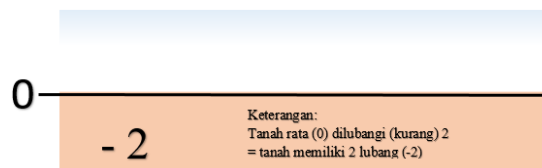


**Gambar 6** Contoh operasi penjumlahan bilangan bulat pada tahap ikonik

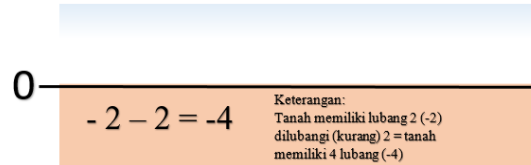
## 3. Tahap Simbolik

Pada tahap ini peserta didik tinggal menuliskan angka pada area penulisan sambil menerapkan konsep penjumlahan dan pengurangan yang telah dipahami pada tahapan sebelumnya. Gambar berikut menjelaskan bagaimana operasi penjumlahan dan pengurangan pada tahap simbolik.

Soal:  $0 - 2 = -2$

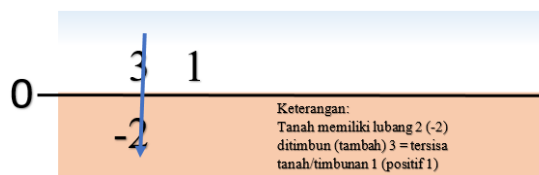


Soal:  $-2 - 2 = -4$



Gambar 8 Contoh operasi pengurangan bilangan bulat pada tahap simbolik

Soal:  $-2 + 3 = 1$



Gambar 8 Contoh operasi penjumlahan bilangan bulat pada tahap simbolik

### Metode

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan/perbaikan, pelaksanaan, pengamatan/ pengumpulan dan analisis data, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SDN 28 Tibawa Kabupaten Gorontalo dengan subjek penelitian kelas IV yang berjumlah 16 orang.

Variabel yang diteliti melingkupi penggunaan media BERIBU dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat serta hasil belajar yang dicapai. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan tes tertulis sebagai instrumen. Tes tersebut diberikan pada saat observasi awal dan pada setiap akhir pembelajaran di setiap siklus. Setelah diberikan tes, jawaban kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan pedoman penskoran untuk memperoleh nilai akhir.

Dari hasil proses tersebut kemudian penulis melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kelemahan-kelemahan jika hasil belajar belum mencapai indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan pada penelitian yaitu KKM 75 dan ketuntasan klasikal sebesar 75%. Jika pada siklus 1 hasil belajar sudah mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian tetap dilanjutkan pada siklus 2 untuk lebih menguatkan kredibilitas hasil yang diperoleh pada siklus 1.

### Hasil dan Pembahasan

Tes awal atau observasi awal memperoleh sebagai berikut:

**Tabel 1** Data Hasil Tes Awal

Inisial	Nilai
A.L.	17
A.S.	17
D.P.	0
D.P.	17
R.W.	17
R.S.P.	17
R.D.	33
S.A.M.	17
A.E.P.	17
A.S.	33
C.Y.	17
D.F.T.A.	33
I.N.F.H.	33
I.H.P.	17
P.T.K.	17
S.H.D.	33
Rata-rata	21
Ketuntasan	0%

Tabel 1 di atas menggambarkan dengan jelas bahwa hasil belajar pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat masih sangat rendah, yaitu nilai rata-rata hanya 21 dengan ketuntasan klasikal 0%. Berdasarkan data tersebut penulis merencanakan tindakan siklus 1 dengan mempersiapkan pembelajaran yang menggunakan media BERIBU pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 guru memperagakan media BERIBU diintegrasikan dengan pendekatan penurunan muka tanah untuk menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus 1, kemudian diberikan tes akhir. Hasil belajar yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2** Data Hasil Belajar Siklus 1

Inisial	Nilai
A.L.	71
A.S.	71
D.P.	71
D.P.	71
R.W.	71
R.S.P.	86
R.D.	71
S.A.M.	71
A.E.P.	86
A.S.	86
C.Y.	71
D.F.T.A.	71
I.N.F.H.	71
I.H.P.	71

Inisial	Nilai
P.T.K.	71
S.H.D.	71
Rata-rata	74
Ketuntasan	19%

Pada tabel 2 di atas, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata menjadi 74 dan ketuntasan klasikal mencapai 19 %. Namun, karena hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan, maka penulis melakukan refleksi untuk menemukan kelemahan-kelemahan pada pelaksanaan siklus 1. Setelah dilakukan refleksi, kemudian penulis merencanakan kembali pelaksanaan siklus 2.

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan dengan lebih memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada untuk berpartisipasi aktif memanipulasi media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar para dapat lebih memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan baik.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus 2 maka diperoleh hasil belajar sebagai berikut.

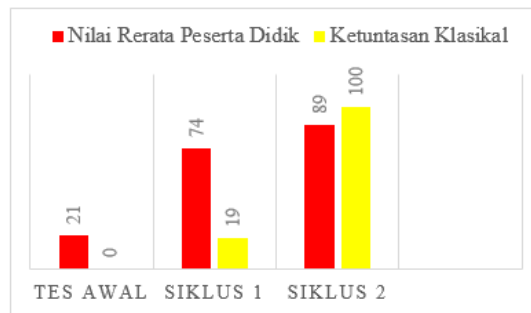
**Tabel 3** Data Hasil Belajar Siklus 2

Inisial	Nilai
A.L.	83
A.S.	83
D.P.	83
D.P.	83
R.W.	83
R.S.P.	100
R.D.	83
S.A.M.	83
A.E.P.	100
A.S.	100
C.Y.	83
D.F.T.A.	83
I.N.F.H.	83
I.H.P.	100
P.T.K.	100
S.H.D.	83
Rata-rata	89
Ketuntasan	100%

Berdasarkan data pada tabel 3 di atas, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada nilai rata-rata menjadi 89 dan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Data ini menggambarkan bahwa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif memanipulasi media dapat berpengaruh pada pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar para siswa.



Melihat hasil belajar yang telah dicapai pada siklus 2 tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dianggap berhasil. Progres peningkatan hasil belajar dari tes awal hingga siklus 2 dapat dilihat pada grafik berikut.



**Gambar 9** Grafik progres peningkatan hasil belajar siswa

## Penutup

Penggunaan media BERIBU pada pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Di samping itu, peserta didik juga memperoleh wawasan tentang bahaya penggunaan air bawah tanah yang berlebihan karena berdampak pada penurunan muka tanah. Dengan pemahaman konsep Matematika yang baik dibarengi dengan pendidikan lingkungan, maka akan meningkatkan hasil belajar peserta didik, memudahkan mereka memahami pelajaran-pelajaran selanjutnya, serta menumbuhkan kecintaan mereka pada lingkungan. Sehingga peserta didik bukan hanya memiliki bekal kecerdasan akan tetapi mampu menjadi pribadi yang menjaga kelestarian lingkungan.

## Daftar Pustaka

- 1) Abidin, Zainal. 2004. *Evaluasi Pengajaran*. Padang: UNP
- 2) Dahar, R. W. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- 3) Darmansyah. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: UNP
- 4) Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- 5) Sanjaya, Wina, (Sundayana, Rostina. 2013:13). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- 6) Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Cet. XV)*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- 7) Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.

**PENGARUH MEDIA CONGKLAK DAN MOTIVASI  
TERHADAP KETERAMPILAN MENGHITUNG PERKALIAN  
PADA SISWA KELAS III DI SDN 1 LIMBOTO  
KAB. GORONTALO**

**Tiansi Y. Ahmad**

Prodi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo  
[tiansiahmad8@gmail.com](mailto:tiansiahmad8@gmail.com)

**Abstrak**

Media congklak sendiri termasuk kedalam permainan tradisional yang tumbuh dan berkembang di masyarakat Indonesia hingga saat ini. Namun, keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan di Era 4.0. Siswa sekarang ini lebih banyak memilih Gadget sebagai permainannya, padahal permainan congklak memiliki banyak manfaat dalam mengasah kecerdasan siswa. Pada umumnya, permainan congklak dimainkan dengan cara mengisi atau membagi lubang pada setiap papan congklak dengan biji-bijian dan tidak boleh terlewat atau terisi lebih dari satu. Dengan media permainan congklak, hal-hal yang dianggap abstrak oleh siswa dapat disajikan dalam bentuk permainan untuk memberikan kebebasan dalam mengkonstruksi pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas belajar. Dengan demikian, media permainan congklak sangat diperlukan untuk mempermudah siswa memahami materi matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret, lebih khusus pada perhitungan perkalian. Adapun Metode penelitian ini menggunakan Penelitian eksperimen dengan menggunakan Factorial Design 2x2.

**Kata Kunci:** Media Congklak, Permainan Tradisional

**Pendahuluan**

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, perlu dilakukan berbagai upaya strategi untuk mendukung penyelenggaraan program pendidikan. Kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang bermutu dimulai dari usia dini sampai dengan perguruan tinggi. Untuk mencapai semua itu, guru yang memiliki tanggung jawab membimbing dan mengajar untuk menjadikan siswa sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, pribadi yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Namun selama ini guru masih berperan penuh dalam proses pembelajaran tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi maupun mengeluarkan ide-ide kreatif mereka. Banyak kajian yang menyatakan bahwa media dan metode pembelajaran yang pasif tidak efektif bagi siswa (Michel,

dkk, 2009). Dengan demikian akan lebih baik apabila guru dalam proses pembelajaran menggunakan media dan metode pembelajaran yang tepat agar siswa mampu mengingat dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Menurut Djamarah (2011), guru adalah salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan.

Unsur manusia lainnya adalah siswa. Guru dan siswa berada dalam proses interaktif, guru yang mengajar dan mendidik sedangkan siswa yang belajar pelajaran dari guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru adalah orang yang bertanggungjawab memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Siswa pada usia sekolah dasar, bermain merupakan dasar dan sumber energi bagi perkembangan mereka. Pada saat guru dan siswa bermain bersama-sama, siswa akan menjadi bersemangat dan diwaktu yang sama pula siswa mengarahkan energinya untuk memilih melakukan aktivitas belajarnya. Hal senada juga dituliskan oleh H Spencer (Muksin, 2006) dalam teori Surplus Energy yaitu bermain sangat bermanfaat untuk mengisi kembali energi seorang siswa yang telah melemah. Setelah siswa puas bermain, mereka akan merasakan semangat kembali untuk melakukan aktivitasnya. Teori Practive For Adulthood (K. Gross dalam Muksin, 2006) menyatakan pengetahuan siswa sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat menjelang dewasa kelak. Melalui bermain, siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Dan bagi siswa yang sudah mulai muncul kreativitasnya, mereka akan terus mengembangkan kreativitasnya lagi. Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa melalui media permainan dapat memberikan dampak yang positif bagi peningkatan keterampilan belajar siswa. Misalnya, media permainan Congklak bisa melatih kecerdasan kinestetik dan melatih kecerdasan logika matematika. Menurut Pupuh Fathurrohman, dkk (2014), media diartikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa. Media dalam pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda nyata yang dirancang, dibuat dan disusun secara sengaja oleh guru untuk membantu memotivasi dan melatih keterampilan siswa terutama pada materi pembelajaran perkalian. Media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menjelaskan keabstrakan dan kerumitan materi pembelajaran berhitung dalam matematika. Namun pemilihan media pembelajaran haruslah dapat mendukung tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, karena bila media yang digunakan tidak sesuai maka media tersebut akan menjadi penghambat dalam proses pembelajaran berhitung terutama pada perkalian. Salah satu media yang dapat mendukung tercapainya proses pembelajaran matematika pada materi perkalian yakni permainan congklak. Pada umumnya, Permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan pada siswa, yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus), emosional (melatih

kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisa dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas siswa (Heryanti dalam Prima Nataliaya, 2015). Menurut Morena Cindo (2010), congklak merupakan permainan tradisional yang dapat melatih anak dalam kecakapan berhitung. Sama halnya dengan kurniawati (2006), bahwa permainan congklak merupakan permainan yang menitikberatkan pada kemampuan berhitung. Oleh karena itu, permainan congklak lebih tepat untuk diterapkan sebagai media pembelajaran, karena siswa akan bersemangat dan lebih aktif belajar sesuai dengan tahap perkembangan dalam menunjang kemampuan berhitung pada materi perkalian, dengan memanfaatkan benda-benda konkret. Dengan media permainan congklak, hal-hal yang dianggap abstrak oleh siswa dapat disajikan dalam bentuk permainan untuk memberikan kebebasan dalam mengkonstruksi pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas belajar. Hal ini sesuai dengan teori Piaget (Zubaidah Amir, dkk, 2006), bahwa pada awalnya siswa sekolah dasar belajar melalui hal-hal yang konkret. Tahap operasi konkret 7 – 11 tahun dinyatakan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada peristiwa-peristiwa yang langsung dialami siswa. Siswa sekolah dasar masih menerapkan logika berpikir pada barang-barang yang konkret, belum bersifat abstrak maupun hipotesis. Siswa dapat melihat, meraba, mengungkapkan dengan pemikiran secara langsung objek yang sedang mereka pelajari, sehingga konsep abstrak yang baru dipahaminya itu akan mengendap, melekat, dan tahan lama bila siswa belajar melalui berbuat, bukan hanya mengingat. Artinya, pada tahap ini guru dapat memulai pembelajaran matematika berawal dari hal-hal yang nyata kemudian barulah mengaitkan ke materi matematika yang bersifat abstrak. Dengan demikian, media permainan congklak sangat diperlukan untuk mempermudah siswa memahami materi matematika terutama pada perkalian yang bersifat abstrak menjadi konkret, lebih khusus pada pengaruh berhitung pada perkalian. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: Pengaruh Media Congklak Terhadap Motivasi dan Keterampilan Pada Siswa Kelas III SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh dari Media Congklak Terhadap Motivasi dan Keterampilan Menghitung Perkalian Pada Siswa Kelas III SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo.

### **Metode**

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian eksperimen dengan menggunakan Factorial Design 2x2. Pada Desain penelitian dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel bebas) terhadap hasil (variabel terikat). Paradigma factorial desain dapat digambarkan sebagai berikut:

	<b>A</b>		
<b>B</b>		$A_1$	$A_2$
Motivasi Tinggi		$B_1 < A_1$	$B_1 < A_2$
Motivasi Rendah		$B_2 > A_1$	$B_2 > A_2$
Pengaruh		$B_1 = B_2$	$A_1 = A_2$

Gambar 1. Rancangan Ekperimen Desain Faktorial 2x2

Keterangan :

B : Motivasi dan keterampilan siswa

A : Media Congklak

$A_1$  : Motivasi dan keterampilan siswa dalam belajar

$A_2$  : Membantu Motivasi dan keterampilan siswa dalam belajar

$B_1$  : Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar

$B_2$  : Siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar

$B_1 < A_1$  : Sekelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi belajar

$B_2 > A_1$  : Sekelompok siswa yang memiliki motivasi rendah belajar

$B_1 = B_2$  : Pengaruh penggunaan media terhadap tinggi dan rendahnya motivasi dan keterampilan siswa

$A_1 = A_2$  : Pengaruh motivasi dan keterampilan siswa terhadap penggunaan media congklak pada pembelajaran

Dalam Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Media Congklak dan Motivasi Terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian Pada Siswa Kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo.

## Hasil dan Pembahasan

### Definisi Motivasi

Motivasi adalah sebuah dorongan, hasrat ataupun minat yang begitu besar di dalam diri, untuk mencapai suatu keinginan, cita-cita dan tujuan tertentu.

Adanya motivasi akan membuat individu berusaha sekuat tenaga untuk mencapai yang diinginkan. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi akan memberikan dampak yang baik bagi kehidupannya. Tingginya motivasi tersebut akan mengubah perilakunya, untuk menggapai cita-cita dan menjalani hidup dengan lebih baik. Oleh karena itu, setiap orang sangat membutuhkan motivasi untuk dirinya sendiri. Hal ini, agar seseorang tidak mudah putus asa dan merasa down, serta dapat cepat bangkit saat mengalami kegagalan.

### Teori Motivasi

Motivasi juga memiliki beberapa teori yang terkenal, yaitu sebagai berikut :

1. Teori Maslow

Teori Maslow beranggapan bahwa individu akan mempunyai perilaku untuk mendorong kehidupannya, dalam rangka memenuhi segala kebutuhan hidup. Individu cenderung akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan pertamanya.

Kemudian ia akan memenuhi kebutuhan kedua, ketiga, dan seterusnya. Hal tersebut akan terus terjadi, untuk memenuhi prioritas-prioritas dalam hidupnya.

Dari teori tersebut dapat disintesisakan yakni dari teori ini merupakan kebutuhan itu menjadi suatu landasan motivasi segala perilaku manusia. Setiap tindakan yang kita lakukan dilatari dari kebutuhan tertentu yang harus kita penuhi. Puncak kebutuhan manusia itu sendiri salah satunya kebutuhan akan potensi aktualisasi diri, yakni keinginan untuk mengoptimalkan potensi dirinya. Misalnya seseorang yang bercita-cita menjadi guru berhasil mencapai profesi yang ia inginkan. Pada saat bersamaan, ia mengembangkan dirinya agar bisa menjadi guru yang profesional dan terus mengoptimalkan potensi mengajarnya.

2. Teori Belajar Behavioral

Skinner, pakar behaviorisme yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku bersama. dengan para pakar behaviorisme yang lain menyatakan bahwa tidak perlu memisahkan teori belajar dengan motivasi, karena motivasi merupakan produk dari sejarah penguatan.

Dari teori tersebut dapat disintesisakan bahwa teori ini lebih menekankan individu yang berprestasi yang dapat menjadi contoh untuk orang lain. Dan contoh tersebut pastinya akan dijadikan sebagai intropeksi diri bahwa prestasi seseorang tidak jauh dari usaha atau kerja keras untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

3. Teori Harapan

Seperti namanya, teori ini dikembangkan berdasarkan harapan-harapan individu untuk mencapai segala sesuatu yang diinginkannya. Sehingga, individu yang memiliki harapan pasti akan bekerja keras untuk mewujudkannya.

Dari teori tersebut dapat disintesisakan bahwa teori harapan ini intensitasnya lebih mencenderungkan untuk melakukan sesuatu dengan cara tertentu tergantung pada intensitas harapan hasil yang nantinya akan mengikuti dari kinerja yang baik yang telah dilaksanakan sedemikian rupa. Untuk mencapai suatu harapan yang diinginkan. Misalnya pada anak yang mengharapakan hadiah terhadap apa yang sudah ia capai.

#### 4. Teori Motivasi Belajar

Teori ini ditemukan dan dikembangkan oleh Hasibuan. Ia mengemukakan bahwa di dalam diri seseorang yang pastilah memiliki energi potensial-potensial.

Energi potensial tersebut dapat dikeluarkan oleh setiap individu, berdasarkan besarnya dorongan yang ada di dalam dirinya. Sehingga, energi tersebut dapat menghasilkan harapan, prestasi juga merupakan keberhasilan dalam menjalani pekerjaan.

Dalam teori tersebut dapat disintesisasikan bahwa dari motivasi belajar merupakan keinginan yang dimiliki seseorang untuk memperoleh keberhasilan dan berpartisipasi aktif di dalam suatu keinginan. Dan suatu individu dapat dikatakan cerdas dan berhasil jika individu tersebut terus mengasah potensi yang dimiliki dengan belajar yang sungguh-sungguh. Dari hal tersebut individu dapat dikatakan berprestasi dengan cara memperoleh keberhasilan atau menghindari segala sesuatu yang mendekati dirinya dari suatu kegagalan.

#### 5. Teori Disonasi

Teori Psikologi yang menjelaskan perilaku, dan alasan tentang penampilan perilaku yang digunakan untuk mempertahankan citra diri dari positif oleh fistinger yang disebut dengan teori kognitif. Teori disonasi mengatakan bahwa kebutuhan untuk mempertahankan citra diri yang positif merupakan motivator yang sangat kuat. Dari teori tersebut dapat disintesisasikan bahwa teori disonasi ini lebih menegaskan pada aspek perilaku seseorang yang mana lebih menonjolkan pada perilaku yang baik itu sudah termasuk dalam prestasi tersendiri.

Dari pernyataan ke lima teori diatas dapat disimpulkan secara umum bahwa untuk mencapai sebuah motivasi dari belajar yakni dari segala sesuatu yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar dalam diri setiap individu jikalau memiliki keinginan besar untuk mengetahui apa yang belum diketahui sebelumnya. Dan dapat dikatakan berhasil jika menjadikan suatu keberhasilan sebagai motivasi diri.

#### **Keterampilan**

Keterampilan artinya sama dengan kecepatan, terampil. Pengertian keterampilan biasanya lebih ditunjukkan pada hal-hal yang bersifat pada kegiatan atau dapat berupa perbuatan yang dapat menghasilkan karya dan dapat dijadikan bekal kehidupan nantinya.

Sastro Winoto (1987 : 24) mengemukakan bahwa yang dimaksud keterampilan adalah gerakan reflek, yang bersyarat yakni telah terbentuknya alur reflek dengan cara latihan diri untuk berkonsentrasi atau membuang kegiatan syarat

yang tidak mengarah pada keterampilan yang dapat ia miliki. Misalnya seseorang tidak akan mengembangkan keterampilan yang negatif. Seperti : mencopet, mencuri.

Menurut Julius (1995 : 9) keterampilan merupakan koordinasi motorik yang mendorong seseorang secara otomatis menggerakkan anggota badan untuk melaksanakan berbagai jenis pekerjaan dengan menggunakan kemampuan khusus. Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan suatu kegiatan atau perbuatan yang dapat menghasilkan sebuah karya yang dapat berbentuk dari alur reflek yang ada pada diri seseorang sehingga keterampilan yang dia miliki dapat berkembang. Indikator untuk mengingatkan keterampilan tersebut diperlukan strategi yang dapat memotivasi dan sekaligus meningkatkan keterampilan siswa agar penguasaan keterampilan berhitung terutama pada perkalian menjadi optimal, mengembangkan keterampilan berhitung perkalian dengan media congklak. Dalam penguasaan keterampilan berhitung dengan menggunakan media congklak terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu: Kemampuan mengingat siswa yang masih kurang, Siswa masih kurang dalam memahami penjelasan dari guru, Siswa belum terbiasa bekerjasama dengan anggota kelompok yang telah ditetapkan karena sebagian siswa masih bergantung kepada peran guru sehingga hanya beberapa siswa yang terlihat aktif saat kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran melalui bantuan media congklak yang dapat mempengaruhi motivasi dan keterampilan berhitung perkalian pada siswa kelas III SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. Sehingga nantinya dapat dilihat sejauh mana pembelajaran dengan bantuan media congklak ini dapat berpengaruh pada motivasi dan keterampilan terhadap berhitung perkalian.

### **Perkalian**

Perkalian di SD mulai diajarkan di kelas II semester II. Sebagai pemula agar pembelajaran menjadi bermakna dan dapat memberikan kecakapan hidup, perlu adanya pendekatan kontekstual yang permasalahannya diambilkan dari cerita yang dekat dengan konteks kehidupan siswa. Perkalian dianggap salah satu topik yang sangat penting dalam pembelajaran matematika karena sering dijumpai terapannya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya operasi yang lain, pembelajaran perkalian dipilih menjadi dua hal, yaitu perkalian dasar dan perkalian lanjut. Perkalian dasar adalah perkalian bilangan satu angka dengan bilangan satu angka. Sedangkan perkalian lanjut merupakan perkalian yang melibatkan paling tidak bilangan dua angka dengan bilangan dua angka. Secara matematika yang dimaksud



dengan perkalian ialah penjumlahan berulang dan bilangan-bilangan yang sama pada sukunya.

Di SD perkalian pertama yang diajarkan pada siswa ialah perkalian dengan hasil sampai dengan 45. Itu berarti terkali merupakan bilangan 1 sampai dengan 5, sedangkan pengalinya adalah bilangan-bilangan dari 0 sampai dengan 9. Urutan mana yang didahulukan tidak begitu penting, yang penting siswa dapat mengikutinya secara menyenangkan.

### **Keterampilan Perkalian**

Keterampilan perkalian yakni kemampuan yang dimiliki setiap siswa dimana mereka mengerjakan satu persoalan perkalian, dan cepat tidaknya siswa dalam mengerjakan soal, dan benar tidaknya soal yang dikerjakan siswa. Ini sangat mempengaruhi keterampilan yang telah dimiliki siswa, khususnya dalam perkalian. Seorang siswa dinyatakan belum menguasai keterampilan jika ia tidak menghasilkan suatu penyelesaian yang benar atau tidak dapat menggunakan dengan tepat dengan prosedur atau aturan yang ada. Sebagai contoh siswa A dinyatakan belum menguasai keterampilan mengalikan jika pada langkah mengalikan pertama ia mengalikan 3 dengan 6. Begitu juga dengan siswa B dinyatakan belum menguasai keterampilan mengalikan jika ia sudah betul mengalikan  $4 \times 6 = 24$ , maka ia menuliskan ang 2-nya dan menyimpulkan angka 4-nya di dalam pikirannya.

### **Sifat-Sifat Perkalian**

Disamping itu siswa juga harus memahami sifat atau ciri khas perkalian, yaitu :

1. Komutatif berarti urutan tidak mempengaruhi hasil perkalian.  
Contoh :  $2 \times 3 = 6$  dan  $3 \times 2 = 6$  maka  $2 \times 3 = 3 \times 2$
2. Asosiatif berarti pengelompokkan tidak mempengaruhi hasil perkalian.  
Contoh :  $(2 \times 3) \times 4 = 2 \times (3 \times 4)$
3. Perkalian dengan 0 = 0  
Bilangan berapapun jika dikalikan dengan 0 maka hasilnya sama dengan 0.  
Contoh :  $1 \times 0 = 0$   
 $3 \times 0 = 0$
4. Unsur identitas perkalian adalah 1. Bilangan berapapun jika dikalikan dengan 1 hasilnya sama dengan bilangan itu sendiri.  
Contoh :  $4 \times 1 = 4$   
 $7 \times 1 = 7$
5. Perkalian dengan 10 = bilangan itu ditambah 0 di belakangnya.  
Bilangan berapapun jika dikalikan dengan 10, maka hasilnya sama dengan bilangan itu sendiri ditambah 0 dibelakangnya.

Contoh :  $2 \times 10 = 20$

$8 \times 10 = 80$

6. Tertutup adalah jika semua jawaban menjadi anggota himpunan aslinya. Jika dua bilangan genap dikalikan, jawabannya masih berupa bilangan genap ( $2 \times 4 = 8$ ), maka himpunan bilangan genap tertutup dalam operasi perkalian, jika dua bilangan ganjil dikalikan maka jawabannya adalah bilangan ganjil ( $3 \times 5 = 15$ ), maka himpunan bilangan ganjil tertutup dalam bilangan operasi perkalian.
7. Investasi perkalian adalah kebalikan bilangan. Setiap bilangan yang dikalikan dengan kebalikannya hasilnya sama dengan 1.

Contoh :  $2 \times \frac{1}{2}$

8. Sifat distribusi perkalian terhadap penjumlahan. Untuk setiap a, b, c, bilangan cacah, berlaku  $a \times (b+c) = (a \times b) + (a \times c)$  dan  $(b+c) \times a = (b \times a) + (c \times a)$

### Pengertian Media Congklak

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil.



**Gambar 2. Congklak dan Biji Congklak**

Kurniati (2006) mengungkapkan bahwa permainan congklak adalah suatu permainan tradisional yang berfokus pada keterampilan berhitung para pemain. Sehingga, apabila permainan congklak dijadikan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas III materi operasi hitung perkaian tentunya permainan ini akan lebih menarik perhatian siswa karena siswa akan memanfaatkan benda-benda kongkrik (dalam hal ini biji congklak) untuk menunjang keterampilan berhitung mereka.

Permainan congklak ini biasanya dilakukan oleh dua orang yang menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan buah congklak atau biji congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan

buahnya terbuat dari cangkang kerang, buah-buahan, batu-batuan, kelereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil (lubang rumah) yang saling berhadapan dan 2 lubang besar (lubang induk) di kedua sisinya. Tujuh lubang rumah yang terdapat di sisi pemain dan 1 lubang induk di sisi kanan pemain dianggap sebagai sang pemain.

### **Fungsi Media Congklak**

Pemilihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah memiliki fungsi. Adapun fungsinya antara lain :

1. Membantu dan mempermudah para guru dalam mencapai tujuan intruksional secara efektif dan efisien.
2. Mempermudah para siswa menangkap materi pelajaran, memperkaya pengalaman belajar serta membantu memperluas cakrawala pengetahuan mereka.
3. Menstimulasi pengembangan pribadi serta profesi guru dalam usahanya mempertinggi mutu pengajaran di sekolah.

### **Langkah-Langkah Media Congklak**

Seperti halnya dalam setiap permainan baik itu permainan tradisional maupun modern pasti memiliki prosedur atau cara bermain tersendiri. Adapun pengenalan konsep perkalian bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika materi perkalian dengan permainan congklak ini tidak digunakan aturan baku dalam permainan, tetapi aturan dimodifikasikan dan disesuaikan kebutuhan untuk tujuan mencapai kompetensi siswa tentang melakukan operasi perkalian. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Siswa dan guru menyiapkan papan dan biji congklak
2. Secara berpasangan, siswa diminta bermain congklak
3. Masing-masing kelompok mengambil biji congklak
4. Untuk menentukan siapa yang duluan bermain, dilakukan undian. Siswa yang menang undian (siswa pertama) mendapat giliran pertama bermain, sedangkan yang kalah (siswa kedua) harus memperhatikan siswa pertama bermain.
5. Guru memberikan contoh soal pada permainan ini misalnya  $2 \times 3$  artinya meletakkan 3 biji di 2 lubang.

### **Kelebihan Dan Kekurangan Media Permainan Congklak**

Menurut Widiawati, (2013:8) kelebihan penggunaan media permainan congklak dalam melakukan operasi hitung perkalian adalah sebagai berikut :

1. Tidak memerlukan biaya yang sangat besar, murah meriah.

2. Siswa akan lebih senang dan enjoy dalam belajar matematika, walaupun dikemas dalam bentuk permainan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran.
3. Dapat meningkatkan daya kreativitas siswa, baik dari aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.
4. Menjalin rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif antar siswa dalam pembelajaran kelompok.
5. Dalam kurung waktu 1 kali pertemuan konsep perkalian dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa.
6. Mengenalkan permainan tradisional yang bisa diimplementasikan pada pelajaran lain, contohnya adalah Seni Budaya dan Keterampilan (SKB), Bahasa Daerah, Pkn, dan sebagainya, sesuai dengan tema yang ada di pelajaran Tematik.

Sedangkan kekurangan dari media congklak dalam pembelajaran matematika pada materi operasi hitung perkalian adalah :

1. Belum semua siswa dan guru mengerti tentang alat permainan congklak ini.
2. Media pembelajaran ini mudah rusak.
3. Belum tentu di semua daerah mengenal permainan ini karena congklak merupakan permainan tradisional Jawa.

### **Kerangka Konseptual**

Bermain adalah aktifitas yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh kebahagiaan. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan pada siswa ialah keterampilan berhitung (kognitif). keterampilan berhitung sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan siswa akan angka (bilangan), perjumlahan, pengurangan, dan upaya anak untuk memecahkan masalah-masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu kegiatan yang dapat menstimulus keterampilan menghitung siswa yaitu dengan bermain menggunakan media congklak. Siswa tidak hanya mendapatkan kebahagiaan dalam bermain namun secara tidak langsung siswa tersebut akan belajar untuk keterampilan menghitungnya. Melalui kegiatan bermain media congklak pendidik dapat melihat keterampilan siswa dalam berhitung. Pendidik dapat mengamati keterampilan berhitung siswa pada saat memperagakan media congklak sedang berlangsung.

Berdasarkan kerangka konseptual di atas dapat dijabarkan bahwa penelitian ini memiliki tiga tahapan yaitu kegiatan awal (pretest), kegiatan pemberian perlakuan (treatment) dan kegiatan akhir (posttest). Pada kegiatan awal peneliti akan memberikan penilaian terhadap keterampilan berhitung pada siswa. Dengan

menyediakan media pembelajaran yang mendukung kegiatan tersebut. Salah satu kegiatan yang membutuhkan media pembelajaran yaitu pada pertemuan kedua pada Pretest (Sebelum Perlakuan) Treatment (Perlakuan) Posttest (Sesudah Perlakuan) Permainan dari media Congklak tentunya dapat melatih keterampilan berfikir simbolik siswa. Kemudian Peneliti akan bekerja sama dengan guru, lalu menilai keterampilan menghitung siswa dalam menjumlahkan biji congklak pada perkalian. Pada kegiatan pemberian perlakuan (treatment), peneliti tidak hanya menyediakan media. Namun peneliti langsung melakukan kegiatan ini tanpa perantara guru. Media pembelajaran yang diberikan ialah media congklak dan melakukan evaluasi diakhir kegiatan. Kegiatan akhir setelah pemberian perlakuan (posttest), peneliti melakukan kegiatan dengan media yang sama seperti pada awal kegiatan. Dengan kegiatan ini peneliti dapat menilai keterampilan menghitung siswa setelah diberikan kesempatan menyelesaikan soal dengan memperagakan pada media congklak.

### **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, hingga terbukti melalui data yang terkumpul. Untuk mengetahui apakah memang ada pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menghitung perkalian melalui media congklak. Maka sebelum melakukan perhitungan, peneliti terlebih dahulu mengajukan hipotesa.

Dalam penelitian ini peneliti memilih Hipotesis Asosiatif, menurut Sugiyono (2010: 103) “Hipotesis asosiatif yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih”.

1. Hipotesis Kerja ( $H_a$ )

$H_a$  = Terdapat pengaruh yang positif lagi signifikan antara pengaruh media congklak terhadap keterampilan menghitung perkalian pada siswa kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo.

2. Hipotesis Nihil ( $H_0$ )

$H_0$  = Tidak adanya pengaruh yang positif lagi signifikan antara media congklak terhadap keterampilan menghitung perkalian pada siswa kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo.

### **Variabel Penelitian**

Menurut Sani, dkk (2018: 37) “Variabel adalah karakteristik dari individu, obyek, atau peristiwa yang nilainya bervariasi”. Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel bebas, dan variabel terikat. Variabel bebas

(independent variable) tersebut diduga memberi pengaruh atau menjadi sebab perubahan pada variabel terikat atau variabel respon. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Media Congklak dan variabel terikat pada penelitian ini adalah Motivasi dan Keterampilan Menghitung siswa pada materi perkalian.

### **Definisi Konseptual Variabel**

Jika dilihat pada Teori Motivasi yang peneliti sudah sintesiskan terdapat kesimpulan terhadap variabel motivasi yakni variabel tersebut menjadi salah satu dorongan yang dapat menimbulkan keinginan seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi tersebut terkait dengan kebutuhan dan tujuan seseorang yang ingin di capai. Karena itu, motivasi tersebut mempunyai indikator sebagai berikut :

- a. Mempunyai Tanggungjawab Tentang : Pekerjaan dan tugas lain yang terkait.
- b. Percaya Diri Berkaitan dengan : Cita-Cita atau Harapan, dan Keberhasilan atau Prestasi.
- c. Berani Mengambil Resiko dalam hal ini : Pekerjaan, Keuangan, dan Prestasi.
- d. Umpan balik atau Tindak Lanjut, dan
- e. Cara baru atau berinovasi berkaitan dengan : produktivitas dan efisiensi.

### **Definisi Operasional Variabel**

Penelitian ini ditekankan kepada pengaruh Media Congklak terhadap Keterampilan Menghitung Siswa Kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. Adapun definisi indikator-indikator, yaitu menghitung jumlah biji congklak sesuai dengan lambang bilangan, dan menyelesaikan penjumlahan sederhana dengan menggunakan biji congklak. Pengamatan aspek-aspek tersebut melalui observasi Check list (√). Pada observasi di isi dengan Check list (√) pada kolom yang sesuai dengan indikator keterampilan menghitung siswa. Observasi ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang keterampilan menghitung siswa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media congklak di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo.

### **Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2010: 72) populasi adalah: “Populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan sifatnya, populasi digolongkan menjadi dua, yaitu populasi homogen dan populasi heterogen. Populasi homogen adalah sumber data yang unsurnya memiliki sifat atau keadaan yang sama sehingga tidak perlu

mempermasalahkan jumlahnya secara kuantitatif. Sedangkan, populasi heterogen adalah sumber data yang unsurnya memiliki sifat atau keadaan yang berbeda (bervariasi) sehingga perlu ditetapkan batas-batasnya baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo.

Menurut Sugiyono (2010: 118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili). Populasi dalam penelitian ini bersifat homogen, sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dapat dipilih menjadi anggota sampel (probability sampling) khususnya simple random sampling. Simple random sampling adalah cara pengambilan sampel dengan cara acak tanpa memperhatikan strata dalam anggota populasi.

Pengambilan sampel secara random/acak dapat dilakukan dengan bilangan random. Maka setiap anggota populasi akan diberi nomor terlebih dahulu, sesuai dengan jumlah anggota populasi. maka setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Berdasarkan penjelasan di bagian atas tentang jumlah populasi yang berada di Kelas III SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar instrumen observasi, tes, dan dokumentasi.

#### **Observasi**

Sugiyono, 2010: 203 mengatakan bahwa “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun berbagai proses biologis dan psikologis”. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Pedoman observasi dalam penelitian ini yaitu terkait dengan keterampilan menghitung siswa kelas III Di SDN 1 Limboto kab. Gorontalo, yang disesuaikan dengan apa yang akan dikembangkan oleh peneliti yang didasarkan pada media congklak. Pedoman observasi berisikan indikator-indikator, yaitu menghitung jumlah biji congklak sesuai dengan lambang bilangan, dan menyelesaikan penjumlahan sederhana dengan menggunakan biji congklak. Pengamatan aspek-aspek tersebut melalui observasi Check list ( $\surd$ ). Pada observasi di isi dengan Check list ( $\surd$ ) pada kolom yang sesuai dengan indikator keterampilan menghitung siswa. Observasi ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang keterampilan menghitung siswa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

pembelajaran dengan menggunakan media congklak di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo.

### **Tes**

Tes yang diberikan berupa tes tertulis yang berisi sejumlah soal untuk mengukur keterampilan menghitung siswa pada perkalian.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang sesuai dengan penggunaan media sebagai alat peraga congklak, lembar kerja peserta didik, lembar evaluasi individu, dan dokumentasi setiap kegiatan guru dan siswa pada proses pembelajaran.

### **Teknik Analisis Data**

#### **Validitas Instrumen Penelitian**

Sugiyono (2010: 333) mengemukakan bahwa “Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis”. Hipotesis kerja atau alternatif ( $H_a$ ) Terdapat pengaruh yang positif lagi signifikan antara pengaruh media congklak terhadap keterampilan menghitung perkalian pada siswa kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) Tidak adanya pengaruh yang positif lagi signifikan antara pengaruh media congklak terhadap keterampilan menghitung perkalian pada siswa kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. Pada penelitian kuantitatif, informasi tersebut diupayakan dalam bentuk data numerik. Setelah semua data yang diperoleh sebelum dan sesudah melakukan treatment atau perlakuan dengan Media Congklak maka selanjutnya data tersebut akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik nonparametrik.

### **Penutup**

Berdasarkan pada pernyataan diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa betapa pentingnya pemaduan antara media yang tepat dalam proses pembelajar. Dalam penelitian ini peneliti tertarik pada penggunaan media permainan congklak, oleh karena itu hal-hal yang dianggap abstrak oleh siswa dapat disajikan dalam bentuk permainan untuk memberikan kebebasan dalam mengkonstuk pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas belajar. Peneliti ini berharap degan penggunaan media permainan tradisional bisa menarik minat siswa dan dapat memotivasi siswa dalam hal memberdayakan kembali permainan tradisional yang saat ini sudah tidak lagi dikenal oleh siswa. Melainkan siswa dimana lebih banyak memilih Gadget sebagai permainannya, padahal permainan congklak memiliki banyak manfaat dalam mengasah kecerdasan siswa. Dengan demikian, media



permainan congklak sangat diperlukan untuk mempermudah siswa memahami materi terutama pada matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret, lebih khusus pada perhitungan perkalian. Nah, Adapun Metode penelitian ini peneliti menggunakan Penelitian eksperimen dengan menggunakan Factorial Design 2x2.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.p107.
- 2) Fathurrohman Pupuh, dkk. (2014). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Pemahaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: Refika Adimata.p65
- 3) Hidayat Asep. (2016). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakon) Terhadap hasil Belajar Matematika Siswa*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. 12(9).p1.
- 4) Kurniati. (2006). *Permainan Tradisional Di Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. p7-10.
- 5) L. Julius. (1995). *Keterampilan Tangan dan Kesenia*. Jakarta: Yudistira
- 6) Muksin Ahmadi. (2006). *Bermain dan Kecerdasan Matematis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.p31.
- 7) Michel, dkk. (2009). *Active Versus Passive Teacing Styles: An Empirical Study of Student Outcomes*. Human Resource Development Quarterly. 20(418.. P297.
- 8) Moreno Cindo. (2010). *Permainan Tradisional*. Jakarta: Ghina Walafa.p5
- 9) Setiyowati, Rina, (2017). *”Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II Sd Negeri 182/1 Hutan Lindung*, Skripsi. (Fak Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi) h.4-5
- 10) Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Hal. 180.
- 11) Sugiyono, (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, Hal. 72
- 12) Sugiyono, (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, Hal. 103.
- 13) Sugiyono, (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, Hal. 118.
- 14) Sugiyono, (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, Hal. 203.
- 15) Sugiyono, (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, Hal. 333.

- 16) Widiawati, Sri. (2013). Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Dan Pembagian Dengan Tema Kerjasama. Skripsi (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia)
- Syarifah Nur Siregar, Dkk, “Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika”, *Al-Khawarizmi*, Volume II, Maret 2014, Hal. 124-126
- 17) Winoto, Sastro. (1987). *Meningkatkan Produktivitas dengan Ergonomi*. Jakarta: Pustaka Binaman Plesendo.
- 18) Zubaidah Amir, dkk. (2006). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswajaja Pressindo.p63.

## **PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL SIRI’ NA PACCE**

**Vivi Kasvita, Rosleny Babo, Muhajir**  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
[vivikasvita7@gmail.com](mailto:vivikasvita7@gmail.com)

### **Abstrak**

Pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat penting untuk ditanamkan dalam diri peserta didik, khusus nilai-nilai karakter kearifan lokal Siri’ na Pacce. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal Siri’ na Pacce dalam menanamkan nilai-nilai karakter toleransi dan sikap jujur. Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini yaitu SD Negeri 81 Belo Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng. Sedangkan sampel penelitian adalah kelas V SD Negeri 81 Belo Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dideskripsikan berdasarkan hasil observasi dari observer selama dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai karakter kearifan lokal Siri’ Na Pace melalui pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan kesadaran diri peserta didik dalam bersikap melalui aktifitas belajar yang mengedepankan perilaku sikap jujur dan toleransi. Yang juga terimplementasi dalam interaksi social peserta didik di lingkungan kelas maupun di lingkungan sekolah.

**Kata Kunci:** Nilai Karakter, Siri’ na Pacce, Pembelajaran Kontekstual

### **Pendahuluan**

Pendidikan sebagai suatu proses mengubah tingkah laku peserta didik menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada, dan dengan kata lain pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia (pendidik) untuk membimbing anak didik menjadi dewasa secara bertanggung jawab (Syaiful Sagala, 2010: 3-4). Dari pengertiannya yang sempit, pendidikan identik dengan sekolah.

Globalisasi secara signifikan telah menggeser nilai-nilai budaya lokal asli Indonesia. Nilai-nilai budaya asing berkembang begitu pesat dalam kehidupan masyarakat sehingga berdampak luas terhadap keseimbangan lingkungan. Sebagian dari kehidupan masyarakat masih teguh mempertahankan tradisi, berbeda dengan masyarakat yang mengalami pergeseran nilai. Realitas pergeseran nilai budaya, menyebabkan nilai budaya lokal menjadi terlupakan.

Membahas tentang nilai – nilai budaya kearifan lokal untuk memperkokoh karakter bangsa sangat menarik dan penting untuk diteliti, karena munculnya kekhawatiran oleh sebagian warga negara tentang lunturnya aktualisasi nilai-nilai budaya lokal dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki berbagai suku bangsa. Tidak hanya suku bangsa, bahasa juga banyak dan hampir setiap suku memiliki ciri khas bahasanya masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia kaya akan budaya. Misalnya di Sulawesi Selatan, dalam kehidupan masyarakat Bugis terdapat berbagai budaya dan filosofi. Keanekaragaman budayanya disebut budaya "*Siri' na Pacce*" sebagai panutan dan prinsip bagi masyarakat Bugis Sulawesi Selatan.

*Siri' na Pacce* adalah suatu prinsip hidup yang dimiliki oleh orang Bugis Makassar. *Siri'* artinya malu dan *pacce* artinya solidaritas atau persaudaraan. *Siri' na Pacce* telah diwariskan secara turun temurun oleh leluhur orang Bugis Makassar. *Siri' na Pacce* secara maknawi berarti harga diri. Ketika harga diri orang Bugis Makassar dilecehkan, maka pantang bagi dirinya untuk diam. Dengan kata lain mereka akan melakukan perlawanan demi mempertahankan harga dirinya dari pada harus menanggung malu. Hal ini dikarenakan, nilai *Siri' na Pace* yang telah dilecehkan akan berakibat pada hilangnya harga diri yang sangat dijunjung tinggi nilainya dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Selain itu juga dapat menimbulkan kesan yaitu perasaan malu kepada lingkungan sosial jika *Siri' na Pacce* tidak dipertahankan.

Peran pendidikan karakter yang baik sangat penting dalam pertumbuhan pola pikir dan perilaku anak. Dengan terselenggaranya pendidikan karakter yang baik, diharapkan perilaku dan karakter anak Indonesia juga akan meningkat. Perlu juga peran lebih dari pemerintah terkait regulasi yang ada, serta peran guru dan keluarga dalam memberikan pendidikan karakter yang baik bagi anak. Jika pendidikan karakter ini dilakukan dengan baik, tidak akan ada lagi kasus dan penyimpangan dalam perilaku dan karakter anak Indonesia.

Upaya membangun karakter generasi yang berbasis kearifan budaya lokal sejak dini melalui pendidikan merupakan langkah yang tepat. Lingkungan sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peran sangat penting dalam peningkatan sumber daya manusia. Pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan apresiasi murid terhadap budayanya. Belajar berarti bahwa apa yang dipelajari memiliki potensi yang tinggi untuk digunakan dalam kehidupan, baik kehidupan pribadi maupun partisipasi dalam kehidupan sosial.

Menurut Depdiknas (2010), pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru

membantu membentuk karakter murid. Ini mencakup contoh bagaimana guru berperilaku, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bersikap toleran, dan berbagai hal terkait lainnya.

Pemahaman pendidikan karakter pada tingkat dasar harus menitikberatkan pada sikap dan keterampilan dibandingkan dengan ilmu-ilmu lainnya. Dengan pendidikan dasar ini diharapkan seseorang menjadi pribadi yang lebih baik dalam menjalani kehidupan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan karakter tingkat dasar harus membentuk fondasi yang kuat bagi keutuhan rangkaian pendidikan. Karena semakin tinggi jenjang pendidikan maka semakin luas pula ragam ilmu yang didapat dari seseorang dan akibat yang akan diperoleh semakin besar jika tidak ada pemahaman dasar pendidikan karakter yang diterapkan sejak usia dini.

Dalam Pasal 4 Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 dinyatakan bahwa:

1. Penyelenggaraan PPK pada TK bertujuan untuk menanamkan nilai karakter dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Penyelenggaraan PPK pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar memiliki muatan karakter yang lebih besar dibandingkan dengan muatan karakter dalam penyelenggaraan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan menengah.
3. Muatan karakter dalam penyelenggaraan PPK diimplementasikan melalui kurikulum dan pembiasaan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar atau satuan pendidikan jenjang pendidikan menengah.

Walgito (2004:79) mengemukakan bahwa pembentukan perilaku untuk menjadi karakter terbagi menjadi tiga cara, yaitu: (1) *conditioning* atau pembiasaan, dengan membiasakan berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuk perilaku; (2) pemahaman (*insight*), metode ini menekankan pada pemahaman, dengan pemahaman perilaku akan terbentuk perilaku; (3) model, dalam hal ini perilaku terbentuk karena model atau contoh yang ditiru. Selanjutnya Zuhriyah (2007:46) berpendapat bahwa dalam penanaman nilai dan pembentukan karakter, suasana belajar, suasana bermain, pembiasaan hidup yang baik dan teratur pada anak harus lebih didukung dan diperkuat. Anak-anak harus diajak melihat dan mengalami kehidupan bersama yang baik dan menyenangkan.

Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru dalam proses pembelajaran dengan mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan motivasi murid yang membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, warga Negara. Menurut Elaine B. Johnson (2007), pembelajaran kontekstual juga merupakan

sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari murid.

Landasan filosofis Pembelajaran Kontekstual adalah konstruktivistik, pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran dan pengajaran yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa sehingga mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif yaitu; (1) Konstruktivistik; (2) Permintaan; (3) Menanya; (4) Komunitas Belajar; (5) Pemodelan; (6) Refleksi dan (7) Penilaian Autentik. (Yamin, 2008).

Falsafah Hidup merupakan sebuah prinsip mendasar yang harus dimiliki individu. Tanpa prinsip maka kehidupan orang tersebut ibarat laksana kapal yang terombang ambing ombak di tengah lautan tanpa tujuan yang jelas. Maka dari itu setiap orang tentu harus memiliki pandangan hidup.

Begitu pula suku Bugis-Makasar sudah sangat dikenal sebagai pekerja keras, mereka senang sekali merantau jauh di negeri seberang untuk mengubah Haluan hidup untuk mencapai kesuksesan sejati.

Dalam memaknai perjalanan hidupnya, orang Bugis-Makasar memiliki falsafah atau prinsip-prinsip sebagai berikut: “*Siri’ na Pacce*” sebagai mana yang dikatakan Sultan Hasanudin “Semboyan menjaga hidup bukan membuat yang hidup jadi mati, Hunusan Badik menjaga perdamaian bukan untuk memecah perdamaian, hingga tercipta kata “*Tabe*” bukan kata “*Mate*”.

Dari sekian banyak nilai-nilai budaya Bugis-Makassar yang ada, *Siri’* merupakan inti dari kebudayaan Bugis-Makassar. Mattulada (1991) mengemukakan bahwa *siri’* tidak lain dari inti kebudayaan Bugis-Makassar.

Konsep *Siri’* dilihat dari 3 perspektif:

1. *Siri’* dalam sistem budaya, adalah pranata pertahanan harga diri, kesusilaan dan hukum serta agama sebagai salah satu nilai utama yang mempengaruhi dan mewarnai alam pikiran, perasaan dan kemauan manusia.
2. *Siri’* dalam sistem sosial, adalah mendinamisasi keseimbangan eksistensi hubungan individu dan masyarakat untuk menjaga keseimbangan kekerabatan.
3. *Siri’* dalam sistem kepribadian adalah sebagai perwujudan konkret di dalam akal budi manusia yang menjunjung tinggi kejujuran, keseimbangan untuk menjaga harkat dan martabat manusia.

## **Metode**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini yaitu SD Negeri 81 Belo Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng. Sedangkan sampel penelitian adalah kelas V SD Negeri 81 Belo Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dideskripsikan berdasarkan hasil observasi dari observer selama dalam proses pembelajaran.

## **Hasil dan Pembahasan**

Penerapan pembelajaran kontekstual memiliki 7 (tujuh) komponen utama pembelajaran efektif. Ketujuh komponen tersebut adalah sebagai berikut:

### **1. Konstruktivisme**

Konstruktivisme mengembangkan pemikiran murid bahwa murid akan belajar lebih bermakna dengan belajar sendiri, menemukan diri mereka sendiri, dan membangun pengetahuan dan keterampilan baru mereka sendiri. Murid membangun pemahaman mereka sendiri tentang pengalaman baru berdasarkan pengetahuan sebelumnya. Dan pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan menerima pengetahuan.

Berdasarkan data penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang menerapkan pembelajaran kontekstual mampu memenuhi beberapa unsur dalam pembelajaran konstruktivistik, yaitu (1) mengaktifkan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*), (2) memperoleh pengetahuan baru (*acquiring knowledge*), (3) memahami pengetahuan, (4) mempraktekkan pengetahuan dan pengalaman (*applying knowledge*), dan (5) merefleksikan strategi pengembangan pengetahuan (*reflecting knowledge*).

### **2. Permintaan**

Inkuiri yaitu melakukan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik. Murid diminta untuk menghadapi masalah yang mereka hadapi ketika berhadapan dengan dunia nyata. Dalam pembelajaran ini terjadi proses perpindahan dari observasi ke pemahaman dan murid belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis.

Penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik mendapatkan keyakinan dan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran yang berdampak terhadap aktifitas belajar peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah melalui proses inkuiri berjalan efektif.

### **3. Menanyakan**

Aktifitas belajar murid dalam hal ini proses kegiatan belajar melalui penerapan aktifitas menanya, peserta didik akan mampu menjadi pemikir yang handal dan

mandiri. Murid dirangsang untuk mengembangkan ide dan tes baru yang inovatif, mengembangkan metode dan teknik bertanya, bertukar pendapat dan berinteraksi. Dengan kegiatan bertanya ini, guru mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir murid. Data penelitian menunjukkan perkembangan yang signifikan terhadap proses aktifitas pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Peserta didik sangat antusias dalam proses pembelajaran dan selalu mengedepan perilaku-perilaku sopan dan toleran.

#### **4. Komunitas Belajar**

Komunitas belajar adalah menciptakan komunitas belajar dalam suatu kelompok. Murid tinggal di lingkungan masyarakat dan sekolah, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber untuk mengembangkan pemahaman pembelajaran kontekstual. Misalnya dalam pembelajaran kontekstual murid diajak turun ke sawah untuk melihat secara langsung bagaimana proses menanam padi hingga panen dan berubah menjadi padi. Dalam pembentukan komunitas belajar, terdapat konsep bahwa bekerja dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri, bertukar pengalaman, dan berbagi ide. Dan kegiatan tersebut diatas melalui penelitian ini mengindikasikan perubahan perilaku peserta didik baik dalam proses pembelajaran maupun dalam aktifitas interaksi yang terjadi baik dilingkungan kelas maupun lingkungan sekolah yang dilandasi nilai-nilai karakter kejujuran dan toleransi berdasarkan hasil pengamatan dalam penelitian ini.

#### **5. Pemodelan (*Modeling*)**

Pemodelan adalah menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran. Murid menjadi mudah untuk dipelajari dan dipahami jika guru menyajikannya dengan model, tidak hanya dalam bentuk lisan. Murid akan dapat mengamati dan meniru apa yang ditunjukkan oleh guru. Dalam pengamatan yang dilakukan ketika guru meminta peserta didik menampilkan sebuah aktifitas gotong royong dan toleransi, peserta didik mampu melakukan dengan baik dan memahami konteks dari kegiatan tersebut.

#### **6. *Reflection* (Refleksi)**

Refleksi, yaitu melakukan refleksi pada akhir pertemuan pembelajaran. Refleksi ini merupakan rangkuman dari materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Murid mengungkapkan secara tertulis dan lisan apa yang telah mereka pelajari. Dalam menyimpulkan murid dapat melakukan ini dalam bentuk catatan tentang apa yang telah mereka pelajari atau membuat jurnal, karya seni, dan/atau diskusi kelompok. Kegiatan tersebut diatas berdasarkan data penelitian menunjukkan sikap peserta didik yang sangat antusias dan berlomba-lomba ingin menyampaikan pemahaman dari materi yang sudah dipelajari dengan selalu mengedepankan perilaku-perilaku yang sopan dan toleran.



## 7. Penilaian Otentik

Penilaian aktual, yaitu melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara. Tujuannya adalah untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan murid melalui penilaian produk (kinerja) atau tugas yang relevan dan kontekstual. Guru dalam hal ini yang melakukan proses penilaian mampu secara baik dan terstruktur mengukur kemampuan peserta didik dalam pembelajaran dengan pengimplementasian pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal Siri' Na Pacce.

## Penutup

Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik harus dilaksanakan secara simultan dan kontinu. Proses pembelajaran yang dilaksanakan harus mampu menjadi instrument dalam menanamkan nilai-nilai karakter tersebut khususnya nilai-nilai karakter kearifan lokal. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran kontekstual yang dilandasi kearifan lokal Siri Na Pacce. Yang dalam penelitian ini dan proses pembelajaran berdasarkan *Contextual Teaching Learning* memberikan gambaran bahwa peserta didik dalam pembelajarannya perlu diintegrasikan nilai-nilai karakter kearifan lokal Siri' Na Pacce dalam membangun kualitas diri dan potensi yang dimiliki peserta didik di Kelas V SD Negeri 81 Belo Kecamatan Ganra Kabupaten Soppeng. Nilai-nilai karakter kearifan lokal Siri' Na Pacce melalui pembelajaran kontekstual mampu memberikan dampak positif dalam aktifitas belajar dan interaksi social peserta didik di lingkungan kelas maupun di lingkungan sekolah yang pada akhirnya dapat pula terimplementasi dalam lingkungan keluarga dan masyarakat peserta didik.

## Daftar Pustaka

- 1) Abdullah, H. (1985). *Manusia Bugis Makassar: suatu tinjauan historis terhadap pola tingkah laku dan pandangan hidup manusia Bugis Makassar*. (A. Hamid, Ed.) (Cet. 1.). Jakarta (Indonesia): Inti Idayu Press.
- 2) Afandi Muhamad, dkk, 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Unissula Press: Semarang.
- 3) Amin, M. (2017). *Transformasi Nilai Kearifan Lokal dalam Memperkokoh Karakter Bangsa: Studi Kasus Tentang Budaya Siri'na Pacce di Universitas Negeri Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- 4) Azis, A., Saleh, S. F., & Suriani, A. I. (2020, April). *Inculcating Siri' na Pacce Value in Primary School Learning*. In *Elementary School Forum* (Mimbar Sekolah Dasar) (Vol. 7, No. 1, pp. 82-92). Indonesia University of Education.

- Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia.  
Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- 5) Azis, A., Komalasari, K., Sapriya, S., & Rahmat, R. (2021, April). *Integrating Siri' na Pacce on Pancasila and Civic Education Subject in Elementary Schools*. In International Conference on Elementary Education (Vol. 3, No. 1, pp. 261-267).
  - 6) Bimo Walgito. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Penerbit Andi
  - 7) Johnson, Elaine. 2007. *Contextual Teaching and Learning; Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: MLC
  - 8) Darwis, Rizal & Dilo, Asna Usman. (2012). *Implikasi Falsafah Siri' na Pacce pada Masyarakat Suku Makassar di Kabupaten Gowa*. el Harakah 14 (2). P. 189
  - 9) Depdiknas, (2010). *Model Pembelajaran IPS*. Malang: Pusat Kurikulum Baltibang Depdiknas.
  - 10) Heni, Zuhriyah, *Pendidikan Karakter (Studi Perbandingan Antara Konsep Doni Koesoema dan Ibu Miskawaih* (Tesis, Pascasarjana IAIN Sunan Ampel, 2007), 46.
  - 11) Kilawati, A. (2019). *Pendidikan Karakter dalam Budaya Siri' na Pesse Mahasiswa PGSD Universitas Cokroaminoto Palopo*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(1).
  - 12) Mattulada. 1991. “Manusia dan Kebudayaan Bugis-Makassar dan Kaili di Sulawesi”. Dalam Antropologi Indonesia: Majalah Antropologi Sosial dan Budaya Indonesia, No 48, Thn XV, Januari-April 1991. Jurusan Antropologi FISIP Universitas Indonesia, Depok, Jawa Barat.
  - 13) Muhajir, M. (2021). *Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Siri' na Pacce melalui Strategi Inkuiri pada Pembelajaran PPKn SMA*. Integralistik, 32(1), 29-33.
  - 14) Nurul Zuriah. (2011). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Prerspektif Perubahan*. Jakarta: PT Bumi aksara.
  - 15) Safitri, A., & Suharno, S. (2020). *Budaya Siri' na Pacce dan Sipakatau dalam Interaksi Sosial Masyarakat Sulawesi Selatan*. Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya, 22(1), 102-111.
  - 16) Syaiful Syagala. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
  - 17) Subaedah, S., Banna, A., Abdullah, N., & Multazam, A. M. (2021). *Keefektifan Model Pembelajaran Konstruktivis Berbasis Ugi (Siri'Na Pesse) untuk Meningkatkan Karakter Murid*. Education and Learning Journal, 2(1), 57-66.
  - 18) Sugiyono (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.

- 19) Yamin., HM (2008). Paradigma pendidikan Konstruktivistik. Jakarta: GP Press.

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT EFEKTIF MELALUI MODEL *MIND MAPPING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 BOTUPINGGE KABUPATEN BONE BOLANGO

Wiwiy Triyanti Pulukadang, Fitriani Basato, Ratnarti Pahrin

Program Studi Pendidikan Guru SD, Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri  
Gorontalo, Indonesia

E-mail: [wiwy\\_pulukadang@ung.ac.id](mailto:wiwy_pulukadang@ung.ac.id)

### ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui model *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif siswa kelas V SDN 1 Botupingge, Kabupaten Bone Bolango?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif siswa melalui model *mind mapping* pada siswa kelas V SDN 1 Botupingge, Kabupaten Bone Bolango. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, dalam setiap siklus mempunyai tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantauan dan evaluasi, serta tahap analisis dan refleksi.

Pada observasi awal yang mampu menulis kalimat efektif berjumlah 4 siswa atau 22,2%. Setelah dilakukan tindakan siklus I dari 13 siswa meningkat menjadi 5 siswa atau 38,46% yang kurang mampu ada 6 siswa atau 46,15% dan tidak mampu 2 siswa atau 15,38%. Dan pelaksanaan siklus II ada 12 atau 92,3% sedangkan yang tidak mampu ada 1 siswa atau 7,7%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui model *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif pada siswa kelas V SDN 1 Botupingge Kabupaten Bone Bolango

**Kata kunci:** Menulis Kalimat Efektif, Model *Mind Mapping*

### Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia bukan mata pelajaran eksak, namun sering menjadi kebiasaan bagi peserta didik, bahkan banyak yang menganggap bahwa Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sulit dipelajari. Hal ini dapat dipahami karena Bahasa Indonesia senantiasa mengalami perkembangan, khususnya pada kosa kata yang dipergunakan. Pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa dituntut untuk memahami konsep-konsep tentang ilmu bahasa. Siswa juga harus mampu mengkomunikasikan gagasan, ide, dan pemikirannya sesuai dengan empat kompetensi keterampilan berbahasa yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Keempat aspek pembelajaran tersebut dalam pembelajaran hendaknya dilakukan secara terpadu dengan pendekatan proses dan penelekatan hasil. Sarana dan prasarana pendidikan perlu ditingkatkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dengan demikian perlu usaha untuk meningkatkan, mengefektifkan dan lebih mendayagunakan cara-cara atau teknik pembelajaran siswa sebagai bagian integral dalam proses belajar mengajar.

Menurut Tarigan (2013: 3) bahwa, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis penting dikuasai oleh siswa karena dapat meningkatkan daya ingat, siswa dapat berpikir kritis dan menulis dapat melatih kepekaan siswa terhadap lingkungan sekitar.

Putrayasa (2014: 54) Menulis kalimat itu bermacam-macam, salah satunya adalah kegiatan menulis kalimat efektif. Kalimat efektif adalah kalimat yang dapat mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan. Kalimat efektif sanggup menimbulkan gagasan yang sama tepatnya dalam pikiran oleh pembicara atau penulis. Maksudnya sebuah kalimat akan terwujud dengan baik apabila fungsi-fungsi (jabatan-jabatan) kalimat jelas. Untuk mewujudkan fungsi-fungsi kalimat yang jelas diperlukan.

Pembelajaran menulis kalimat disekolah dasar selama ini dilakukan oleh guru pada umumnya hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat mengakibatkan minat dan kemampuan siswa dalam bidang menulis tidak dapat berkembang secara optimal, cenderung menghambat bakat, minat dan kemampuan siswa di bidang menulis.

Berdasarkan *pra survey* hasil wawancara yang telah dilakukan pada Guru kelas V di SDN 1 Botu Pingge kemampuan menulis khususnya kemampuan menulis kalimat efektif pada siswa kelas V menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai keterampilan menulis kalimat efektif. Hal ini terbukti karena nilai rata-rata siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria nilai rata-rata ketuntasan. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa cenderung tidak mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa terlihat malas-malasan saat mengerjakan tugas dari guru. Ketika diberikan tugas menulis kalimat, siswa mengeluh dan tidak menginginkan tugas tersebut karena merasa menulis adalah kegiatan yang berat dan membosankan. Siswa masih bingung meletakkan posisi kata, tanda baca dan huruf kapital. Hal ini dilihat dari pengamatan yang dilakukan peneliti, struktur kalimat atau penggalan kosakata yang tidak tepat. Hasil awal observasi menulis kalimat efektif di kelas V SDN 1 Botupingge dengan jumlah siswa 18 orang, ketuntasan pada observasi awal hanya 4 orang (22,2%). Sehingga

dapat disimpulkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu menulis kalimat efektif dengan tepat.

Berbagai cara sudah dilakukan oleh guru SD Negeri 1 Botupingge dalam mengatasi masalah tersebut seperti diskusi dan tanya jawab dalam kelas. Namun, usaha tersebut belum mampu merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena siswa yang menjawab pertanyaan guru cenderung beberapa siswa saja dan siswa yang lain hanya cenderung mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan oleh temannya.

Dengan demikian perlu usaha untuk meningkatkan dan lebih mendayagunakan cara atau teknik pembelajaran siswa sebagai bagian integrasi dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pokok pembelajaran menulis kalimat efektif dibutuhkan adanya komunikasi antara guru dan siswa, siswa dan siswa. Komunikasi hendaknya bersifat interaktif atau timbal balik yang harus di capai guru dan siswa. Dari permasalahan rendahnya kemampuan siswa menulis kalimat efektif maka diperlukan upaya guru melakukan suatu pembelajaran dengan menggunakan metode atau model pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis kalimat adalah model *mind mapping*. Model *mind mapping* merupakan sebuah model untuk mengelola kegiatan belajar mengajar yang berfokus kepada pelibatan siswa secara aktif dan kreatif dalam proses menulis kalimat efektif.

Dalam hal ini guru tidak hanya sekedar melaksanakan apa yang ada di dalam kurikulum, melainkan harus dapat mengintegrasikan dan mengembangkan pembelajaran agar lebih menarik. Untuk dapat mengembangkan keterampilan menulis kalimat seorang siswa, tentunya guru harus memilih dan memahami metode, teknik dan model pembelajaran sehingga pembelajaran menulis kalimat dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa serta dapat menumbuhkan rasa antusias siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan tanpa ada rasa keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan.

Dengan demikian peneliti mengambil solusi dengan menggunakan model *mind mapping*. Model *mind mapping* mempunyai keunggulan dibandingkan model lainnya yaitu, model ini terbilang cukup cepat dimengerti dan cepat juga dalam menyelesaikan persoalan, *mind mapping* terbukti dapat mengorganisasikan ide-ide yang muncul dikepala dan diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif Melalui Model *Mind Mapping* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Botupingge Kabupaten Bone bolango”

## **Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian ini akan dilakukan di SDN 1 Botupingge di jalan Muchlis Rahim desa Buata, kecamatan Botupingge Kabupaten Bone Bolango. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas V SDN 1 Botupingge Kabupaten Bone bolango yang berjumlah 18 orang siswa. SDN 1 Botupingge Kabupaten Bone Bolango ini dipimpin oleh kepala sekolah bernama Bapak Latif Kuengo S.Pd. Sekolah ini memiliki 6 ruangan kelas, 1 dewan guru, 1 UKS, 1 perpustakaan, 1 kantin, 1 wc guru dan 2 wc guru.

Subyek penelitian dilakukan terhadap siswa kelas V yang ada di SDN 1 Botupingge Kabupaten Bone Bolango. Jumlah siswa kelas V ialah 18 orang yang terdiri dari siswa laki – laki yaitu 12 orang dan jumlah siswa perempuan 6 orang. Dari 18 jumlah siswa yang ada ini mereka memiliki tingkat kemampuan bervariasi dalam memahami pelajaran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus.

Penelitian ini didasarkan pada empat tahap yaitu:

1. Tahap Perencanaan
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
3. Tahap Pemantauan dan Evaluasi
4. Tahap Analisis dan Refleksi

Adapun prosedur pelaksanaan tindakan ini adalah :

## **Tahap persiapan**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah:

- a. Mengkonsultasi kepada kepala sekolah dan wali kelas V SDN 1 Botupingge Kabupaten Bonebolango agar dapat di berikan kesempatan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas
- b. Mengadakan observasi dan wawancara dengan pihak yang terkait pada pelaksanaan tindakan
- c. Menyusun RPP
- d. Membuat skenario pembelajaran
- e. Membuat lembar observasi
- f. Menyiapkan alat bantu mengajar yang diperlukan
- g. Menyiapkan media pembelajaran
- h. Menyiapkan lembar kerja siswa

### **Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dalam bentuk siklus sebagai berikut:

#### **Siklus 1**

- a. Melaksanakan pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran sesuai tindakan pilihan
- b. Bersama guru wali kelas V membantu dan mengamati pelaksanaan kegiatan belajar dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan
- c. Melaksanakan evaluasi untuk memperoleh hasil ketercapaian pelaksanaan tindakan. Evaluasi yang diberikan berupa pertanyaan mengenai materi cerita dongeng.
- d. Mengadakan refleksi atas pelaksanaan tindakan pada siklus 1 sebagai bahan acuan pada pelaksanaan tindakan siklus 2. Peserta didik benar-benar jujur dan terbuka mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran yang menggangukannya pada saat pembelajaran berlangsung agar pembelajaran selanjutnya dapat tersalurkan dengan baik dan aman.

#### **Siklus 2**

Rencananya jika pada siklus 1 tidak berhasil akan di lanjutkan pada siklus 2, berikut rencana pelaksanaan pada siklus 2 :

- a. Menetapkan tindak lanjut perbaikan pelaksanaan kegiatan
- b. Bersama guru Wali kelas V menganalisis faktor-faktor yang terjadi kendala pelaksanaan tindakan pada siklus 1
- c. Bersama guru Wali kelas V merumuskan solusi terbaik terhadap masalah yang dihadapi siswa
- d. Melaksanakan tindak lanjut pembelajaran
- e. Melaksanakan evaluasi untuk memperoleh hasil ketercapaian pelaksanaan tindakan
- f. Mengadakan refleksi atas pelaksanaan tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan yaitu tahap mengimplementasikan rencana yang telah disusun secara kolaboratif antara penilaian dengan guru kelas V SDN 1 Botupingge. Kegiatan yang dilakukan adalah guru melaksanakan tindakan pembelajaran kemampuan berbicara melalui model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu : 1) Persiapan pembelajaran, 2) Penyajian materi, 3) Pembagian kelompok, 4) Penilaian kegiatan Siswa, 5) Siswa melakukan pembicaraan tentang materi yang diberikan, 6) hasil pengamatan guru.

### **Tahap Pemantauan dan Evaluasi**

Pada tahap ini peneliti mengadakan pemantauan dan evaluasi yang dicapai siswa dalam penulisan struktur kalimat efektif, isi kalimat efektif ,ketetapan



penggunaan tanda baca dan huruf capital. Untuk melaksanakan pemantauan dan evaluasi, penulis menggunakan alat atau instrument sebagai berikut:

1. Instrumen tes berupa tes unjuk kerja dengan tujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan dalam menulis kalimat efektif.
2. Instrumen non tes berupa lembar observasi kegiatan guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh informasi tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa.

#### **Tahap Analisis dan Refleksi**

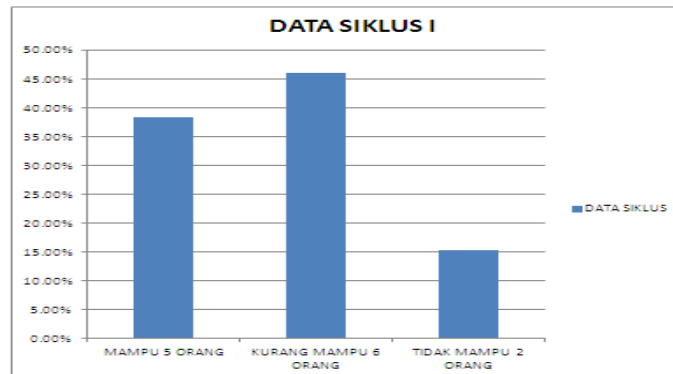
Untuk memperoleh hasil yang sesuai, peneliti melaksanakan kegiatan analisis pada setiap akhir pembelajaran. Tahap analisis dimaksud untuk mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Dari hasil analisis tersebut diidentifikasi untuk direfleksi apakah harus memperbaiki proses pembelajaran, dimaksud untuk menentukan langkah- langkah kegiatan refleksi dengan memberikan persen terhadap hasil pengamatan. Setiap akhir tindakan akan direfleksi untuk mengetahui hal-hal apa yang menjadi kekurangan guna menyempurnakan pelaksanaan tindakan pada pembelajaran berikutnya sehingga indikator kinerja dapat tercapai.

#### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di sekolah Dasar Negeri 1 Botupingge, Kabupaten Bone Bolango pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus penelitian adalah Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif Melalui Model *Mind Mapping* Pada Siswa Kelas V SDN 1 Botupingge, Kecamatan Botupingge, Kabupaten Bone Bolango dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang akan tetapi mengingat situasi pandemi covid-19, maka peneliti hanya mengambil 13 orang siswa yang terdiri dari laki-laki 7 dan 6 perempuan. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Indikator acuan keberhasilan pada setiap siklus adalah kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif, kemampuan siswa dalam ketepatan penggunaan tanda baca dan huruf kapital, dan kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping*

**Diagram 1.**

*Data Siklus I*



Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan diagram di atas kemampuan pada siklus 1 diketahui bahwa dari 3 aspek Kemampuan Siswa Dalam Menulis Kalimat Efektif, Ketepatan Penggunaan Tanda Baca dan Huruf Kapital. Dan Intonasi, serta Kemampuan Siswa dalam pelaksanaan Model *Mind Mapping* dari 13 siswa yang memperoleh nilai diatas 80 berjumlah 5 orang (38,4%) dan memperoleh nilai dibawah 80 berjumlah 8 orang (61,6%)

**Tabel 1.**

*Instrument penilaian meningkatkan kemampuan Menulis Kalimat Efektif Melalui Model Mind Mapping pada siklus I*

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah Siswa	%
1	Kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif	M	5	38,46
		KM	6	46,15
		TM	2	15,58
2	Kemampuan siswa dalam ketepatan penggunaan tanda baca dan huruf kapital	M	5	38,4
		KM	6	46,15
		TM	2	15,38
3	Kemampuan siswa dalam pelaksanaan model <i>mind mapping</i>	M	5	38,4
		KM	6	46,15
		TM	2	15,38

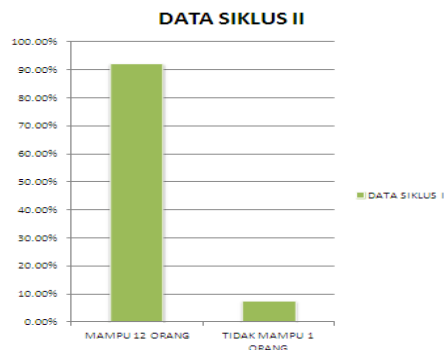
Sumber: Data diolah (2021)

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa yang mampu pada kemampuan Menulis dengan aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif 38,4% yang kurang mampu 6 siswa dengan persentase 46,15% dan yang tidak mampu 2 siswa dengan persentase 15,38%. Pada kemampuan ketepatan penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang mampu 5 siswa dengan persentase 38,4% kurang mampu 6 orang dengan persentase 46,15% dan tidak mampu 2 siswa

dengan presentase 15,38%. Pada kemampuan menulis kalimat efektif dengan aspek Kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* yang mampu 5 siswa dengan persentase 38,4% dan kurang mampu 6 siswa dengan presentase 46,15%, dan tidak mampu 2 siswa dengan persentase 15,38%.

**Diagram 2.**

*Data Siklus II*



Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan diagram kemampuan pada siklus 2 diketahui bahwa dari 3 aspek Kemampuan Siswa Dalam Menulis Kalimat Efektif, Ketepatan Penggunaan Tanda Baca dan Huruf Kapital. Dan Intonasi, serta Kemampuan Siswa dalam pelaksanaan Model *Mind Mapping* dari 13 siswa yang memperoleh nilai diatas 80 berjumlah 12 orang (92,3%) dan memperoleh nilai dibawah 80 berjumlah 1 orang (7,7%).

**Tabel 2.**

*Instrument penilaian meningkatkan kemampuan Menulis Kalimat Efektif Melalui Model Mind Mapping pada siklus II*

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah Siswa	%
1	Kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif	M	12	92,3
		KM		
		TM	1	7,7
2	Kemampuan siswa dalam ketepatan penggunaan tanda baca dan huruf kapital	M	12	92,3
		KM		
		TM	1	7,7
3	Kemampuan siswa dalam pelaksanaan model <i>mind mapping</i>	M	12	92,3
		KM		
		TM	1	7,7

Sumber: Data diolah (2021)

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 12 siswa yang mampu pada kemampuan menulis dengan aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif 92,3%, yang kurang mampu 0 siswa dan yang tidak mampu 1 siswa dengan

persentase 7,7%. Pada kemampuan ketepatan penggunaan tanda baca dan huruf capital yang mampu 12 siswa dengan persentase 92,3% kurang mampu 0 siswa dan tidak mampu 1 siswa dengan presentase 7,7%. Pada kemampuan menulis kalimat efektif dengan aspek Kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* yang mampu 12 siswa dengan persentase 92,3% dan kurang mampu 0 siswa dan tidak mampu 1 siswa dengan persentase 7,7%.

Hasil peningkatan kemampuan menulis kalimat efektif pada observasi awal, siklus I, dan Siklus II. Sebagai berikut :

1. Abdul Razak Adam pada siklus I aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (KM), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf capital (KM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* skor (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 77,7% dan termasuk kategori Kurang mampu.

Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* skor (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu

2. Haikal Husain pada siklus I aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan skor (M), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf capital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* skor (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 77,7% dan termasuk kategori Kurang mampu.

Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* skor (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.

3. Moh Reza Adam pada siklus I aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (M), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (KM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* skor (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 88,8% dan termasuk kategori mampu.

Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.

4. Ramadan Daud pada siklus I aspek kemampuan siswa siswa dalam menulis kalimat efektif (TM), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf capital (TM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (TM). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 33,3% dan termasuk kategori mampu.  
Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.
5. Rizky Umar pada siklus I aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan (KM), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (KM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 77,7% dan termasuk kategori Kurang mampu.  
Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* skor (M) Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.
6. Abdul Kadir Anton pada siklus 1 pada siklus I aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (KM), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (KM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* skor (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 77,7% dan termasuk kategori kurang mampu.  
Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan skor (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.
7. Fatra Idrus pada siklus I aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan (M), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (KM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 88,8% dan termasuk kategori tidak mampu.  
Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara

keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.

8. Meylan Hasan pada siklus I aspek kemampuan siswa siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan (M), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (KM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 88,8% dan termasuk kategori mampu.

Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.

9. Reza Adriansyah pada siklus 1 aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (KM), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (KM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* skor (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 77,7% dan termasuk kategori kurang mampu.

Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.

10. Meys Tomayahu pada siklus 1 aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (KM), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (KM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* skor (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 77,7% dan termasuk kategori Kurang mampu.

Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.

11. Mutia Putri Sunarto pada siklus I aspek kemampuan siswa siswa dalam menulis kalimat efektif (M) , aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (KM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 88,8% dan termasuk kategori mampu.

Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M) Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.

12. Sonia Husain pada siklus I aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan (TM), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (TM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (TM). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 33,3% dan termasuk kategori tidak mampu.

pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (TM), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (TM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (TM). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 33,3% dan termasuk kategori tidak mampu.

13. Zweta Zelika Adam pada siklus I aspek kemampuan siswa siswa dalam menulis kalimat efektif mendapatkan (M), aspek kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital (KM), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 88,8% dan termasuk kategori mampu.

Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif (M), aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf (M), aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* (M). Secara keseluruhan aspek yang dinilai memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori mampu.

Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan observasi awal sebagai landasan untuk melakukan peneltiain tindakan kelas siklus I dan siklus II. Disetiap tindakan yang dilakukan selalu terjadi perubahan dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif melalui model *mind mapping*

Adapun hasil pelaksanaan siklus I Meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif melalui model *mind mapping* terdapat 5 siswa yang mampu menulis dengan aspek kemampuan siswa dalam menulis kaliaamt efektif 38,4%, yang kurang mampu 7 siswa dengan persentase 53,8 %, dan tidak mampu 1 siswa dengan persentase 7,6%, aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang mampu 5 siswa dengan persentase 38,4%, dan kurang mampu 7 siswa dengan presentase 53,8%, dan tidak mampu 1 dengan presentase 7,6%. Aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* yang mampu 5 siswa

dengan presentase 38,4%, kurang mampu 7 siswa dengan presentase 53,6%, dan tidak mampu 1 siswa dengan presentase 7,6%

Pada siklus II aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif melalui model *mind mapping* terdapat 12 siswa yang mampu menulis dengan aspek kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif 92,3 %, yang kurang mampu 0 siswa dan tidak mampu 1 siswa dengan persentase 7,6%, aspek kemampuan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang mampu 12 siswa dengan persentase 92,3%, dan kurang mampu 0 siswa dan tidak mampu 1 dengan presentase 7,6%. Aspek kemampuan siswa dalam pelaksanaan model *mind mapping* yang mampu 12 siswa dengan presentase 92,3%, kurang mampu 0 siswa dan tidak mampu 1 siswa dengan presentase 7,6%

Setelah melakukan penelitian terdapat beberapa siswa yang berhasil yaitu dari 13 siswa pada siklus I ada 5 siswa dan siklus II ada 12 siswa. Keberhasilan siswa yang mampu dalam menulis dapat dilihat dari kemampuan menulis kalimat efektif, penggunaan tanda baca dan huruf kapital, serta mampu dalam penggunaan model *mind mapping*. Namun dalam penelitian siklus I terdapat 7 yang belum berhasil, setelah pada siklus II masih ada 6 siswa yang kurang mampu dan 1 siswa yang tidak mampu dalam kemampuan menulis atau tidak mencapai standar KBM yang sudah di tentukan, setelah ditelusuri ada beberapa faktor penyebab siswa tersebut tidak mencapai KBM diantaranya siswa tersebut masih kesulitan dalam memahami pelajaran yang diberikan, banyak bermain pada proses pembelajaran berlangsung, dan tidak mau memperhatikan pelajaran yang dijelaskan oleh peneliti, dan selain 6 siswa yang tidak mampu tersebut ada satu siswa yang memang tidak mampu, faktor penyebab yaitu sangat lambat dalam menulis dan mengeja huruf, serta pada saat pembelajaran tidak mau memperhatikan.

Oleh karena itu perlu ada solusi yang baik buat siswa yang belum berhasil yaitu dengan mengadakan bimbingan secara khusus kepada siswa tersebut yang bersangkutan dengan membantunya agar bisa menulis dan mengenalkan kembali pelajaran yang belum dipahami siswa tersebut, dilatih dalam menulis yang baik dan benar serta memberikan penguatan dan motivasi agar siswa tersebut memiliki kemauan untuk belajar. Selanjutnya kita sebagai peneliti atau guru harus mengevaluasi diri apakah kita sudah melakukan pengajaran yang baik atau belum. Maka dari itu juga kewajiban kita sebagai peneliti maupun guru harus mampu membawa peserta didik tersebut mampu mencapai suatu pencapaian pembelajaran.



### **Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa dengan melalui model *mind mapping* kemampuan siswa menulis kalimat efektif di kelas V SDN 1 Botupingge, Kabupaten Bone Bolango meningkat.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru*. Jakarta: Kata Pena.
- 2) Nafi'ah, Siti. 2018. *Model-model Bahasa Indonesia SD/MI*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media Pendalaman). Tangerang: Jelajah Nusa.
- 3) Ntelu, A Dkk. 2017. *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Ideas Publishing. Gorontalo
- 4) Putrayasa, I. B. (2014). *Kalimat Efektif*. Bandung: Refika Aditama.
- 5) Tarigan, Hendry. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : CV Angkasa

## PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR: GURU SEBAGAI PENGGERAK

Werty Tangahu

Universitas Negeri Gorontalo  
[tangahuwerty@gmail.com](mailto:tangahuwerty@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini membahas tentang guru penggerak di sekolah dasar, dan peran guru penggerak. Program guru penggerak ini diarahkan untuk membentuk guru yang memiliki kapasitas sebagai pemimpin dalam pembelajaran dengan model pembelajaran yang dapat mendorong perkembangan siswa secara holistik. Pembelajaran yang diberikan oleh guru penggerak juga diharapkan secara aktif dan proaktif mengembangkan pendidik (guru) lainnya dalam mengimplementasikan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Guru penggerak juga diharapkan menjadi teladan dan agen transformasi ekosistem pendidik dalam mewujudkan pelajar Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan melalui studi pustaka dengan mengumpulkan sejumlah *literature* berupa buku, dan jurnal yang berkaitan dengan guru penggerak dan Analisis data yang digunakan adalah kritis untuk menelusuri lebih mendalam tentang guru penggerak dan peran guru penggerak.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Sekolah Dasar, Guru Penggerak

### Pendahuluan

Guru memiliki kepemimpinan yang khas dalam lingkup penyelenggaraan pendidikan. Menjadikan guru sebagai sosok teladan adalah prinsip utama yang harus dipegang oleh masing-masing guru. Dengan demikian, karakteristik guru menjadi acuan peserta didik secara Bersama-sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian sikap kepemimpinan memanglah harus dimiliki oleh sosok guru karena selalu bersentuhan dengan perencanaan dan pengelolaan pembelajaran.

Berkaitan dengan kepemimpinan seorang guru, Mulyasa mengungkapkan gaya kepemimpinannya seseorang mempengaruhi orang lain dalam membentuk perilaku sehari-hari (Mansyur, 2021: 102). Dengan demikian peranan guru dalam mengemban tugas mulia mendidik siswa menjadikan manusia yang seutuhnya haruslah berawal dari diri guru itu sendiri. Kinerja guru dapat menentukan kepemimpinan yang profesional meliputi berbagai aspek baik perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Program Kemendikbud yakni Merdeka Belajar dan Guru Penggerak yang telah diluncurkan menunjukkan bahwa berbagai factor yang mempengaruhi kualitas pendidikan menjadi alasan terbitnya program tersebut. Dalam penjelasannya “merdeka belajar”, Mendikbud menyampaikan bahwa, “Itu artinya unit pendidikan yaitu sekolah, guru-guru dan muridnya punya kebebasan. Kebebasan untuk berinovasi, kebebasan untuk belajar dengan mandiri dan kreatif.” Merdeka belajar berarti kebebasan dalam belajar. Suasana yang tidak terasa mengikat diri dan tidak merasa terbebani bagi siswa dapat dilihat dari asyiknya mereka dalam belajar, mencari informasi, menggali potensi diri dan begitu semangat dan ekspresif dalam menyelesaikan tugas-tugas dari beban kurikulum menjadi indikator yang penting dalam tujuan pembelajaran (Nagri, Munastiwi & Santika, 2020: 582).

Dukungan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai bagi siswa dapat menunjang proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang asik dan menyenangkan bagi siswa menjadi keinginan bagi seluruh guru. Namun keterbelengguan guru dengan adanya tuntutan administrasi guru menjadikan pembelajaran tidak maksimal. Untuk menjadi guru penggerak, salah satu prasyarat harus keluar dari segala problem yang dihadapinya.

Guru penggerak merdeka belajar dituntut tidak hanya mampu mengajar dan mengelola kegiatan kelas secara efisien, tetapi dituntut harus mampu membangun hubungan yang efektif dengan siswa dan komunitas sekolah, menggunakan teknologi untuk mendukung peningkatan mutu (Mulyasa, 2021: 3). Untuk itu dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelusuran secara mendalam tentang program guru penggerak di sekolah dasar.

## **Metode**

Penelitian ini dilaksanakan melalui studi pustaka dengan mengumpulkan sejumlah *literature* berupa buku, dan jurnal yang berkaitan dengan guru penggerak. Analisis data yang digunakan adalah kritis. Analisis kritis yaitu sebagaimana yang dijelaskan Suswandari yakni penafsiran pada teks dan menyikapi makna dibalik suatu peristiwa secara ilmiah (Syafii, 2020: 96). Kemudian untuk sumber data dalam penelitian ini berasal dari *literature* yang berkaitan dengan objek yang diteliti yang dijadikan sebagai sumber sekunder.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Guru Penggerak**

Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Oleh karena itu guru yang merupakan salah satu

unsur di bidang kependidikan harus berperan serta secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang (Ernawati, 2021: 146).

Misi utama seorang guru adalah menjalankan tugas sebagai profesi guru, baik yang terikat oleh dinas maupun diluar dinas dalam bentuk pengabdian. Selain itu juga guru mempunyai tugas kemanusiaan dan kemasyarakatan. Tugas guru juga mendidik, mengajar dan melatih anak didik serta meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup untuk diterapkan dalam kehidupan demi masa depan peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut seorang profesi guru mempunyai kewajiban untuk mengembangkan profesionalitas diri sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ernawati, 2021: 146).

Nadiem Makarim menjelaskan bahwa guru penggerak adalah guru yang lebih mengutamakan siswa dibandingkan apapun bahkan kariernya sendiri. Hal tersebut berlaku pula untuk pembelajaran yang diampunya. Oleh karena itu, “Dia akan mengambil Tindakan-tindakan tanpa disuruh tanpa diperintah untuk melakukan yang terbaik bagi muridnya”. Sehingga guru penggerak adalah guru yang terbiasa melakukan Tindakan-tindakan kreatif inovatif, tanpa disuruh dan tanpa diperintah, untuk memberikan yang terbaik bagi siswa. Dengan demikian, guru penggerak dapat juga disebut sebagai inovator di sekolah, yang selalu mencari cara-cara baru untuk memberikan layanan terbaik bagi siswa (Mulyasa, 2021: 25).

Firdaus dan Bardawi mengemukakan guru sebagai agen pembelajaran. Dengan demikian, guru sangat dituntut melaksanakan pembelajaran dengan baik dalam ruang lingkup pembangunan nasional (Mansyur, 2021: 107). Sedangkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diuraikan bahwa pendidik merupakan tenaga yang profesional merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Selain itu, pendidik juga menilai hasil belajar serta melakukan bimbingan, pelatihan, penelitian dan pengabdian masyarakat.

Guru juga harus memiliki wawasan pendidikan secara luas karena selain bersentuhan dengan peserta didik, guru juga hidup dalam lingkungan sistem yang berkaitan dengan komunitas guru lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa guru menjadi sumberdaya yang harus komunikatif dan interaktif dalam institusi pendidikan. Kualitas guru perlu ditingkatkan kualitasnya meliputi seluruh aspek, khususnya kepemimpinan, karena aspek ini yang sangat berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan diselenggarakannya proses pembelajaran. Mudasir (2011: 139) mengemukakan bahwa kepemimpinan guru dituntut terkoneksi dengan situasi dalam pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan situasi belajar secara efektif dan efisien. Setidaknya ada tiga bentuk gaya kepemimpinan guru yaitu; gaya otoriter, gaya demokratis partisipatif, dan gaya bebas atau *laissez faire*.

Guru Penggerak adalah kebijakan yang secara konseptual diperuntukkan untuk meningkatkan kapasitas sumber daya bagi guru di Indonesia. Maksud dari program ini diarahkan adalah untuk membentuk guru yang memiliki kapasitas sebagai pemimpin dalam pembelajaran dengan model pembelajaran yang dapat mendorong perkembangan siswa secara holistik. Pembelajaran yang diberikan oleh guru penggerak juga diharapkan secara aktif dan proaktif mengembangkan pendidik (guru) lainnya dalam mengimplementasikan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Guru penggerak juga diharapkan menjadi teladan dan agen transformasi ekosistem pendidik dalam mewujudkan pelajar Pancasila (Mansyur, 2021: 106).

Berikut akan dipaparkan mengenai beberapa Langkah yang dapat disiapkan dan dilakukan untuk menjadi guru penggerak (Mulyasa, 2021: 28) yakni:

1. Belajar dan Mengikuti Perkembangan Teknologi Baru

Saat ini, teknologi berkembang dengan sangat pesat, dunia cepat berubah dengan membawa berbagai dampak kehidupan yang harus diantisipasi oleh pendidika. Oleh karena itu, guru harus *update* dengan berbagai perubahan, agar dapat melakukan pembelajaran yang *uptodate*, sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa.

2. Meng-Update Pengetahuan dan Belajar Teori-teori Baru

Guru harus belajar menggunakan metode baru, belajar memahami kebutuhan dan karakteristik siswa. Jika ingin menjadi guru penggerak harus terus belajar, tidak ada hari tanpa belajar (*life long learning*).

3. Berpikir Kreatif dan Inovatif

Guru penggerak harus terbiasa berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan cara-cara baru untuk memberikan yang terbaik bagi siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Guru penggerak memiliki berbagai macam inovasi, bergerak tanpa menunggu komando, menciptakan pembelajaran yang mampu membuat siswa berpikir kritis bukan mekanis, karena hanya yang mampu berpikir kreatiflah yang dapat meraih masa depan yang cemerlang di era milenial.

4. Menjalani Hubungan Baik dengan Siswa

Hubungan interpersonal yang demokratis antara peserta didik dengan guru perlu diciptakan, agar siswa bisa lebih semangat belajar dan semakin terlatih dalam merancang aktivitas belajar baik sebagai individu maupun kelompok.

5. Menciptakan Iklim yang Demokratis

Dalam suasana demokratis tampak adanya kecenderungan siswa untuk lebih berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan sekolah, misalnya; kegiatan ekstrakurikuler, kokurikuler, kelompok ilmiah remaja, kelompok pecinta alam, palang merah remaja, pramuka dan bakti social.

6. Membangun Kerjasama dengan Masyarakat, dan Orang Tua Siswa

Sekolah merupakan bagian integral dari masyarakat, maju-mundurnya sekolah tidak dapat dipisahkan dari peran masyarakat. Oleh karena itu, guru penggerak harus mampu menjadi pelopor hubungan kerja sama dengan masyarakat terutama dengan orang tua siswa.

Tugas guru penggerak antara lain melakukan perubahan di sekolah melalui perubahan-perubahan kecil dari kelas-kelas dengan melakukan pembelajaran dan mengantarkan para siswa agar mampu mengimbangi tuntutan perkembangan zaman yang semakin kompleks. Perubahan yang tercipta dari inovasi dan kreativitas guru untuk siswa dan pelaku pendidikan di sekolah jika dilakukan dengan cara sungguh-sungguh dengan komunikasi yang baik tentu akan menjadi pendorong siswa mengikuti perubahan.

### **Peran Guru Penggerak**

Terdapat delapan standar nasional pendidikan sebagai kriteria minimal tentang system pendidikan di Indonesia, yang perlu diperhatikan dan dikembangkan dalam implementasi guru penggerak, agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan mendayagunakan hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Adapun delapan standar nasional pendidikan adalah mencakup; standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian.

Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan (SNP) di atas, pemahaman dan penerapan guru penggerak menuntut berbagai pihak untuk senantiasa berkolaborasi, dengan memperhatikan komponen-komponen utama (Mulyasa, 2021: 18-19) yakni:

1. *Learning outcome*, harus dikembangkan secara spesifik ke dalam kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), dengan memperhatikan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang di masyarakat
2. Pembelajaran perlu direncanakan dan dikembangkan berdasarkan standar proses secara matang untuk menentukan bahwa kegiatan pembelajaran sudah dapat dilaksanakan dengan memperhatikan karakteristik siswa

3. Pembelajaran yang dikembangkan harus menggambarkan secara jelas standar proses, standar isi, dan standar penilaian
4. Penilaian perlu memperhatikan keseimbangan antar berbagai aspek yang dinilai (pengetahuan, keterampilan dan sikap) dengan mengacu pada standar penilaian yang telah ditetapkan oleh BSNP, yang implementasinya harus lebih berfokus pada pengembangan siswa.

Sisi lain guru juga dituntut untuk senantiasa menyempurnakan dan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta tuntutan kebutuhan local, nasional dan global. Kemudian dalam mengemban tugas berbagai guru harus memenuhi sejumlah kriteria profesional. Hal ini sebagaimana yang tercantum dalam PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yakni:

1. Guru harus memiliki standar kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran. Guru juga harus sehat secara jasmani maupun rohani serta berkemampuan mewujudkan tujuan pendidikan nasional
2. Kualifikasi akademik guru menjadi ukuran tingkat pendidikan minimal dengan ijazah serta sertifikat keahlian lainnya yang sesuai dengan undang-undang
3. Untuk menjadi agen pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah maupun anak usia dini, seorang guru harus memenuhi kompetensi secara spesifik meliputi; a) pedagogic, b) kepribadian, c) social, dan d) professional
4. Seseorang yang tidak berijazah atau sertifikat keahlian, tetapi memiliki keahlian khusus yang diakui dan diperlukan dapat diangkat menjadi pendidik melewati uji kelayakan dan kesetaraan.

Guru memiliki tugas dan tanggung jawab dalam pengelolaan pembelajaran. Pengelolaan tersebut dilakukan secara efektif, dinamis, efisien, dan positif yang mengembangkan kesadaran dan pelibatan aktif antara guru dan siswa. Guru penggerak harus mampu memenuhi beberapa kriteria yakni diantaranya; 1) menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, 2) memiliki kemampuan untuk berfokus pada tujuan, 3) memiliki kompetensi menggerakkan orang lain dan kelompok; (4) Memiliki daya juang (*resilience*) yang tinggi; (5) memiliki kompetensi kepemimpinan dan bertindak mandiri; (6) memiliki kemampuan untuk belajar hal baru, terbuka pada umpan balik, dan terus memperbaiki diri; (7) memiliki kemampuan berkomunikasi dengan efektif dan memiliki pengalaman mengembangkan orang lain; dan (8) memiliki kedewasaan emosi dan berperilaku sesuai kode etik (Mansyur, 2021: 107).

### **Penutup**

Peranan guru penggerak sangatlah penting demi mendorong pembelajaran bermutu yang berpusat pada siswa dan juga mendorong pemberdayaan guru lainnya

untuk memaksimalkan model pembelajaran yang sama. Tugas guru penggerak antara lain melakukan perubahan di sekolah melalui perubahan-perubahan kecil dari kelas-kelas dengan melakukan pembelajaran dan mengantarkan para siswa agar mampu mengimbangi tuntutan perkembangan zaman yang semakin kompleks.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Ernawati. 2021. Profesi Guru Penggerak Masa Depan Bangsa. Seri Publikasi Pembelajaran. Vol. 1. No. 2. (<https://journal.fkipunlam.ac.id/index.php/repo/article/view/52> diakses pada tanggal 08 November 2021)
- 2) Mansyur, R. A. 2021. *Wawasan Kepemimpinan (Teacher Leadership) dan Konsep Guru Penggerak*. Education and Learning Journal. Vol. 2. No. 2. (<https://mail.jurnal.fai.umi.ac.id/index.php/eljour/article/view/113> diakses pada tanggal 10 November 2021)
- 3) Mulyasa. 2021. *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Jakarta; Bumi Aksara. ([https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0WAIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=sekolah+penggerak++&ots=QWxkdHgnNi&sig=FAu-YO3OT\\_zRZcBQed JsRPTMPI&redir\\_esc=y#v=onepage&q=sekolah%20penggerak&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0WAIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=sekolah+penggerak++&ots=QWxkdHgnNi&sig=FAu-YO3OT_zRZcBQed JsRPTMPI&redir_esc=y#v=onepage&q=sekolah%20penggerak&f=false) diakses pada tanggal 05 November 2021)
- 4) Nagri, S. K., Radjasa, M., Santika, R. 2020. Menggali Prinsip Dasar Guru Penggerak Melalui Rekonstruksi Pemikiran Nurcholish Madjid. *Syntax Idea*. Vol. 2. No. 9. (<http://www.jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/356> diakses pada tanggal 10 November 2021)
- 5) Mudasir. 2011. *Manajemen Kelas*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- 6) *PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan* (<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/49369/pp-no-19-tahun-2005> diakses pada tanggal 09 November 2021)
- 7) Syafii, f. F., rahmat, a., & husain, r. Curriculum 2013 in the Philosophy of Traditional Education Perspectives. *International Journal of Innovations in Engineering Research and Technology*, 7(12), 95-100.



## PEMBELAJARAN MENYAMBUT ERA *SOCIETY* 5.0

Windra

Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo

[windraalfurqan@gmail.com](mailto:windraalfurqan@gmail.com)

### ABSTRAK

Dalam penelitian ini menggambarkan pembelajaran menyambut era society 5.0. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif atau peneliiian yang akan menggambarkan tentang pembelajaran menyambut era society 5.0 sebagai upayah persiapan dalam menghadapi era society 5.0. Kemudian penelitian ini dilakukan dengan menggunakan studi pustaka yang dijadikan sebagai data sekunder. Berdasarkan hasil kajian bahwa pembelajaran menyambut era society 5.0. masih mengandalkan pembelajaran daring ini dapat dilihat dari berbagai litelatur yang ada bahwa pembelajaran dari mari merupakan pilihan utama dalam proses pembelajaran untuk menyongsong era society 5.0.

**Kata Kunci :** Pembelajaran, era society 5.0

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses belajar dan pembelajaran yang akan membentuk karakteristik suatu bangsa dan Negara. Melalui proses pembelajaran kita bisa meningkatkan kualitas dan kuantitas peserta didik dalam mengapai suatu tujuan bersama serta demi kemajuan suatu peradapan pada tataran wilayah tersebut.

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam bahasa asingnya: “*Learning is a change in the individual due to instruction of that individual and his environment, which fells a need and makes him more oxpable of dealing adequately with his environment*” (W.H. Burton, 1984 dalam Usman dan Setiawati, 2013:4).

Ernest R. Hilgard dalam Usman dan Setiawati (2013:5), menyatakan bahwa: “*We may define learning as the process by which an activity originates or is changed through responding to asituation, provide the change cannot be attributed to growth or the temporary state of the organism (as fatigue or under drugs)*”. Terjemahan bebasnya ialah: “Belajar adalah suatu proses dimana ditimbulkan atau diubahnya suatu kegiatan karena mereaksi suatu keadaan. Perubahan itu tidak disebabkan oleh proses pertumbuhan (kematangan) atau keadaan organisme yang sementara (seperti kelelahan atau karena pengaruh obat-obatan)”.

Witherington dalam Usman dan Setiawati (2013:5) mengemukakan bahwa: “Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri

sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian”.

Ketiga definisi tersebut menunjukkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia. Perubahan tingkah laku ini bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisiologis atau proses kematangan. Perubahan yang terjadi karena belajar dapat berupa perubahan-perubahan dalam kebiasaan (*habit*), kecakapan-kecakapan (*skill*), atau dalam ketiga aspek yakni pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotor*). Kegiatan belajar ialah merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini mengandung arti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa.

Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu (Aunurrohman, 2010:35). Slameto (2010:2) menjelaskan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar (Anni, 2014:4). Ahli psikologi memandang belajar sebagai perubahan yang dapat dilihat dan tidak peduli apakah hasil belajar tersebut menghambat atau tidak menghambat proses adaptasi seseorang terhadap kebutuhan-kebutuhan dengan masyarakat dan lingkungannya. Sedangkan para ahli pendidikan memandang bahwa belajar adalah proses perubahan manusia kearah tujuan yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Dengan demikian, terlihat bahwa para ahli psikologi lebih netral dalam memandang perubahan yang terjadi akibat adanya proses belajar, tidak peduli apakah positif atau negatif. Sedangkan para ahli pendidikan memandang perubahan yang terjadi sesuai dengan tujuan positif yang ingin dicapai (Baharuddin & Wahyuni, 2015:18).

Berdasarkan pendapat – pendapat di atas, bahwa belajar dapat melalui usaha merubah tingkah laku seseorang melalui aktivitas dengan lingkungan dengan tujuan positif. Perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman seseorang. Dalam belajar tersebut, yang diperoleh dari belajar yaitu aspek kognitif, afektif, psikomotorik. sedangkan pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa menurut Dengan. Secara implisit, dalam pembelajaran, terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil yang diinginkan serta didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada, kegiatan ini merupakan inti dari suatu perencanaan pembelajaran. Menurut uno bahwa pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik (didalam Husamah dan Yanur 2013 :35)

Pada hakikatnya, pembelajaran itu sendiri sangatlah penting guna terlaksananya suatu perubahan baik secara kebiasaan (habit),kecakapan (skill), serta dari aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Dimana saat ini penekanan konsep dan teori dalam pembelajaran tidak hanya pada tataran interaksi sosial antara pendidik dan peserta didik akan tetapi sudah masuk dalam lingkungan masyarakat. Hal tersebut menarik peserta didik agar dapat proaktif untuk mengasah diri dan bersiap menghadapi perubahan – perubahan yang akan datang.

Dalam memasuki era society 5.0 pada saat ini, peserta didik diharapkan dapat memilih cara serta gaya dalam menentukan kapan dan dimana mereka akan belajar. Hal ini juga di gadangkan pada perguruan tinggi yaitu merdeka belajar, ini menunjukkan bahwa kita sudah membenah diri untuk melakukan perubahan di era baru ini.

### **Metode**

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan berupa kata-kata, tertulis gambar dan bukan angka. Kemudian sumber data berupa data sekunder yang didapat dari berbagai literature yang bisa mendukung dari penelitian ini, sehingga mampu untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis.

### **Hasil dan Pembahasan**

Menurut Syaiful Sagala, pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan meupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Menurut Oemar Hamalik pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, material pasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam proses pembelajaran terdiri atas siswa, guru dan tenaga lainnya, misalnya

tenaga laboratorium. Materil meliputi buku – buku, papan tulis, fotografi, slide dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual juga komputer. Prosedur meliputi jadwal, dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.

Dari teori-teori yang dikemukakan banyak ahli tentang pembelajaran Oemar Hamalik mengemukakan tiga rumusan yang dianggap lebih maju dibandingkan dengan rumusan terdahulu yaitu:

1. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.
2. Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik.
3. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Proses pembelajaran dalam pendidikan Islam sebenarnya sama dengan proses pembelajaran pada umumnya, namun yang membedakan bahwa dalam pendidikan Islam proses maupun hasil belajar selalu inhern, dengan keislaman.Keislaman melandasi aktivitas belajar, menafsirkan perubahan yang terjadi serta menjiwai aktifitas berikutnya.

Dalam proses pembelajaran guna mendukung perubahan dalam menyongsong era digitalisasi dibutuhkan suatu pembelajaran daring( dalam jaringan). Hal ini sangat penting bagi peserta didik untuk mengetahui dan mempelajari proses baru dalam pembelajaran. Riyana (dalam Putria et al., 2020:4) pembelajaran *daring* lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. Moore, Dickson-Deane, & Galyen (dalam Sadikin, dan Hamidah, 2020:215-216) mengemukakan pembelajaran *daring* merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Moore et al (dalam Firman dan Sari, 2020:85) menyebutkan bahwa pembelajaran online merupakan suatu kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Sementara itu, Mustofa et al. (dalam Fitriyani et al., 2020:75) bahwa Pembelajaran *daring* merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Sedangkan Herliandry et al, (dalam Mahitsa et al., 2020:58-59) pembelajaran *online* didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, perangkat

lunak. Wikipedia Pembelajaran elektronik (*e-learning*) atau pembelajaran *daring* (*online*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet.

Dalam hal menyambut era *society* 5.0 yang merupakan sebuah konsep cetusan oleh Jepang, dimana baru diresmikan pada 21 Januari 2019. Konsep *society* 5.0 menjadikan manusia sebagai sumber inovasi, dimana tidak hanya terbatas untuk factor manufaktur/industri tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Nastiti & Abdu, 2020). Menurut Nusantara, T. (2020), salah satu ide dasar dari konsep ini yaitu diharapkan produk kecerdasan buatan akan mentransformasi *big data* dari produk transaksi internet pada segala bidang kehidupan menjadi suatu kearifan yang baru yaitu menciptakan harapan untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam membuka peluang – peluang baru bagi kemanusiaan. *Society* 5.0 muncul sebagai pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peranan manusia itu sendiri. Dalam *society* 5.0, manusia akan menjadi pusatnya (*human centered*) dengan tetap berbasis teknologi (*technology based*).

Munculnya *society* 5.0 dibutuhkan terobosan yang paten dalam upaya menghadapi tantangan yang akan ditimbulkan *society* 5.0 (Umro, 2020). Adanya *society* 5.0 menimbulkan tantangan tersendiri dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan kegiatan pendidik dan peserta didik dalam menyelenggarakan program pembelajaran. Tahapan – tahapan ini yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indicator pencapaian hasil belajar, dan langkah – langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran (Hanafy et al., 2014). Adanya revolusi industry 4.0 dan *society* 5.0 maka diperlukan suatu model pembelajaran baru yang inovatif yang mampu menjawab tantangan-tantangan revolusi 4.0 maupun *society* 5.0 itu sendiri.

## **Penutup**

Pada dasarnya di era *society* 5.0, masyarakat menyelesaikan berbagai tantangan dengan menggunakan atau memanfaatkan berbagai inovasi teknologi yang telah dihasilkan pada industri 4.0. Untuk menjawab tantangan *society* 5.0 dalam pembelajaran, pembelajaran *daring* merupakan salah satu cara dalam mempersiapkan diri dalam menghadapi era *society* 5.0.

Dalam merealisasikan pembelajaran yang inovatif dan memenuhi kompetensi abad 21 dan tantangan *society* 5.0 di masa pandemi dan pasca pandemi dapat dilakukan dengan pendidikan jarak jauh untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran

daring, disini merupakan pembelajaran secara online yang membuat peserta didik proaktif dalam mengikutinya di karenakan prosesnya dilaksanakan tidak secara tatap muka langsung.

### **Daftar Pustaka**

- 1) Anni, C.T. 2014. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press
- 2) Aunurrohman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- 3) Baharuddin & Wahyuni, E.N. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- 4) Fitriyani, dkk. 2020. Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 121-132.
- 5) Husamah & Yanur. S. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi Panduan dalam Merancang Pembelajaran untuk mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- 6) Mahitsa, M., Mahardini, A., & Fisika, P. 2020. Analisis Situasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Daring Fisika. p-ISSN: 2337-5973: *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, 8(2). 217.
- 7) Oemar Hamalik. 2003, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- 8) Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. 2020. Analisis Proses pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–872.
- 9) Sadikin, A., Hamidah, A., Pinang, K., Jl, M., Ma, J., Km, B., Indah, M., Jaluko, K., Kode, K. M., & Indonesia, P. 2020. *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic)*. 6(1), 214-224.
- 10) Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Cetakan V. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- 11) Syaiful Sagala. 2005, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabexta
- 12) Ramayulis. 2005, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia
- 13) Umro, J. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Al-Makrifat*, 5(1), 79-95  
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view/3675>. di akses 10 November 2021
- 14) Usman, M.U. & Setiawati, L. 2013. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Cetakan Kedua. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- 15) Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi

Era Society 5.0. Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5(1), 61–66.

<https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061> di akses 10 November 2021

16) Nusantara, T. (2020). SOCIETY 5.0 DAN RISET PERGURUAN TINGGI INDONESIA.

*Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset Dan Luarannya Sebagai Budaya*

*Akademik Di Perguruan Tinggi Memasuki Era 5.0, 1(1), 1-20.*

<https://doi.org/10.22236/semnas.v1i1.107> di akses 10 November 2021

## PEMBELAJARAN YANG MELEJITKAN KECAKAPAN ABAD 21 UNTUK LEVEL PENDIDIKAN DASAR DI ERA 5.0

**Yanti Fitria**

Universitas Negeri Padang  
[yanti\\_fitria@fip.unp.ac.id](mailto:yanti_fitria@fip.unp.ac.id)

### Abstrak

Manusia sebagai komponen utama pergerakan kehidupan berperan untuk mempertahankan nilai karakter kemanusiaan sebagai dampak revolusi industri 4.0. di era society 5.0 terjadi perubahan paradigma pendidikan. Pemerintah sebagai penyedia infrastruktur harus meningkatkan pemerataan, pembangunan, dan perluasan layanan internet keseluruh pelosok negeri. Sumber daya manusia pendidik harus mampu mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran untuk menguatkan pondasi karakter peserta didik. Beragam faktor dapat mempengaruhi tercapainya adaptasi dan kompetensi dasar siswa. Pemilihan pembelajaran merupakan faktor utama yang perlu diterapkan dalam pembelajaran. Sesuai kebutuhan abad 21 pada Society 5.0 guru perlu memvariasikan model pembelajaran yang unggul agar mampu melejitkan kecakapan siswa. Pembelajaran yang bisa dipilih agar terwujudnya sumber daya manusia yang unggul yaitu model yang berpusat pada siswa (*student centred*). Temuan hasil kajian penelitian melalui studi literature bahwa penelitian banyak difokuskan pada pendekatan TPACK, model PBL, dan model PjBL dalam meningkatkan kompetensi dan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, serta keetrampilan kolaborasi dan komunikasi siswa. Diperoleh simpulan bahwa pendekatan *Technology pedagogic and content knowledge* (TPACK), *Problem based learning* Model, dan *project based learning* model telah terbukti mampu melejitkan potensi yang dimiliki peserta didik. Mereka mendapatkan pengalaman untuk peka mengenali masalah dan berkolaborasi menemukan solusi masalah yang dihadapkan kepada mereka, serta mampu mengkomunikasikannya dengan tepat.

**Kata kunci:** karakter, pembelajara abad 21, keterampilan 4Cs

### Pendahuluan

Tahun 2019 Pemerintah Jepang mengenalkan kepada dunia tentang Era Super Smart Society (Society 5.0). Konsep ini diperkenalkan sebagai upaya dari perubahan revolusi industri 4.0 yang memungkinkan kita untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan yang berkembang dengan nyaman. Industri 4.0 memfokuskan kepada artificial intelligency, dan kecerdasan buatan sementara Society 5.0 memfokuskan kepada pemanfaatan teknologi modern yang melibatkan manusia sebagai



komponen utamanya (Binus, 2021). Manusia sebagai komponen utama berperan untuk mempertahankan nilai karakter kemanusiaan dari luapan risiko revolusi industri 4.0. Menyambut hal ini elemen pemangku kepentingan seperti pemerintah, Organisasi Masyarakat (Ormas), dan seluruh masyarakat memiliki kontribusi yang berperan esensial dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia agar siap menyambut Society 5.0, khususnya dalam bidang Pendidikan Dasar (Nurani, 2021). Dunia pendidikan dasar untuk menyambut era society 5.0 perlu merubah beberapa paradigma pendidikan. Pemerintah sebagai penyedia infrastruktur harus meningkatkan pemerataan, pembangunan, dan perluasan layanan internet keseluruh pelosok negeri. Pendidik sebagai SDM yang mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran perlu menguatkan pondasi karakter peserta didik agar dapat menyiapkan manusia yang mampu menghadapi era Society 5.0 di abad 21 ini (Nastiti dan Abdu, 2020).

Adaptasi dan kompetensi merupakan dua hal yang harus dilakukan. Sumber daya manusia bidang pendidikan dasar harus peka dalam menghadapi Society 5.0. Terdapat empat kecakapan hidup abad 21 yang diperlukan untuk beradaptasi yaitu dikenal dengan istilah 4C (Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration), pendidik berperan besar dalam mewujudkan kecakapan 4C. Sementara itu, kompetensi yang diperlukan di abad 21 yaitu berupa 6 Literasi Dasar (literasi numerasi, literasi sains, literasi informasi, literasi finansial, literasi budaya dan literasi kewarganegaraan). Sebagai upaya agar peserta didik mampu beradaptasi dan berkompensi pendidik perlu meminimalisir perannya sebagai learning material provider, menginspirasi siswa agar menjadi siswa yang kreatif, kreatif, berpikir kritis dengan menjadi tutor, mewujudkan lingkungan belajar yang ramah dan bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran (Nurani, 2021). Beragam faktor dapat mempengaruhi tercapainya adaptasi dan kompetensi dasar siswa. Pemilihan pembelajaran merupakan faktor utama yang perlu diterapkan dalam pembelajaran. Sesuai kebutuhan abad 21 pada Society 5.0 guru perlu memvariasikan model pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa. Pembelajaran yang bisa dipilih agar terwujudnya sumber daya manusia yang unggul yaitu model yang berpusat pada siswa (*student centred*). Pembelajaran *student centre* akan mengaktifkan pengetahuan yang dimiliki siswa, meminimalisir kejenuhan dalam pembelajaran, dan memunculkan minat siswa untuk memperhatikan pelajaran di dalam kelas (Prasetyo, Hidayat & Dimas; 2019). Literatur review ini memfokuskan pada analisis pembelajaran yang melejitkan kecakapan abad 21 di era 5.0 untuk level pendidikan dasar. Menurut penulis pada Society 5.0 dalam bidang pendidikan dasar sangat perlu diperhatikan pembelajaran

yang memenuhi kualifikasi adaptasi dan kompetensi abad 21 untuk melejitkan kecakapan era 5.0 para peserta didik.

### **Metode**

Jenis penelitian yang digunakan dalam makalah merupakan penelitian Studi Literatur atau riset kepustakaan. Penelitian studi literatur merupakan metode penelitian yang mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis pengetahuan yang sudah ada terkait dengan topik yang akan diteliti. Tujuannya dengan menganalisis dan mensintesis pengetahuan yang sudah ada peneliti bisa menemukan ruang kosong bagi penelitian yang akan dilakukan (Ulhaq dan Rahmayanti, 2019). Langkah-langkah penelitian yang digunakan yakni sebagai berikut: (1) Memilih topik yang akan direview, (2) melacak dan memilih artikel yang relevan, (3) menganalisis dan mensintesis literature, dan (4) mengorganisasi penulisan review. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data sekunder yang peneliti kumpulkan melalui riset pustaka dari berbagai skripsi, journal, prosiding, artikel, website perguruan tinggi, website pemerintah nasional maupun internasional atau sumber pustaka penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya update lima tahun terakhir. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian berupa data-data penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Menimbang data yang digunakan merupakan hasil karya tulis berupa jurnal, artikel, prosiding nasional maupun internasional, maka dalam proses mengumpulkan data peneliti membaca dan mencatat hal-hal yang relevan yaitu terkait pembelajaran yang melejitkan kecakapan era 5.0 untuk level pendidikan dasar yang berfokus kepada pendekatan TPACK, model PBL, dan model PjBL. atau hal yang dibutuhkan pada penelitian.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Materi kajian Library research adalah pembelajaran yang melejitkan kecakapan era 5.0 untuk level pendidikan dasar yaitu pendekatan TPACK, model pembelajaran PBL, dan model pembelajaran PjBL. Berikut ini beberapa hasil analisis penelitian terkait pembelajaran yang melejitkan kecakapan abad 21 dilihat pada table-tabel berikut.

Tabel 1. Analisis Artikel Pendekatan TPACK

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel / Subjek Penelitian	Hasil
1.	<b>Nur Laili Fitriani. 2021.</b>	Peningkatan Keaktifan Siswa Tema Wirausaha Melalui Pendekatan TPACK (Technology Pedagogy Content Knowledge) Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Keputon 01 Kecamatan Blado Kabupaten Batang. Siswa kelas VI	Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas siswa selama tindakan pembelajaran dengan pendekatan TPACK sebesar 27% dari siklus I ke siklus III. Simpulkan hasil penelitian adalah bahwa pendekatan TPACK mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas VI SD negeri Keputon 01 pada pembelajaran tema wirausaha.
2.	<i>Tatat Hartati, Dwi Heryanto, Nuri Annisa, Risma Nuriyanti, Alpin Herman Saputra, Rahmat Sutedi. 2019.</i>	Techonological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mahasiswa PPG SDA Prajabatan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi pengaruh yang signifikan ( $\alpha=0.001$ ) penggunaan model TPACK berbasis literasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa PPG SD Prajabatan.
3.	Santi Octaviana, Yohana Setiawan. 2019	Meningkatkan minat belajar kelas IV sekolah dasar menggunakan media Powerpoint berdasarkan kerangka kerja TPACK. Siswa kelas IV	Hasil uji data menggunakan statistik uji-t sample berpasangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>Power Point</i> dengan desain kerangka kerja TPACK mampu meningkatkan minat belajar siswa dari 29,17% menjadi 87,5% (kategori tinggi dan sangat tinggi) dengan signifikansi $\alpha=0.001$ . Simpulan penelitian adalah kerangka kerja TPACK terbukti signifikan <b>melejitkan potensi minat siswa dalam belajar.</b>
4.	<i>Putri Dian Nusa, Sumarno Sumarno, Alimuddin Aziz. 2021.</i>	Penerapan Pendekatan TPACK Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Kemiri	Hasil pengamatan pembelajaran pada tiga siklus pembelajaran, hasil pada siklus ketiga menunjukkan bahwa melalui pendekatan TPACK mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sebesar 80% dan rata-rata hasil belajar kognitif mencapai 85,33 atau sebesar 86,67% dari jumlah peserta didik kelas III. Dengan temuan dan hasil pengamatan dari siklus pertama sampai siklus ketiga terjadi kenaikan yang dominan dan mencapai Indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti. Simpulan bahwa dengan penerapan pendekatan TPACK pada kelas III dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.
5.	<i>Lincoln Gill &amp; Barney Dalgarno. 2017</i>	A qualitative anlysis of primary school teachers TPACK development over the	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ICT untuk membekali keterampilan digital dan penguasaan materi pedagogik yang terintegrasi sangat besar

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel / Subjek Penelitian	Hasil
		four years of their teacher preparation.	pengaruhnya bagi pengembangan kompetensi mahasiswa calon guru. Dengan demikian kemampuan mereka dalam menerapkan pendekatan TPACK berimplikasi terhadap makin baiknya kemampuan siswa dalam belajar.
6.	Erik Jon Byker, S. Michael Putman, Drew Polly, Laura Handler. 2018	Examining Elementary Education Teachers and Preservice Teachers' Self-Efficacy Related to Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)	Integrasi teknologi dalam penguatan pengajaran baik bagi mahasiswa calon guru maupun mahasiswa sangatlah penting. Mereka mampu mengkreasikan praktik pembelajaran di kelas dengan mengintegrasikan teknologi. Simpulan hasil penyelidikan adalah bahwa self-efficacy mahasiswa calon guru sekolah dasar menjadi lebih bagus dengan pendekatan TPACK melalui metode survei dari 89 responden.
7.	Bas, G., & Senturk, C. 2018.	An Evaluation of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) of In-Service Teachers: A Study in Turkish Public Schools	Keberhasilan penggunaan pendekatan TPACK oleh guru sangat dipengaruhi oleh gender, pengalaman sentuhan dengan teknologi, level pendidikan, level kelas yang diajar, dan durasi penggunaan internet. Penting bagi guru untuk peka terhadap penggunaan teknologi sehingga persepsi terhadap pentingnya integrasi dalam praktik pengajaran merupakan cara efektif dalam mengembangkan literasi siswa.
8.	M Sintawati dan G Abdurrahman. 2020	The effectiveness of blended learning to improve pre-service teacher TPACK in developing multimedia learning mathematics at elementary school. Mahasiswa PGSD.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari pengamatan pembelajaran matematika SD secara blended learning yang menggunakan multimedia terintegrasi teknologi diperoleh signifikansi sebesar 5%, TPACK efektif digunakan dalam pembelajaran .
9.	Dila Putri Maharani, Hengki Hermawan, Desi Tri Wulandari, Nadia Yuli Ismawarti, Galuh Kancanadana, Ika Candra Sayekti. 2021.	Analisis TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 di Surakarta. Guru.	Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah semua guru di Surakarta menggunakan media whatsapp dalam pembelajaran, zoom dan google meet digunakan dalam evaluasi materi. TK, PK, CK, PCK, TPK, TCK dan TPACK Sudah terdapat dalam pengajaran guru di Surakarta. Hambatan yang dialami oleh responden seperti keluhan kuota internet cepat habis, memori gawai yang cepat penuh, menentukan jadwal tatap muka daring, adapun yang tidak memiliki gawai. Solusi untuk mengatasinya yakni melakukan tatap muka yang singkat, menghapus file-file yang sudah tidak digunakan, membuat video pembelajaran yang tidak terlalu panjang dan

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel / Subjek Penelitian	Hasil
			dengan kualitas yang rendah namun masih bisa dilihat dan didengar siswa.
10.	<i>Akhwani Akhwani, Dewi Widiana Rahayu. 2021.</i>	Analisis Komponen TPACK Guru SD sebagai Kerangka Kompetensi Guru Profesional di Abad 21. Mahasiswa PPG daljab.	Hasil Penelitian menunjukkan nilai mean komponen TK sebesar 3,01, PK sebesar 3,00, CK sebesar 2,98, TCK sebesar 3,00, PCK sebesar 3,13, TPK sebesar 3,14 dan TPCK sebesar 2,94. Keseluruhan komponen berada pada kategori baik. TPCK memiliki nilai mean terendah diantara komponen lainnya. Kemampuan guru untuk mengintegrasikan keseluruhan komponen tidaklah mudah. Perlu ada keseimbangan antara aspek pengetahuan teknologi, pedagogi dan konten materi.

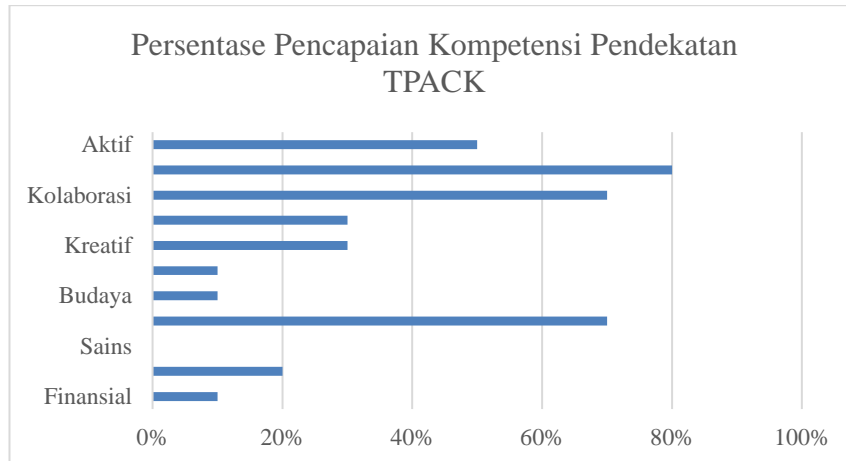
Hasil tabel 1 tersebut dapat dipetakan simpulan hasilnya pada Gambar 1 dan Grafik 1 berikut.

Gambar 1. Pemetaan Hasil Analisis Pendekatan TPACK

Peneliti	Finansial	Numerasi	Sains	Informasi	Budaya	Kwn	Kreatif	Berpikir Kritis	Kolaborasi	Komunikasi	Aktif
1	v								v	v	v
2				v				v			
3		v					v			v	
4				v	v	v			v	v	v
5				v					v	v	v
6				v			v	v	v	v	v
7				v					v	v	
8		v					v	v	v	v	v
9				v					v	v	
10				v							

Gambar 1. pada beberapa penelitian tersebut menunjukkan persentase peran TPACK terhadap pencapaian aspek kompetensi tertentu sangat beragam sebagai berikut; yaitu, Komunikasi = 80%, Informasi = 70%, Kolaborasi = 70%, Aktif = 50%, Berpikir kritis = 30%, Kreatif = 30%, Numerasi = 20%, Finansial = 10%, Budaya = 10%, Kwn = 10%, Sains = 0%. Topik yang paling banyak diteliti oleh para peneliti terkait pendekatan TPACK untuk melejitkan kecakapan abad 21 untuk level pendidikan dasar di era 5.0 yaitu aspek komunikasi.

Grafik 1. Persentase Pencapaian Kompetensi Pendekatan TPACK



Berdasarkan Grafik 1. Dapat dilihat bahwa kompetensi yang paling banyak diteliti sesuai dengan kebutuhan abad 21 di Society 5.0 di lihat dari pendekatan TPACK adalah Komunikasi. Komunikasi merupakan kecakapan yang dimiliki untuk menyatakan ide, pesan, gagasan kepada orang lain sehingga dapat mengerti dengan mudah dan jelas oleh lawan bicara. Agar siswa memiliki kecakapan komunikasi perlu latihan dan membekali diri dengan pengetahuan sehingga pesan, ide, atau gagasan yang disampaikan bisa bermanfaat dan dipahami lawan bicara dengan baik (Raharja, 2019). Dengan tuntutan Society 5.0. peserta didik tidak hanya membutuhkan teknologi untuk mengembangkan sumber dayanya, tetapi peserta didik juga perlu bersosialisasi dengan lingkungan sekitar agar bisa memperoleh informasi yang lebih luas serta menjelaskan dan menyampaikan idenya secara efektif karena komunikasi merupakan sebuah perantara yang menghubungkan antara komunikasi dan kemajuan teknologi yang diperoleh (Ambarawati, 2021). Selain itu komunikasi menjadi bagian dalam pengembangan karir di Abad 21. Kerjasama yang dijalin dengan global memungkinkan kita untuk berkomunikasi secara bahasa dan budaya dengan mereka, sehingga perlu memiliki kecakapan komunikasi untuk menjalin kerjasama tersebut (Mahanal, 2014). Berikut Tabel 2 menyajikan analisis artikel model PBL

Tabel 2. Analisis Artikel Model PBL

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel / Subjek Penelitian	Hasil
	Seftiarini, Nurul dan Maryani, Ika dan Purwanto, Purwanto. 2020.	Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Va SD Muhammadiyah Karangbendo Dengan Metode PBL (Problem-Based Learning) Berbantu Media Gambar Dan Video. Siswa kelas V	Hasil penelitian menunjukkan metode PBL dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VA SD Muhammadiyah karangbendo. Simpulan penelitian bahwa metode ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
	Stefani Stefani, Nikmat Elva, Cici Sumiati. 2021	Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) berbasis TPACK di kelas V SDN 07 Pandam Gadang. Siswa Kelas V	Hasil penelitian yaitu (1) persentase pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 81,93% meningkat 94,44%. (2) Persentase aktivitas guru 82,14% meningkat 96,42%. (3) Persentase aktivitas siswa 82,14% meningkat 96,42%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbasis <i>Thecnological, Pedagogical And Content Knowledge</i> (TPACK) dapat meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu di kelas sekolah dasar.
	Hardianti Nur Fajri, Agung Purwanto, Erry Utomo. 2020	Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Siswa.	Hasil dari kajian literatur ini menunjukan bahwa penerapan Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
	Lovika Ardana Riswari, Diana Ermawati. 2020.	Pengaruh Problem Based Learning Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Siswa kelas IV	Hasil pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 58$ , diperoleh $t_{tabel} = 1,672$ dan $t_{hitung} = 3,801$ . Dengan demikian $t_{hitung} (3,801) > t_{tabel} (1,672)$ sehingga $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang mengikuti model pembelajaran <i>problem based learning</i> dengan metode demonstrasi dan yang mengikuti pembelajaran model pembelajaran <i>problem based learning</i> tanpa metode demonstrasi.
	Eko Purwanti, Firman Yogi Ilmawan, Sunyoto Eko Nugroho. 2020.	The Elementary Students' Critical Thinking Ability Through Brainstorming Technique of	Hasil penelitian diperoleh informasi bahwa teknik brainstorming dalam PBL mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel / Subjek Penelitian	Hasil
		Problem-Based Learning. Siswa Kelas 5	
	Siti Khairani, Retno Dwi Suyanti, Daulat Saragi. 2020.	The Influence of Problem Based Learning (PBL) Model Collaborative and Learning Motivation Based on Students' Critical Thinking Ability Science Subjects in Class V State Elementary School 105390 Island Image. Siswa Kelas V	Hasil penelitian diperoleh informasi bahwa model PBL mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa didasarkan pada motivasi serta kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPA. Hasil juga ditunjukkan bahwa terdapat interaksi antara model PBL dan motivasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa (sig. = 0.02 < 0.05).
	Monalisa, Cici and Ahda, Yuni and Fitria, Yanti. 2019.	Critical Thinking Skill Improvement Using Problem Based Learning (PBL) Model of 4 <sup>th</sup> Grade Students of Elementary School	Hasil penelitian diperoleh informasi bahwa model PBL mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa
	Issufiah Dwi N, Sunardi Sunardi, Sri Anitah W, Gunarhadi Gunarhadi. 2018	The Implementation off Problem Based Learning Model (PBL) on Teacher and Students Grade Five Elementary School in Surakarta City. Siswa.	Data analysis is statistically descriptive with calculation of percentage and graph. The results showed that the planning and implementation of learning with Problem Base Learning (PBL) is still low on average. The lowest score of teacher questionnaire results is on implementing scientific learning as much as 29.7% and understanding of new scientific steps 30%. Student learning outcomes measured through tests with three categories indicate the percentage of students in completing the lowest test is in the problem-solving.
	Indrianty Rahayu, Pupun Nuryani, Ruswandi Hermawan. 2019.	Penerapan Model Pbl Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pelajaran Ips Sd. Siswa Kelas V.	<i>the results of this study showed improvement of students' critical thinking skills from cycle I by 59% to 88% in cycle II. the conclusion of this research application of PBL model can improve the critical thinking skills of grade V students in social studies of elementary school.</i>



No.	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel / Subjek Penelitian	Hasil
1	I Rachman dan T Matsumoto. 2019.	PBL Method under the environmental education in Indonesia analyzing the influence of PBL Method into the knowledge attitude and behavior aspects. Siswa	From the results of the questionnaire survey conducted for elementary school students, we analyze the relationships among the three items of environmental knowledge, consciousness, and behavior. The surveyed cities are three cities; Bandung, Malang and Batu. At the elementary schools in each city, we implemented the environmental education program prepared by us, in one semester (about 6 months), excluding day off, from November 2015 to June 2016. The effect was verified by conducting questionnaire survey before and after the trial. The questionnaire before the trial was done in October 2015, and the questionnaire after the enforcement was done in August 2016. Although WS being implemented for both the teacher and the students in group A, there was no notable significant difference in terms of awareness and behavior compared to group B and group C. In the item of awareness, Bandung City was significant difference in garbage related questions, and Malang City was significant difference in water related questions.

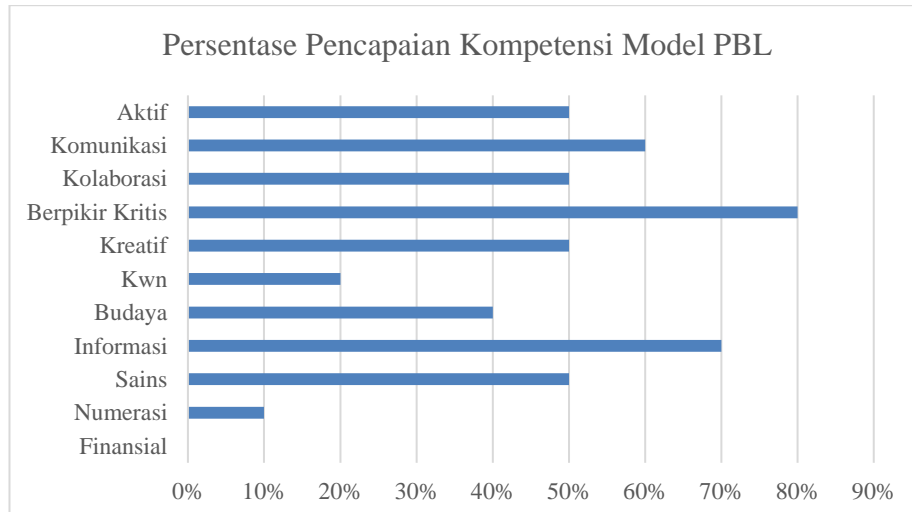
Hasil table 2 tersebut dapat dipetakan simpulan hasilnya pada Gambar 2 dan Grafik 2 berikut.

**Gambar 2. Pemetaan Hasil Analisis Model PBL**

Peneliti	Finansial	Numerasi	Sains	Informasi	Budaya	Kwn	Kreatif	Berpikir Kritis	Kolaborasi	Komunikasi	Aktif
1			v	v	v		v	v	v	v	v
2				v	v	v	v	v	v	v	v
3			v	v				v			
4		v		v				v		v	v
5			v	v			v	v	v	v	v
6			v				v	v	v	v	
7			v				v	v	v	v	v
8				v							
9					v			v			
10				v	v	v					

Berdasarkan Gambar 2. pada penelitian model PBL persentase kompetensi yang terdapat pada pembelajaran paling banyak bertujuan untuk meneliti suatu aspek atau mencapai kompetensi sebagai berikut yaitu Berpikir kritis = 80%, Informasi = 70%, Komunikasi = 60%, Sains = 50%, Kreatif = 50%, Kolaborasi = 50%, Aktif = 50%, Budaya = 40%, Kewarganegaraan = 20%, Numerasi 10%, dan Finansial 10%. Topik yang paling banyak diteliti oleh para peneliti terkait Model pembelajaran PBL untuk melejitkan kecakapan abad 21 untuk level pendidikan dasar di era 5.0 yaitu kemampuan berpikir kritis.

Grafik 2. Persentase Pencapaian Kompetensi Model PBL



Berdasarkan Grafik 2. Dapat dilihat bahwa kompetensi yang paling banyak diteliti sesuai dengan kebutuhan abad 21 di Society 5.0 di lihat dari model PBL adalah kemampuan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis merupakan sebuah kecakapan yang diperlukan untuk menganalisis permasalahan dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir kritis membuat siswa dapat mengidentifikasi, mencari pemecahan suatu masalah, dan mempertimbangkan perilaku atau tindakan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan suatu masalah (Ferdyan, R. & Arsih, F: 2021). Kematangan pikiran seseorang ditentukan dari bagaimana langkah seseorang dalam berpikir kritis. Kecakapan ini di era 5.0 diperlukan untuk mengembangkan karir. Membiasakan berpikir kritis berdampak pada kemampuan siswa dalam menjembatani pada keterampilan lain, seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi, menganalisis masalah, dan meningkatkan kemampuan mengolah pikiran atau memproses informasi (Mahanal, S. 2014).

Tabel 3. Analisis Model PjBL

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel/Subjek Penelitian	Hasil
1.	1 Ahmad Habib, I . Made Astra, Erry Utomo. 2020	Pemanfaatan Multimedia Interaktif : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PjBL (Project Based Learning). Siswa Kelas V	Produk Multimedia Interaktif berbasis PjBL yang dikembangkan melalui <i>Software Adobe Flash CS6</i> dengan <i>Action Script 3.0</i> . dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Terbukti dari nilai rata-rata hasil validasi oleh ahli media sebesar 4,13, nilai rata-rata hasil validasi oleh ahli materi sebesar 3,87 dan nilai rata-rata hasil validasi oleh ahli bahasa sebesar 3,91 yang masuk kategori baik. Serta nilai rata-rata hasil uji empirik oleh guru sebesar 3.42 dan nilai rata-rata hasil ujicoba

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel/Subjek Penelitian	Hasil
			siswa adalah 4,2 yang masuk kategori baik. Pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis PjBL menjadikan pembelajaran yang bermakna.
2.	Andita Putri Surya , Stefanus C. Relmasira , Agustina Tyas Asri Hardini. 2018	Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. Siswa kelas III	The results showed that the application of learning model of Project Based Learning (PjBL) can improve student learning outcomes and creativity of third grstudents at SD NegeriSidorejoLor 01 Salatiga. At the pre cycle cycle percentage of student learning 46% and then increased in the first cycle as much as 72% and increased again to 92% in cycle II. While the creativity of students in the pre cycle of 29% increased to 51% in the first cycle of meeting 2 and increased to 90% in the second cycle of meeting 2.
3.	Komarudin, Laila Puspita, Suherman, dan Isya Fauziyyah. 2020.	Analisis Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar: Dampak Model Project Based Learning Model. Siswa	Based on data analysis and discussion it is known that to 1.71387. In accordance with the interpretation of , the hypothesis was received if the > , with the result 4.13 > 1.71387 then rejected. It can be concluded that understanding the concept of learners that are taught with the PjBL model is higher compared to the average understanding of students' concepts that do not use the PjBL model, so it can be concluded that there are Positive influence on the use of PjBL model to understand the concept of students of elementary school in Pesis district.
4.	<i>Alghaniy</i> <i>Nurhadiyati,</i> <i>Rusdinal Rusdinal,</i> <i>Yanti Fitria.</i> 2021	Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Siswa kelas IV	Data dianalisis dengan menggunakan uji t. Dari hasil analisis diperoleh bahwa terdapat pengaruh pembelajaran Model PjBL terhadap hasil belajar di kelas IV
5.	Ika Ari Pratiwi, Sekar Dwi Ardianti, Moh. Kanzunudin. 2018.	Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Siswa kelas IV	Hasil uji-t analisis kemampuan kerjasama menunjukkan bahwa nilai t-hitung 3,279 > t-tabel 2,011 dan analisis hasil belajar siswa dengan uji-t menunjukkan bahwa nilai t-hitung 2,854 > t- tabel 2, 011. Maka terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kerjasama dan nilai post test siswa kelompok ekperimen dengan kelompok kontrol. Dengan demikian <i>model project based learning (PjBL)</i> berbantuan metode <i>edutainment</i> dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kudus.

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel/Subjek Penelitian	Hasil
6.	<i>Sekar Dwi Ardianti Ika Ari Pratiwi Mohammad Kanzunnudin. 2017.</i>	Implementasi Project Based Learning (Pjbl) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik	The average of students creativity score in experimental group is 7,52 and 6,78 for control group. The t-test showed a significantly different students creativity, between the experimental and control groups. The use of project based learning by science edutainment approach significantly influenced the students creativity.
7.	Kurnia, Anggi and Syahril, Syahril and destrine Ili, destrinelli (2020)	Peran Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ditemukan bahwa kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam setiap langkah-langkah model pembelajaran PjBL memiliki peran penting dalam menumbuhkan kreativitas siswa sekolah dasar. Maksudnya, kreativitas siswa dimunculkan di setiap tahapan model PjBL pada kegiatan inti pembelajaran yaitu: penentuan pertanyaan mendasar (start with the essential question), mendesain perencanaan proyek (design a plan for the project), menyusun jadwal proyek (create a schedule), monitoring siswa dan kemajuan proyek (monitor the students and progress the project), menguji hasil (assess the outcome) dan mengevaluasi pengalaman (evaluate the experience). Dari kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam keenam tahapan tersebut mampu menumbuhkan dan memunculkan 18 (delapan belas) indikator kreativitas siswa saat proses pembelajaran.
8.	Rizal Subelli. 2020.	Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. Siswa SD	Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model PjBL mendapatkan nilai dengan rata-rata 83,14 sedangkan pada kelas kontrol yang menerapkan model ekspositori mendapatkan nilai dengan rata-rata 68,33 dengan demikian dari hasil uji t yang menunjukkan bahwa model PjBL lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di bandingkan dengan model ekspositori.
9.	<i>Anggara Marza, Fachri Adnan, Yanti Fitria, Maria Montesori. 2019</i>	Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kerjasama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kerjasama peserta didik yang diberi <i>Model Project Based Learning</i> lebih tinggi $t_{hitung} = 1,81 > t_{tabel} = 1,608$ ; (2) Kerjasama dengan <i>posttest</i> tinggi menggunakan <i>Model Project Based Learning</i> dan konvensional tidak ada perbedaan yang signifikan $t_{hitung} = 1,77 < t_{tabel} = 2,36$ ; (3) Kerjasama dengan <i>posttest</i> rendah dan menggunakan <i>posttest</i> lebih tinggi $t_{hitung} = 3,61 > t_{tabel} = 2,36$ .

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel/Subjek Penelitian	Hasil
10.	Nia Kurniawati. 2018.	Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar.	Kesimpulan secara khusus adalah 1) penerapan model PjBL telah terlaksana dengan baik dan setiap tahapannya dilakukan dengan sistemati, 2) kemampuan literasi sains meningkat terlihat dari perolehan rata-rata nilai hasil evaluasi yaitu pada data awal sebesar 52,3, rata-rata siklus I sebesar 71, dan rata-rata siklus II sebesar 83,6.

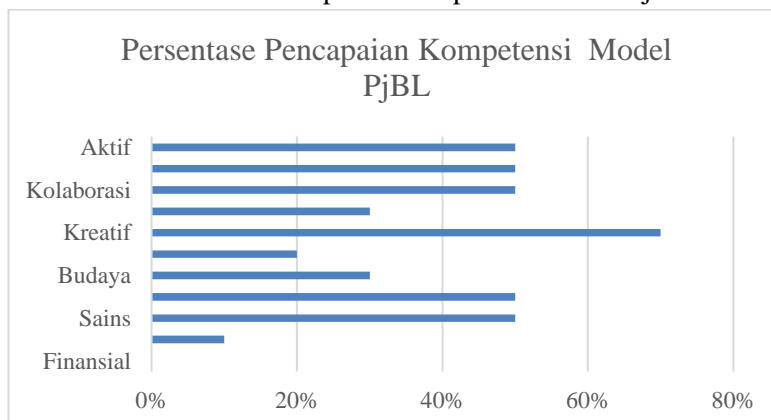
Hasil Tabel 3 tersebut dapat dipetakan simpulan hasilnya pada Gambar 3 dan Grafik 3 berikut.

Gambar 3. Pemetaan Hasil Analisis Model PjBL

Peneliti	Finansial	Numerasi	Sains	Informasi	Budaya	Kwn	Kreatif	Berpikir Kritis	Kolaborasi	Komunikasi	Aktif
1			v				v		v	v	
2			v	v	v	v	v				v
3		v							v	v	v
4				v			v				
5				v	v			v	v	v	v
6			v				v				
7							v	v	v	v	v
8				v			v				
9			v	v	v	v	v	v	v	v	v
10			v								

Berdasarkan Gambar 3. pada penelitian model PjBL persentase kompetensi yang terdapat pada pembelajaran paling banyak bertujuan untuk meneliti suatu aspek atau mencapai kompetensi sebagai berikut yaitu Kreatif = 70%, Sains = 50%, Informasi = 50%, Kolaborasi = 50%, Komunikasi = 50%, Aktif = 50%, Budaya = 30%, Berpikir Kritis = 30%, Kewarganegaraan = 20%, Numerasi = 10%, Finansial = 0%. Topik yang paling banyak diteliti oleh para peneliti terkait Model pembelajaran PjBL untuk melejitkan kecakapan abad 21 untuk level pendidikan dasar di era 5.0 yaitu kreativitas.

Grafik 3. Persentase Pencapaian Kompetensi Model PjBL



Berdasarkan Grafik 3. Dapat dilihat bahwa kompetensi yang paling banyak diteliti sesuai dengan kebutuhan abad 21 di Society 5.0 di lihat dari model PjBL adalah kreativitas. Kreativitas merupakan kecakapan untuk menciptakan sesuatu yang baru, memperbarui hal yang sudah ada, menghasilkan sesuatu yang imajinatif (Mahanal, 2014). Kreativitas yang dilatih saat pembelajaran secara tidak langsung meningkatkan minat belajar siswa, membantu siswa sehingga memiliki ide yang inovatif, perspektif ideal dan wawasan imajinatif (Djumadi, D. 2021). Masyarakat yang hidup di Era abad 21 diharapkan memiliki kreativitas yang tinggi sehingga tidak tertekan oleh kemajuan zaman. Kreativitas yang dilatih dengan sedemikian rupa akan membantu individu menciptakan inovasi dan teknologi baru yang bisa menunjang kehidupan manusia di era Society 5.0 (Lutfu, A. 2021)

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan mengkaji pembelajaran yang melejitkan kecakapan era 5.0 untuk level pendidikan dasar, yang difokuskan kepada aspek yang paling banyak diteliti pada pendekatan TPACK, model PBL, dan model PjBL. Metode penelitian yang dilakukan yaitu metode studi literatur dari beberapa artikel jurnal maupun prosiding hasil pembelajaran menggunakan pendekatan TPACK, model PBL, dan model PjBL yang ada di Indonesia maupun luar negeri dari tahun 2017 hingga tahun 2021. Hasil penelitian literatur ini disajikan dalam tabulasi, gambar dan grafik yang membantu pembaca untuk mengetahui persentase aspek yang paling banyak diteliti dari pendekatan TPACK, model PBL, dan model PjBL sebagai model pembelajaran yang melejitkan kecakapan era 5.0 untuk level pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil analisis jurnal, diperoleh data persentase aspek pendekatan TPACK yang paling banyak adalah terkait dengan aspek komunikasi 80%, model PBL terkait dengan Berpikir Kritis 80%, dan model PjBL aspek kreativitas dengan persentase 70 %.

### **Hasil penelitian pendekatan TPACK**

TPACK merupakan singkatan dari *Technological Pedagogical and Content Knowledge* yang dimaksudkan untuk mengintegrasikan pengetahuan (Knowledge/ K), cara membelajarkan (Pedagogi/ P), penguasaan materi (Content/ C) dengan TIK (Technology T). pendekatan ini dikembangkan dari pendekatan PCK yang diperkuat dengan pengalaman guru dalam pembelajaran. Secara praktis terdapat 8 domain penerapan TPACK, 5 diantaranya yaitu (Kaharudin, 2021): (a) Pengoptimalan TIK untuk proses penilaian peserta didik, (b) TIK digunakan untuk memudahkan dalam memahami materi pembelajaran, (c) TIK diintegrasikan dengan strategi pembelajaran, (d) TIK dimanfaatkan sebagai alat bantu mengelola pembelajaran, (e) TIK diintegrasikan dalam konteks mengajar. Hasil Penelitian

yang terdapat pada Tabel 1. menunjukkan bahwa TPACK dapat digunakan untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan di era Society 5.0. Namun persebaran aspek yang diteliti yang sesuai dengan kompetensi era ini masih belum merata, bahkan masih ada aspek yang belum diteliti atau dibahas terkait dengan kebutuhan di era 5.0 ini. Pembelajaran menggunakan pendekatan TPACK perlu dimaksimalkan pendidik ketika mengimplemmentasikannya sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik mempunyai bekal yang cukup menghadapi era Society 5.0 di abad 21 (Susilawati 2021). Subjek dari 10 penelitian yang terdapat pada Tabel 1. yaitu siswa SD, mahasiswa PPG, dan guru sekolah dasar. Pendidik yang mengintegrasikan setiap aspek pada TPACK bisa mencapai tujuan penelitiannya secara maksimal. Sementara pendidik yang tidak mengintegrasikan penelitiannya secara maksimal masih belum mencapai hasil yang diinginkan dari pendekatan TPACK. Kemampuan guru untuk mengintegrasikan keseluruhan komponen tidaklah mudah. Perlu ada keseimbangan antara aspek pengetahuan teknologi, pedagogi dan konten materi (Akhwani dan RAhayu, 2021).

#### **Hasil penelitian model PBL**

Hasil penelitian model PBL yang terdapat pada Tabel 2. yaitu peneliti umumnya melakukan penelitian yang ditujukan kepada siswa kelas 4 dan kelas 5 SD. Penelitian juga ditujukan kepada guru SD dan mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. Penerapan model PBL juga diterapkan secara daring maupun luring. Konten yang diteliti juga bervariasi, yaitu tematik, matematika, sains, dan IPS. Model PBL dalam pengimplementasiannya kepada siswa SD dapat meningkatkan hasil belajar, mengimprovisasi kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

#### **Hasil penelitian model PjBL**

Hasil penelitian model PjBL yang terdapat pada Tabel 3. yaitu PjBL merupakan model pembelajaran yang bisa menjadikan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar menjadi bermakna (Habib, Astra, dan Utomo. 2020). Model PjBL dapat mengimprovisasi hasil pembelajaran siswa menjadi lebih kreatif di kelas 3 SD (Surya, Relmasira, dan Hardini. 2018). Hasil pembelajaran yang positif juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep pelajaran, membantu mengimprovisasi kemampuan kerjasama siswa serta meningkatkan literasi sains.

#### **Penutup**

Sesuai hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan bahwa berbagai pendekatan dan model pembelajaran era revolusi 5.0 menunjukkan berbagai terobosan yang mampu mendobrak potensi peserta didik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa aspek kompetensi yang paling banyak diteliti dengan pendekatan TPACK adalah aspek komunikasi dengan persentase 80%, aspek

kompetensi yang paling banyak diteliti dengan model PBL adalah aspek berpikir kritis dengan persentase 80% sementara aspek kompetensi yang paling banyak diteliti adalah terkait kreativitas siswa dengan persentase 70%. Pendekatan TPACK, model PBL, dan model PjBL dapat digunakan sebagai titik tolak pendidikan untuk mengajarkan materi dalam rangka melejitkan kecakapan abad 21 di era 5.0 untuk level pendidikan dasar. Adapun saran yang perlu peneliti sampaikan berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan yakni sebagai berikut; (1) Dengan adanya kekurangan-kekurangan pada penelitian ini, maka peneliti menyarankan agar pembaca meneliti dan mengembangkan aspek yang belum peneliti bahas terkait dengan kecakapan abad 21 di era 5.0 untuk level pendidikan dasar, (2) Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan peneliti mampu memaksimalkan wawasan yang dimiliki terkait objek penelitian yang diteliti agar tujuan penelitian dapat tercapai.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Akhwani, A., & Rahayu, D. W. (2021). Analisis Komponen TPACK Guru SD sebagai Kerangka Kompetensi Guru Profesional di Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1918-1925.
- 2) Ambarawati, A. (2021). Urgensi Keterampilan Komunikasi Nonverbal Guru Pada Era Society 5.0. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, 12(2).
- 3) Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi project based learning (pjbl) berpendekatan science edutainment terhadap kreativitas peserta didik. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).
- 4) Bas, G., & Senturk, C. (2018). An Evaluation of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) of In-Service Teachers: A Study in Turkish Public Schools. *International Journal of Educational Technology*, 5(2), 46-58.
- 5) Binus. (2021). Mengenal Lebih Jauh Tentang Society 5.0. diperoleh dari <https://onlinelearning.binus.ac.id/2021/04/19/mengenal-lebih-jauh-tentang-society-5-0/>
- 6) Byker, E. J., Putman, S. M., Polly, D., & Handler, L. (2018). Examining elementary education teachers and preservice teachers' self-efficacy related to technological pedagogical and content knowledge (TPACK). In *Self-efficacy in instructional technology contexts* (pp. 119-140). Springer, Cham.
- 7) Djumadi, D. (2021, October). Integrasi HOTS dalam Pembelajaran Digital di Era Society 5.0. In *Prosiding SNPBS (Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek)* (pp. 39-47).
- 8) Fajri, H. N., Purwanto, A., & Utomo, E. (2020, October). PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN



KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. In *PROSIDING SEMINAR DAN DISKUSI PENDIDIKAN DASAR*.

- 9) Ferdyan, R., & Arsih, F. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI SAINS DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA TERHADAP COVID-19 BERDASARKAN MATERI YANG RELEVAN DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12-24.
- 10) Fitriani, N. L. (2021). Peningkatan Keaktifan Siswa Tema Wirausaha Melalui Pendekatan TPACK (Technology Pedagogy Content Knowledge) Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Keputon 01 Kecamatan Blado Kabupaten Batang. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 1-10.
- 11) Gill, L., & Dalgarno, B. (2017). A qualitative analysis of pre-service primary school teachers' TPACK development over the four years of their teacher preparation programme. *Technology, Pedagogy and Education*, 26(4), 439-456.
- 12) Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020, October). Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pjbl (Project Based Learning). In *PROSIDING SEMINAR DAN DISKUSI PENDIDIKAN DASAR*.
- 13) Hartati, T. (2018). Techonological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Ppg Sd Prajabatan. *EDUTECH*, 18(2), 177-186.
- 14) Issufiah, N., Sunardi, S., Sri, W., & Gunarhadi, G. (2018). The Implementatyion Off Problem Based Learning Model (PBL) on Teachers and Students Grade Five Elementary Schools in Surakarta City. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 116-123.
- 15) Kaharudin, M. (2021). Meneliti Capaian Ketuntasan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring IPA Melalui Pendekatan TPACK di Masa Pandemi Covid-19. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(7), 1053-1077.
- 16) Khairani, S., Suyanti, R. D., & Saragi, D. (2020). The Influence of Problem Based Learning (PBL) Model Collaborative and Learning Motivation Based on Students' Critical Thinking Ability Science Subjects in Class V State Elementary School 105390 Island Image. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(3), 1581-1590.
- 17) Komarudin, K., Puspita, L., Suherman, S., & Fauziyyah, I. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar: Dampak Model Project Based Learning Model. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 43-53.

- 18) Kurnia, A., & Syahrial, S. (2020). *Peran Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- 19) Kurniawati, N. (2018). *PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- 20) Lutfa, A. (2021). *PENDIDIKAN KELUARGA UNTUK MENYIAPKAN ERA SOCIETY 5.0. PROSIDING MUKTAMAR PEMIKIRAN DOSEN PMII, 1(1), 845-856.*
- 21) Mahanal, S. (2014, September). Peran guru dalam melahirkan generasi emas dengan keterampilan abad 21. In *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo* (Vol. 1, pp. 1-16).
- 22) Maharani, D. P., Hermawan, H., Wulandari, D. T., Ismawarti, N. Y., Kancanadana, G., & Sayekti, I. C. (2021). Analisis TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 di Surakarta. *Jurnal Basicedu, 5(6), 5201-5210.*
- 23) Marza, A., Adnan, F., Fitria, Y., & Montesori, M. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kerjasama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu, 3(2), 456-462.*
- 24) Monalisa, C., Ahda, Y., & Fitria, Y. (2019). Critical Thinking Skill Improvement Using Problem Based Learning (PBL) Model of 4th Grade Students of Elementary School. *International Journal of Science and Research (IJSR), 8(2), 429-432.*
- 25) Nastiti, F. E., & Abdu, A. R. N. (2020). Kajian: Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Edcomtech, 5(1), 61-66.*
- 26) Nurani, D. (2021). Menyiapkan Pendidik Professional di Era Society 5.0. diperoleh dari <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>.
- 27) Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(1), 327-333.*
- 28) Nusa, P. D., Sumarno, S., & Aziz, A. PENERAPAN PENDEKATAN TPACK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 1 KEMIRI. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED, 12(1), 91-97.*

- 29) Octaviana, S., & Setiawan, Y. (2019). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KELAS IV SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MEDIA POWERPOINT BERDASARKAN KERANGKA KERJA TPACK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1150–1159. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i5.335>
- 30) Prasetyo, R. I., Hidayat, N., & Dimas, A. (2019, December). Studi Literature Model Pembelajaran POE (Predict, Observe, and Explain). In *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 3, pp. 704-710).
- 31) Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan kemampuan kerjasama melalui model project based learning (PjBL) berbantuan metode edutainment pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- 32) Purwanti, E., Ilmawan, F. Y., & Nugroho, S. E. (2020). The Elementary Students' Critical Thinking Ability Through Brainstorming Technique of Problem-Based Learning.
- 33) Rachman, I., & Matsumoto, T. (2019, March). PBL Method under the environmental education in Indonesia analyzing the influence of PBL Method into the knowledge attitude and behavior aspects. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 245, No. 1, p. 012025). IOP Publishing.
- 34) Raharja, H. Y. (2019). Relevansi pancasila era industry 4.0 dan society 5.0 di pendidikan tinggi vokasi. *Journal Of Digital Education, Communication, And Arts (Deca)*, 2(1), 11-20.
- 35) Rahayu, I., Nuryani, P., & Hermawan, R. (2019). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 93-101.
- 36) Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2020, October). PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING DENGAN METODE DEMONSTRASI TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA. In *PROSIDING SEMINAR DAN DISKUSI PENDIDIKAN DASAR*.
- 37) Seftiarini, N., Maryani, I., & Purwanto, P. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VA SD MUHAMMADIYAH KARANGBENDO DENGAN METODE PBL (PROBLEM-BASED LEARNING) BERBANTU MEDIA GAMBAR DAN VIDEO.
- 38) Sintawati, M., & Abdurrahman, G. (2020, April). The effectiveness of blended learning to improve pre-service teacher TPaCK in developing multimedia

- learning mathematics at elementary school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1521, No. 3, p. 032014). IOP Publishing.
- 39) Stefani, S., Elva, N., & Sumiati, C. (2021). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis TPACK di Kelas V SDN 07 Pandam Gadang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3255-3260.
- 40) Subelli, R. (2020). *PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- 41) Sunardi, S., Anitah, S., & Gunarhadi, G. (2018). The Implementatyon Off Problem Based Learning Model (PBL) on Teachers and Students Grade Five Elementary Schools in Surakarta City. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 116-123.
- 42) Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1).
- 43) Susilawati, E., & Khaira, I. (2021). HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) DAN MODEL PEMBELAJARAN TPACK SERTA PENERAPANNYA PADA MATAKULIAH STRATEGI PEMBELAJARAN PPKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(2), 139-147.
- 44) Ulhaq, Z. S., & Rahmayanti, M. (2019). Panduan Penulisan Skripsi Literatur Review. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

## **LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI SD SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIK**

**Yulisnawati Tuna**

Departemen Pendidikan Dasar, Pascasarjana  
Universitas Negeri Gorontalo  
[yulisnawatituna18@gmail.com](mailto:yulisnawatituna18@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran literasi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar (SD) sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif atau penelitian yang akan menggambarkan tentang literasi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar (SD) sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. Kemudian penelitian ini dilakukan dengan menggunakan studi pustaka yang dijadikan sebagai data sekunder. Berdasarkan hasil penelitian bahwa literasi digital yang dilakukan pada sekolah dasar pada umumnya dapat meningkatkan kualitas pendidik dan peserta didik. Selanjutnya literasi digital yang diterapkan di sekolah dasar masih pada tahap pembelajaran ekstra kurikuler sehingga masih perlu dilakukan kembali sebagai upaya peningkatan mutu pendidik dan peserta didik. Hal ini lebih baik bila diperkuat dengan program yang dilaksanakan oleh pemerintah serta dilaksanakan secara menyeluruh oleh pihak sekolah. Adapun literasi digital dengan penggunaan, etika, penyadaran kolektif bermedsos bagi peserta didik di sekolah dasar perlu didedukasi sesuai dengan penggunaan yang diperlukan dan terhindar dari perundungan, permainan (*game*) yang menjadi candu, korban medsos, dan korban dari kelalaian dalam pengelolaan waktu. Fungsi kontrol yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah, berkoordinasi dengan orang tua peserta didik dan masyarakat sekitar dapat menjadi bagian kolaborasi penting dalam berinternet yang sehat untuk peserta didik di jenjang Sekolah Dasar .

### **Pendahuluan**

Literasi adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan mengelolah informasi yang berkaitan dengan situasi sosial. Adapun digital adalah segala bentuk kata, gambar, video dan segala aplikasi yang ada yang dijelaskan dalam komputer. istilah literasi digital pernah digunakan tahun 1980an, (Davis & Shaw, 2011). Di dalam Munir (2017 :108 – 110) Istilah literasi digital mulai populer sekitar tahun 2005 (Davis & Shaw, 2011) yang bermakna kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertekstual dalam arti membaca non-sekuensial atau tidak berurutan dengan bantuan komputer (Bawden, 2001). Definisi literasi digital masih dianggap belum final, artinya masih terus akan ada pengembangan-pengembangan ke depannya. Definisi literasi digital itu bermacam-macam. Di setiap negara literasi digital memiliki definisi yang masih

berbeda-beda karena menyangkut sistem kebijakan dan kemajuan teknologinya. Namun pada umumnya literasi digital memiliki konsep dasar yang sama yaitu kemampuan dalam menggunakan dan memahami pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. Dalam hal ini dari definisi tadi, istilah itu sering saling dipertukarkan; misalnya, 'melek', 'kelancaran' dan 'kompetensi' semua dapat digunakan untuk menggambarkan kemampuan untuk mengarahkan jalan melalui lingkungan digital dan informasi untuk menemukan, mengevaluasi, dan menerima atau menolak informasi (Fieldhouse & Nicholas, 2008 dalam Douglas Alan Jonathan Belshaw, 2011). Salah tokoh yang mempopulerkan istilah literasi digital adalah Paul Gilster yang menerbitkan bukunya pada tahun 1997 dengan judul *Digital Literacy*.

Gilster (2007) memperluas konsep literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai sumber ketika itu disajikan secara digital melalui komputer. Istilah lain literasi digital ini menunjukkan konsep yang luas yang menautkan berbagai literasi yang relevan yang berbasis kompetensi dan ketrampilan teknologi komunikasi, namun menekankan pada kemampuan evaluasi informasi yang lebih “lunak” dan serangkaian pengetahuan bersama-sama pemahaman dan sikap (Bawden, 2008; Martin, 2006, 2008). Menurut Rubble dan Bailey (2007), literasi digital diartikan sebagai sebuah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan tahu kapan dan bagaimana menggunakannya. Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi digital, perangkat atau jaringan komunikasi, evaluasi, membuat dan menggunakan informasi. Kemampuan memahami dan menggunakan informasi itu dalam berbagai format yang luas dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer. Literasi digital ini meliputi kemampuan membaca dan menginterpretasi media, memproduksi data dan gambar melalui manipulasi digital dan mengevaluasi serta menerapkan pertambahan pengetahuan baru dari lingkungan digital.

Literasi digital juga didefinisikan sebagai pemanfaatan teknologi untuk menemukan, menggunakan dan menyebarluaskan informasi dalam dunia digital. Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, menilai, mengatur dan mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi digital. Literasi digital memberdayakan individu untuk berkomunikasi dengan orang lain, bekerja lebih efektif, dan peningkatan produktivitas, terutama dengan orang-orang yang memiliki keterampilan dan tingkat kemampuan yang sama (Martin, 2008 dalam Soheila Mohammadyari & Harminder Singh, 2015). Literasi digital itu mencakup tiga kemampuan yaitu kompetensi pemanfaatan teknologi, memaknai dan memahami konten digital serta menilai kredibilitasnya juga bagaimana membuat, meneliti dan mengkomunikasikan dengan alat yang tepat. Dari beberapa

definisi tadi, maka dapat disimpulkan bahwa dalam literasi digital itu bukan hanya sekedar kemampuan mencari, menggunakan dan menyebarkan informasi akan tetapi, diperlukan kemampuan dalam membuat informasi dan evaluasi kritis, ketepatan aplikasi yang digunakan dan pemahaman mendalam dari isi informasi yang terkandung dalam konten digital tersebut. Literasi digital mencakup pemahaman tentang Web dan mesin pencari. Pemakai memahami bahwa tidak semua informasi yang tersedia di Web memiliki kualitas yang sama; dengan demikian pemakai lambat laun dapat mengenali situs Web mana yang andal dan sah serta situs mana yang tidak dapat dipercayai. Dalam literasi digital ini pemakai dapat memilih mesin pencari yang baik untuk kebutuhan informasinya, mampu menggunakan mesin pencari secara efektif (misalnya dengan “*advanced search*”). Selain itu, literasi digital mencakup tanggung jawab dari setiap penyebaran informasi yang dilakukannya karena menyangkut dampaknya terhadap masyarakat. Literasi digital bukan lagi sebuah kompetensi belaka, melainkan sebuah sikap bagaimana menempatkan diri untuk menghindari hal-hal yang jahat dan merugikan orang lain. Dalam literasi digital juga mencakup banyak kemampuan lainnya misalnya bagaimana menjaga privasi dalam dunia online, atau memahami dari segala jenis cybercrime seperti pencurian online lewat kartu kredit (*carding*), mengenal ciri-ciri situs palsu (*phishing*), penipuan via email, dan sebagainya. Bahkan dalam konsep yang lebih luas, literasi digital juga pada hakikatnya mencakup bagaimana menjaga etika dalam pemanfaatan teknologi informasi.

Menurut Suyono dkk (2017:117) Literasi digital didefinisikan oleh sebagai kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berpikir, dan menulis dengan tujuan meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Sedangkan didalam Ali (2017:8) literasi digital yang mampu membawa pelakunya menuju kecakapan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Paul Gilster dalam bukunya Rulli Nasrullah (2017:16) berpendapat mengenai literasi digital bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang luas yang dapat diakses melalui piranti computer.

Dari berbagai pendapat ahli mengenai literasi digital diatas memberikan kesimpulan bagi kita bagaimana pentingnya literasi digital bagi siswa – siswi di sekolah baik tingkat bawah sampai pada jenjang lanjutan, ini membuktikan bahwa pada dasarnya literasi di terapkan pada siswa – siswi pada tingkat Sekolah Dasar

(SD) itu sangatlah penting serta lebih bermakna mengingat pada tingkat ini siswa – siswi masih sangat kuat menyerap setiap pembelajaran yang ada.

### **Metode**

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan berupa kata-kata, tertulis gambar dan bukan angka. Kemudian sumber data berupa data sekunder yang didapat dari berbagai literature yang bisa mendukung dari penelitian ini, sehingga mampu untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis.

### **Hasil dan Pembahasan**

Didalam modul literasi digital (Kemendikbud 2021) menerangkan bahwa Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang harus dikuasai siswa pada zaman sekarang. Literasi digital yang diterapkan di Sekolah Dasar (SD) berhubungan erat dengan pengimplementasian dari pencaanangan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang sudah dijalankan pemerintah. Secara umum pencaanangan gerakan literasi sekolah merupakan hasil refleksi terhadap evaluasi pencapaian melek literasi rata-rata penduduk Indonesia yang dilakukan dengan tes PISA ternyata masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil rata-rata tes membaca siswa Indonesia masih masuk dalam kategori rendah jika dibandingkan dengan negara peserta Asean. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji *Programe International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan tiga tahun sekali. Sebagai respons dan tindak lanjut dari rendahnya penguasaan literasi peserta didik di Indonesia tersebut, pemerintah menganggap penting dilakukan upaya serius dan konkret untuk meningkatkan kemampuan berliterasi siswa di Indonesia. Upaya peningkatan literasi di SD menjadi sangat penting karena SD menjadi pondasi bagi gerakan literasi berikutnya, yaitu di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu upaya penguatan melek literasi tersebut di tingkat SD adalah penguatan literasi digital. Penguatan literasi digital di SD dikaitkan dengan penguatan kegiatan ekstrakurikuler. Penguatan literasi digital di SD terintegrasi pelaksanaannya dengan kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian, pencapaian tujuan literasi digital di SD selaras dengan pencapaian tujuan ekstrakurikuler itu sendiri. Adapun karakteristik ekstrakurikuler di SD itu sendiri merupakan kegiatan yang diselenggarakan dengan ciri-ciri dan sifat – sifat berikut.

1. Individual, yakni dikembangkan sesuai dengan potensi/bakat peserta didik masing – masing.



2. Pilihan, yakni dikembangkan sesuai dengan minat dan diikuti oleh peserta didik secara sukarela
3. Memotivasi, yakni membangun semangat peserta didik untuk mengembangkan potensi/bakat melalui kegiatan yang diminati.
4. Kemanfaatan sosial, yakni dikembangkan dan dilaksanakan dengan tidak melupakan kepentingan masyarakat.

Sebagaimana diatur dalam Permendikbud RI Nomor 62 tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, bentuk kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa :

1. Krida, misalnya: Kepramukaan, Latihan Kepemimpinan Siswa (LKS), Palang Merah Remaja (PMR), Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra), dan lainnya;
2. Karya ilmiah, misalnya: Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR), kegiatan penguasaan keilmuan dan kemampuan akademik, penelitian, dan lainnya;
3. Latihan olah-bakat dan olah-minat, misalnya: pengembangan bakat olahraga, seni dan budaya, pecinta alam, jurnalistik, teater, teknologi informasi dan komunikasi, rekayasa, dan lainnya;
4. Keagamaan, misalnya: Tahfiz QUR’AN, baca tulis ALQUR’AN, marawis, retreat;
5. Bidang pengembangan lainnya, yang disesuaikan dengan prioritas dan analisis potensi dan minat peserta didik di sekolah. (Kemdikbud. 2021. Ekstrakurikuler. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/ekstrakurikuler>).

Dengan kata lain, penguatan literasi digital di SD, bukan hanya menggunakan internet untuk mencari informasi atau hiburan, tetapi juga mengaitkannya dengan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Implementasi literasi digital dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dengan menggunakan sumber digital. Sementara itu, literasi digital dengan penggunaan, etika, kesadaran kolektif bermedsos bagi peserta didik di SD perlu diedukasi sesuai dengan penggunaan yang diperlukan dan terhindar dari perundungan, permainan (*game*) yang menjadi candu, korban medsos, dan korban kelalaian dalam pengelolaan waktu. Tercapai atau tidaknya tujuan literasi digital juga ditentukan oleh kesiapan bahan, baik untuk guru, siswa, maupun bahan untuk pembinaan guru; terutama yang berkaitan bahan pembelajaran ekstrakurikuler. Modul ini membahas literasi digital bagi Sekolah Dasar.

### **Literasi Digital di SD**

Literasi digital di SD merupakan kecakapan menggunakan media digital dengan baik, benar, dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi pembelajaran, mencari solusi masalah, menyelesaikan tugas belajar, serta

mengkomunikasikan berbagai kegiatan belajar dengan insan pembelajaran lainnya. Penguasaan terhadap literasi digital akan membuat peserta pelatihan menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat. Penguasaan literasi digital akan membuat peserta pelatihan dapat menghemat tenaga, waktu, biaya, serta memperluas jaringan, memperluas informasi, memperkuat pencapaian pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan berliterasi digital. Pemahaman dan penguasaan literasi digital akan mendorong peserta pelatihan literasi digital di SD dapat berpikir kritis, kreatif dan inovatif; dapat memecahkan masalah; dapat berkomunikasi dengan efektif; dan dapat berkolaborasi dalam tim. Muara dari kecakapan tersebut merupakan cerminan penguasaan terhadap keterampilan pembelajaran Abad 21. Penguasaan terhadap keterampilan pembelajaran Abad 21 ditandai dengan keterampilan untuk menggunakan teknologi digital, menggunakan alat komunikasi atau jaringan, serta keterampilan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan dan menciptakan informasi. (Bell and Shank; 2008)

#### **Literasi Digital di Kelas**

Era digital yang berkembang saat ini diharapkan mampu memacu warga sekolah memanfaatkan literasi digital dalam bidang akademik. Keuntungan yang dapat diambil dari era digital ini salah satunya ialah warga sekolah dapat mengakses informasi edukatif yang terbaru. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media-media digital. Media digital tersebut di antaranya komputer, laptop, atau *smartphone* yang terhubung ke jaringan internet yang dapat dengan mudah diakses oleh warga sekolah. Literasi digital di Sekolah Dasar telah bergeser dari literasi baca tulis konvensional dengan menggunakan media cetak ke media elektronik yang lazim disebut literasi digital. Sebagai contoh banyak guru mengajar di sekolah sudah membiasakan anak didiknya yang membawa *smartphone* dengan memberi tugas yang bisa dicari sumbernya dari digital, yaitu dengan mengakses *google*. Soal yang diberikan dijawab dengan menggunakan aplikasi belajar daring. Jawaban juga dapat dilakukan di grup WA (*Whatsapp*) yang telah dibuat sebelumnya. Pemberian tugas dan kegiatan literasi digital ini dilakukan selain untuk menghemat penggunaan kertas juga untuk menjaga kelestarian lingkungan. Penggunaan kertas bisa diganti ke bentuk digital. Penggunaan aplikasi digital juga untuk mengalihkan perhatian peserta didik yang membawa *Smartphone* dari kebiasaan bermain *game* di gadgetnya ke kegiatan *browsing* (mencari) jawaban dari persoalan yang diberikan guru. Pembelajaran digital disesuaikan dengan jadwal pelajaran dan tema-sub tema. Akan tetapi, hal ini tentunya memang belum bisa dilaksanakan di semua sekolah. Hal ini dikarenakan tidak semua sekolah memperbolehkan peserta didiknya membawa *smartphone*. Beberapa sekolah memang melarang peserta didiknya membawa dan menggunakan *smartphone* ke

sekolah. Hal itu dikarenakan terdapat beberapa kasus peserta didik terganggu konsentrasi belajarnya karena penggunaan aplikasi *game* dan media sosial yang berlebihan.

Seiring berjalannya waktu, apalagi di masa pandemi *smartphone* malah menjadi bagian penting dari pembelajaran. Terkait hal ini, literasi digital di kelas menjadi bagian penting dari proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, guru di Sekolah Dasar juga dapat memberikan pengajaran mengenai pentingnya etika dan rambu-rambu dalam menggunakan gawai (*smartphone*), menggunakan internet dan media sosial. Hal ini diperlukan jika peserta didik tersebut telah berada di SD kelas tinggi yang telah aktif menggunakan media sosial. Guru, dalam hal ini selain terbantu dalam pelaksanaan KBM (kegiatan belajar mengajar), juga diharapkan dapat menjadi teladan yang baik dalam bermedia sosial.

#### **Literasi Digital di Luar Kelas atau Kegiatan Ekstrakurikuler**

Kegiatan literasi digital di luar kelas atau kegiatan yang terkait dengan ekstrakurikuler perlu juga dikaitkan dengan keterampilan abad 21. Implementasi literasi digital di luar kelas, mengupayakan guru dapat mendorong peserta didik dan warga sekolah lainnya dalam mendukung keterampilan Abad 21. Keterampilan tersebut setidaknya memiliki empat ciri, yaitu *Critical Thinker*, *Communicator*, *Collaborator*, dan *Creator*. Keempat ciri tersebut diimplementasikan dalam kegiatan berliterasi termasuk dalam kegiatan ekstrakurikuler. Keempat aspek tersebut digunakan untuk mendukung 4C. (Zoraini, 2014), *The Four Cs of 21st Century Skills*. Keempat hal tersebut dapat diuraikan berikut ini. (1) Berpikir Kritis (*Critical Thinker*), peserta didik didorong untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah. Upaya tersebut dilakukan dengan cara peserta didik dihadapkan dengan permasalahan dalam pembelajaran. Mereka dipancing bertanya dan berupaya mencari pemecahan masalah dengan mencari berbagai informasi melalui internet; (2) Komunikator (*Communicator*), peserta didik dilatih untuk memahami dan mengomunikasikan ide. Setelah memahami apa yang dipelajari, peserta didik didorong untuk memberikan ide yang telah menjadi gagasan sebagaimana yang telah mereka peroleh melalui kegiatan berliterasi; (3) Kolaborator (*Collaborator*), kemampuan bekerjasama dalam melakukan pekerjaan bersama orang lain. Oleh karena itu, dengan literasi digital peserta didik dilatih untuk bekerjasama dengan orang lain, kelompok lain, bidang lain, dengan cara berbagi informasi dan pengalaman melalui mediasosial; (4) Kreator (*Creator*), kemampuan menjadi sangat diperlukan untuk menghasilkan pekerjaan dengan kualitas tinggi.

Implementasi literasi digital di luar kelas atau dalam kegiatan ekstrakurikuler untuk satuan pendidikan dapat juga dilakukan dengan melakukan pengarsipan administrasi secara digital untuk memudahkan sekolah dalam penyimpanan data dan dokumentasi sekolah, termasuk dalam pendokumentasian kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu, pihak sekolah juga dapat mengoleksi buku elektronik (*ebook*) sebagai bagian dari koleksi perpustakaan sekolah. Sekolah juga dapat menyediakan koleksi piranti lunak permainan yang edukatif sehingga dapat menambah pengetahuan, menstimulasi kecerdasan, dan sebagai ajang relaksasi peserta didik di sekolah dengan aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler. Selain dalam kegiatan ekstrakurikuler, sekolah juga dapat mengorganisasi kegiatan yang berkaitan dengan penguatan literasi digital kepada peserta didik dan orang tua. Kegiatan tersebut seperti melaksanakan kegiatan kelas parenting yang mengedukasi orang tua mengenai literasi digital. Dengan demikian, orang tua dapat berperan aktif dalam mendampingi perkembangan kecakapan literasi digital peserta didik secara positif dan bertanggung jawab.

#### **Pelaksanaan Literasi Digital di SD**

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa generasi sekarang memasuki dunia literasi digital. Literasi digital sudah menjadi hal yang tidak asing lagi, baik di bidang akademik maupun nonakademik atau kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Salah satu yang muncul terkait dengan literasi digital, yaitu beralihnya bahan bacaan fisik menjadi digital. Prinsip literasi digital adalah memudahkan pembaca dalam mengakses informasi kapan pun dan di mana pun dibutuhkan dalam penggunaan perangkat yang terhubung ke jaringan internet. Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2016 ditemukan bahwa 132,7 juta penduduk Indonesia telah terhubung ke internet dari total 256,2 juta penduduk Indonesia (Kompas, 2016). Banyaknya pengguna internet di Indonesia tersebut menunjukkan begitu luasnya penggunaan perangkat digital. Luasnya penggunaan perangkat tersebut tentu perlu dibarengi dengan upaya penguatan pendampingan berliterasi digital secara baik. Penggunaan perangkat literasi digital di seluruh jenjang pendidikan prinsipnya sama, yakni penggunaan gawai (HP)/*smartphone*, laptop, *personal computer* (pc), dan komputer tablet. Penggunaan perangkat literasi digital di sekolah khususnya di SD, masih banyak yang belum memiliki jaringan internet/wifi yang dapat diakses oleh seluruh warga sekolah.

Hal tersebut terjadi karena kebutuhan yang memang belum banyak diperlukan oleh sekolah itu sendiri. Dengan begitu, warga sekolah lebih banyak menggunakan gawai dengan paket internet mandiri. Penggunaan berbagai perangkat tersebut dalam implementasinya tentu menemui berbagai kendala. Kendala yang

sering ditemukan dalam pembelajaran berbasis literasi digital di sekolah antara lain perangkat keras yang terbatas. Di samping itu, kesadaran pengguna dan terbatasnya pengetahuan pengguna dalam penggunaan literasi digital juga menjadi kendala tersendiri. Hal itu dikarenakan di SD terdapat dua jenis kelas, yakni kelas rendah dan kelas tinggi. Khusus untuk peserta didik SD ini, penggunaan gawai dengan *smartphonenya*, apabila tidak tereduksi dengan baik, maka akan banyak terjadi penyalahgunaan. Juga sering terjadi kesalahan yang tidak mereka sadari terutama dalam etika bermedia sosial. Tanpa disadari terkadang mereka telah melakukan kesalahan dalam etika bermedia sosial. Padahal, untuk masuk menjadi pengguna medsos, peserta didik di SD belum bisa menggunakan akun media sosial secara mandiri. Sering terjadi peserta didik di bawah umur menggunakan akun rekayasa termasuk manipulasi umur.

Hal ini tentu bertentangan dengan etika bermedia sosial yang baik. Solusi terhadap permasalahan ini adalah pihak sekolah mensosialisasikan pelarangan penggunaan media sosial yang tidak beretika. Sosialisasi ini disampaikan kepada siswa dan orang tua siswa.

### **Strategi Literasi Digital di SD**

Literasi digital tidak sebatas membicarakan teknologi itu sendiri, tetapi juga lebih pada cara berliterasi secara benar. Kewargaan digital menjadi hal dasar yang perlu ditanamkan bagi peserta didik untuk memasuki dunia digital yang semakin berkembang. Pemahaman dan praktik kewargaan digital meliputi manajemen waktu, pengelolaan perundungan dunia maya, manajemen keamanan siber, privasi, berpikir kritis, dan empati digital.

### **Penutup**

Literasi digital di Sekolah dasar (SD), bukan hanya menggunakan internet untuk mencari informasi atau hiburan. Literasi seharusnya menjadi sarana untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam berpikir secara analitis, sintesis, analisis, kritis, imajinatif, dan kreatif. Oleh karena itu, implementasi literasi digital di Sekolah Dasar menjadi penting untuk mencapai kesadaran semua pemangku kepentingan dalam memandang kemampuan literasi sebagai ukuran kemajuan sebuah bangsa. Implementasi literasi digital dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dengan menggunakan sumber digital. Literasi digital dapat dijadikan rujukan sosial untuk menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan sumber digital, peserta didik tidak hanya fokus pada pemahaman materi, tetapi juga proses kreatif dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Adapun literasi digital dengan penggunaan, etika, penyadaran kolektif bermedsos bagi peserta didik di sekolah dasar perlu diedukasi sesuai dengan

penggunaan yang diperlukan dan terhindar dari perundungan, permainan (*game*) yang menjadi candu, korban medsos, dan korban dari kelalaian dalam pengelolaan waktu. Fungsi kontrol yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah, berkoordinasi dengan orang tua peserta didik dan masyarakat sekitar dapat menjadi bagian kolaborasi penting dalam berinternet yang sehat untuk peserta didik di jenjang Sekolah Dasar.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Ali, Ibrahim Gufran, dkk. 2017. Peta Jalan: Gerakan Literasi Nasional. Tim GLN Kemendikbud.  
[http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2017/08/peta-jalan-gln\\_rev.pdf](http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2017/08/peta-jalan-gln_rev.pdf). Diakses 11 November 2021.
- 2) Dinata Karsoni B. 2021. LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DARING <http://jurnal.umko.ac.id>. Diakses 11 November 2021
- 3) Kemdikbud. 2021. MODUL LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2021/06/4%20Modul%20Literasi%20Digital.pdf>. Diakses 11 November 2021.
- 4) N. K. E. Muliastri. 2020. *NEW LITERACY* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DI ABAD 21 [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_pendas/article/view/3114](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114). Diakses 11 November 2021
- 5) Nani Pratiwi dan Nola Pritanova, *Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologi Anak dan Remaja*, Dalam Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- 6) PERAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBENTUKAN PERILAKU BELAJAR SISWA DI MI TERPADU THORIQUL JANNAH JAMBON PONOROGO  
<http://etheses.iainponorogo.ac.id/6080/1/UPLOAD%20PERPUS%20jadi.pdf>
- 7) Munir.2017. *PEMBELAJARAN DIGITAL*. Bandung. Alfabeta. buku online <http://file.upi.edu> . Diakses 11 November 2021
- 8) Rullie Nasrullah, dkk, *Gerakan Literasi Nasional*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017)
- 9) Suyono, Titik Harsiati, dkk. 2017. “Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Sekolah Dasar* No. 2 hal.116-123. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/3050>).