

2022



Kampus Merdeka
INDONESIA JAYA



ISSN: 2598-6139



2022



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. K.H. AHMAD DAHLAN No.76, KOTA KEDIRI, (0354) 771576

<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar>

Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif *Mystery Box* Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf

Anna Kartika Wahyuningrum¹, Linda Dwiyanti²

Universitas Nusantara PGRI Kediri

annakartikaw19@gmail.com¹, lindadwiyanti@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to improve the ability of early childhood to recognize letters through the use of accurate learning media in kindergarten children who experience obstacles during the learning process. Of course, after the pandemic, there are many learning difficulties experienced by children. One of the limitations of the media so that children learn less interest. In general, early childhood has the concept of learning while playing. To grow the ability to recognize letters from an early age, it is necessary for teachers to create a new media to motivate children to want to learn while playing with letters. The form of learning media with the renewable innovation "*Mystery Box*" which will increase students' interest in learning, there is a box containing letters of the alphabet and word cards. With the *Mystery Box* media, it is hoped that students will be able to recognize letters. The research will be conducted on students aged 4-5 years. The research method that will be used is qualitative research. Data collection techniques using observation, interview, and documentation techniques as well as data analysis techniques with data triangulation. The results of the study, that the applied media can change the interests and development of students to grow the ability to recognize letters.

Keywords: educational learning media, mystery box, recognize letters

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf melalui penggunaan media pembelajaran yang akurat pada anak TK yang mengalami kendala saat proses belajarnya. Tentunya setelah adanya pandemi, banyak kendala belajar yang dialami anak. Salah satunya keterbatasan media sehingga anak belajar kurang minat. Pada umumnya, anak usia dini memiliki konsep yaitu belajar sambil bermain. Untuk menumbuhkan kemampuan mengenal huruf sejak dini perlunya guru membuat suatu media baru untuk memotivasi anak agar mau belajar sekaligus bermain mengenal huruf. Bentuk media pembelajaran dengan inovasi terbaru "*Mystery Box*" yang akan meningkatkan minat belajar peserta didik, yang terdapat kotak yang berisi huruf abjad serta kartu kata. Dengan adanya media *Mystery Box* diharapkan peserta didik mampu mengenal huruf. Penelitian akan dilakukan pada peserta didik yang berusia 4-5 tahun. Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi serta teknik analisis data dengan triangulasi data. Hasil dari penelitian, bahwa media yang diterapkan dapat mengubah minat dan perkembangan peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan dalam mengenal huruf.

Kata Kunci: media pembelajaran edukatif, mystery box, mengenal huruf

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu pendidikan yang dibutuhkan anak pada usia 0-6 tahun (*golden age*). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun diberikan melalui pendidikan stimulasi pembelajaran untuk mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental, agar siap menempuh pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1, Pasal 1, butir 14). Pentingnya stimulasi sejak dini agar anak dapat menerima rangsangan yang tepat untuk tumbuh kembangnya. Stimulasi dapat diberikan berupa penggunaan media yang menarik agar anak dapat belajar sambil bermain. Karena konsep anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Menurut Sugiono dan Kuntjojo (dalam Dwiyantri, dkk, 2019:60) mengemukakan bahwa anak usia dini itu memiliki ciri khusus dalam proses belajar, salah satunya pada cara anak belajar yaitu belajar dengan bermain. Maka, proses pembelajaran menggunakan media yang tentunya dapat menstimulasi tumbuh kembang anak serta dapat bermain seiring belajar.

Penggunaan media yang menarik tentunya dibuat oleh guru yang kreatif. Perlunya media disetiap proses pembelajaran untuk membantu memperjelas materi yang disampaikan guru. Menurut Rubhan Masykur (2017:179) Media pembelajaran berfungsi untuk sarana belajar mengajar di sekolah, bermaksud untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai fasilitas yang menarik untuk meningkatkan efektifitas dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Selain itu, akan mempermudah anak untuk memahami materi yang sedang dibahas. Adanya media *mystery box* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak secara maksimal. Kemampuan anak mengenal huruf perlu ditingkatkan dengan adanya sebuah media agar anak mudah dalam proses belajarnya. Maka dari itu, peneliti terdorong untuk memberikan solusi sebuah media untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini mengenal huruf dengan menentukan media pembelajaran *mystery box* sebagai alat penyampaian materi pembelajaran terutama huruf abjad yang akan membantu anak dalam proses belajar mengenal huruf.

Media *mystery box* merupakan sebuah APE (Alat Permainan Edukatif) yang dapat diterapkan guru untuk membantu proses pembelajaran dalam kemampuan mengenal huruf sekaligus kata. Menurut Astiani (dalam Dwiyantri & Khan, 2020) APE (Alat Permainan Edukatif) merupakan media yang sengaja dirancang atau dibuat untuk membantu kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Selain itu, dapat menyenangkan anak-anak dalam mempelajari materi sekaligus dengan stimulus kegiatan belajar. Tentunya, untuk meningkatkan aspek perkembangan anak termasuk aspek kognitif, emosional dan sosial, bahasa, fisik motorik, nilai-nilai agama dan moral juga seni. Pada media *mystery box* ini selain meningkatkan aspek bahasa anak yaitu dapat meningkatkan aspek kognitif karena pada media juga terdapat angka. Tetapi peneliti hanya fokus pada aspek bahasa anak.

Dengan adanya media *mystery box* ini guru dapat memberikan motivasi anak agar menumbuhkan semangat dalam belajar mengenal huruf. Permainan *mystery box* termasuk dalam kategori permainan deskriptif. Sebuah permainan yang mengharuskan anak-anak untuk mencari kata-kata, berbicara lebih jelas, dan menguraikan objek yang membantu mereka berpikir (Sri Wulan, 2013). Dari media *mystery box* tersebut anak dapat menghafal serta menyusun huruf secara mandiri, selain itu anak dapat berbahasa melalui huruf yang disusun menjadi sebuah kata tersebut.

Media *mystery box* yakni:



Kegiatan pembelajaran dapat diberikan melalui media *mystery box* untuk memudahkan pemahaman anak dalam mengenal huruf secara konkret (nyata). Selain dapat memahami dalam menggunakan media ini mendapat pengalaman baru sehingga akan mengingatkan anak pada apa yang telah dipelajari.

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan adalah Deskriptif Kualitatif. Menurut Moleong (dalam Khabib Alia, 2015:47) mengemukakan melalui metode deskriptif berarti peneliti mengkaji sebuah data yang disatukan dapat berupa penjelasan, gambar dan bukan angka. Literatur yang akan digunakan memiliki keterkaitan erat dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal, meskipun hasil penelitian lain yang diterbitkan. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, dan praktik (triangulasi data). Metode observasi adalah suatu cara perolehan data dilakukan melalui pengamatan melalui penjelasan tentang situasi ataupun perilaku sasaran yang dituju (Abdurrahman, 2011:104). Penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *mystery box* guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa di TK Dharma Wanita Gempol Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk karena masih mengalami kendala dalam proses belajar pada kurangnya penggunaan media menarik saat pembelajaran. Sehingga, siswa kesulitan dalam memahami suatu pembelajaran terutama sulit memahami huruf.

Subjek penelitian yang akan diobservasi sejumlah empat anak yang berusia 4 s.d. 5 tahun. Penelitian ini terfokus pada kemampuan anak yang kurang dapat memahami huruf. Model pembelajaran yang digunakan yaitu bentuk pembelajaran mendasar secara langsung (Direct Instruksion/Active Teaching), seorang guru terlibat langsung dan aktif dalam mengajar siswa serta menjadikan mereka sebagai pengamat, pendengar, dan aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan dilakukan pada anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian memperoleh antara lain:

Asal mula dan Langkah-Langkah Penggunaan Media Mystery Box Serta Implementasi Terhadap Peserta Didik

Media *mystery box* ini berawal dari adanya kardus bekas sepatu yang tidak terpakai serta berbagai bahan bekas seperti botol plastik dan stik es krim. Dari hal tersebut peneliti memutuskan untuk membuat sebuah media yang menarik yaitu media *mystery box*. Media ini dibuat untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Media ini terdapat huruf abjad, kartu kata, serta stik angka. Cara bermain media *mystery box* yaitu:

- 1) Buka kotaknya, lalu anak mengambil satu kartu kata. Lalu kartu tersebut diletakkan di mika yang telah disediakan.
- 2) Kendala anak terdapat pada sulit membaca, di kartu kata yang sudah diambil tadi anak diminta untuk menyusun huruf menggunakan tutup botol abjad sesuai dengan huruf yang ada di kartu kata tersebut.
- 3) Bantulah anak jika mengalami kesulitan dalam mencari huruf.
- 4) Selanjutnya, jika huruf sudah tersusun seperti kartu kata yang diambil anak diminta untuk membaca huruf satu persatu lalu dibaca satu kata tersebut. Bantulah anak jika merasa kesulitan dalam membaca huruf maupun kata.

Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media *Mystery Box*

Media pembelajaran adalah suatu alat untuk membantu proses pembelajaran agar tersampaikan ke siswa dengan mudah. Cecep Kustandi dkk (2013:8) mengemukakan media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses pembelajaran dan membantu memperjelas makna materi yang diberikan. Sehingga, dapat membantu untuk mencapai suatu maksud pembelajaran dengan efektif. Media dibuat secara menarik, tentunya harus

nyaman dan aman tidak membahayakan ketika digunakan oleh anak. Berikut tabel perkembangan peserta didik setelah diberikan stimulus melalui media *mystery box*:

Tabel 1. Perkembangan anak setelah diberikan stimulus

No.	Nama Anak (berupa Inisial)	Keterangan
1.	AZ	Anak mampu mengenal bentuk huruf abjad A-Z dengan baik dan benar, serta mengerti instruksi yang diperintahkan guru dengan baik.
2.	HB	Anak mampu mengenal bentuk huruf abjad A-Z dengan baik dan benar, serta belum sepenuhnya mengerti instruksi yang diperintahkan guru.
3.	MS	Anak mampu mengenal bentuk huruf abjad A-Z dengan baik dan benar, serta mengerti instruksi yang diperintahkan guru dengan baik.
4.	OK	Anak mampu mengenal bentuk huruf abjad A-Z dengan benar, serta mengerti instruksi yang diperintahkan guru dengan baik.

Perubahan minat belajar dan perkembangan peserta didik dalam mengenal huruf dengan adanya media *mystery box* mengalami peningkatan, terjadi pada siswa 4-5 tahun TK Dharma Wanita Gempol yang diamati mengalami peningkatan dalam mengenal serta memahami huruf. Sebelumnya siswa belum memahami bentuk huruf setelah adanya media *mystery box* siswa lebih mudah untuk memahami. Alat pembelajaran edukatif *Mystery Box* dirancang dari bahan bekas yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar. Selain bahannya ramah lingkungan juga tidak memerlukan biaya besar untuk membuatnya. Meskipun dari bahan bekas, media ini menjadi menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada usia 4-5 tahun.

PEMBAHASAN

Peneliti akan memberikan informasi mengenai analisis data seperti:

1. Perencanaan kegiatan pembelajaran menggunakan APE *mystery box* untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf anak pada usia 4-5 tahun. Dalam melaksanakan perencanaan, terlebih dulu menyiapkan segala apa yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran seperti alat dan bahan, instrumen pembelajaran serta dokumentasi. Persiapan harus sesuai yang direncanakan, agar suatu kegiatan dapat berjalan dengan lancar.
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan APE *mystery box* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada usia 4-5 tahun. Ada hal yang harus dicermati dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran adalah waktu belajar dan gaya belajar (Yus, 2011:89). Maka, pembelajaran menggunakan APE *mystery box* akan

- meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Adanya media tersebut sangat tepat untuk mendukung anak dalam permasalahan sulit mengenal huruf.
3. Tindakan peserta didik pada APE *mystery box* yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu sangat baik juga terlihat menyenangkan saat pembelajaran menggunakan media tersebut secara berlangsung. Peserta didik aktif dalam penggunaan media dalam menyusun huruf dan merespon intruksi yang diberikan guru.
 4. APE *mystery box* untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada usia 4-5 tahun. Menurut Dwiyanti,dkk (2019:60) mengatakan bahwa melalui bermain, anak tumbuh untuk mengeksplorasi dan terlatih pertumbuhan fisiknya serta tidak hanya imajinasi untuk berinteraksi dengan teman lain, tetapi dengan memperkenalkan ide alami, meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Melalui pembelajaran menggunakan media *mystery box* selain belajar anak sekaligus bermain, dengan belajar sambil bermain akan membuat anak lebih memahami secara langsung yang sedang dipelajari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, secara umum diperoleh kesimpulan bahwa dengan adanya media APE *mystery box* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf pada usia 4-5 tahun dengan signifikan. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengenal huruf abjad a-z dan menyusun kata.

Saran

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, agar anak dapat memahami penjelasan guru dengan mudah. Selain itu, dengan adanya media dapat meningkatkan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media, dapat mempermudah guru dalam memberikan penjelasan, anak akan lebih paham dengan benda konkret (nyata) dibandingkan dengan harus berimajinasi. Dalam pelaksanaan menggunakan media *mystery box* terdapat yaitu: (1). Dalam media *mystery box* terdapat huruf dan kartu angka anak akan jadi lebih mudah mengenal huruf, (2). Dalam pelaksanaan media *mystery box* akan meningkatkan ketelitian anak dalam menyusun kata. (3). Bahan yang digunakan merancang media selain mudah ditemukan dapat menghemat biaya karena menggunakan bahan bekas. Pentingnya menggunakan media disetiap proses pembelajaran, tentunya guru harus memahami hal tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman Fatoni. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta. halaman.104.
- Akhmad A. 2015. *Pemanfaatan Media Sosial bagi Pengembangan Pemasaran UMKM* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Distro di Kota Surakarta). STMIK Duta Bangsa Surakarta. 9(1).
- Belajar Melalui Bermain Mystery Box Pengembangan Kemampuan Bahasa Sosial Anak Usia Dini*. (online). (https://www.academia.edu/38470229/Mystery_Box_docx). Diakses pada tanggal 28 Juni 2022.
- Dwiyanti, L., & Khan, R. I. 2020. Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE. *SEMASTER" Seminar Nasional Riset ...*, 1(1), 1–8.
- Dwiyanti, L, dkk. 2019. *Pengembangan Permainan Smart Adventure Untuk Meningkatkan Kesiapan Belajar Berhitung Permulaan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas.
- Kustandi, Cecep, dkk. 2013. *Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 8
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 8(2). Hal. 179
- Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional). 2003. Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 01. Jakarta:Sinar Grafika. 4
- Wulan, Sri. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa*. Cet ke-5. Tangerang: Universitas Terbuka
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Implementasi Pembelajaran Auditori Melalui Aktivitas Musik Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia

Dinna Nur Fitriani¹, Febri Cahyani², Safiruddin Al Baqi³

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo¹, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo²,
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo³,
dinnanurfitriani@gmail.com¹, febri02cahyani@gmail.com², albaqi@iainponorogo³

ABSTRACT

Cognitive processes are related to the level of intelligence to know someone with various interests. Cognitive is very influential on early childhood development because it can affect other developments. This study aims to determine the cognitive improvement of early childhood through the implementation of auditory learning using music activities from used goods. This study used the type of RnD applied to early childhood in TK Muslimat NU 111 Wringinanom. Subject of the study was 11 children consisting of 6 boys and 5 girls. The module is a research instrument that has been checked by experts and classroom teachers. The data were analyzed using the Wilcoxon test. The results showed that the average value experienced a difference between before and after the game, based on the output of the Test Statistic, it was known that Asymp.Sig. (2-tailed) is .003, it means that H_a is accepted. It is concluded that auditory learning through music activities from used goods is effective in improving early childhood cognitive.

Keywords: Auditory Learning, Music, Used Goods, Cognitive

ABSTRAK

Kognitif merupakan suatu proses berpikir individu untuk menghubungkan, menilai, dan meninjau suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan untuk mengetahui seseorang dengan berbagai minatnya. Kognitif sangat berpengaruh pada perkembangan anak usia dini karena dapat berpengaruh terhadap perkembangan yang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kognitif anak usia dini melalui implementasi pembelajaran auditori dengan menggunakan aktivitas musik dari barang bekas. Penelitian ini menggunakan jenis RnD diterapkan pada anak usia dini di TK Muslimat NU 111 Wringinanom kelompok B yang berjumlah 11 anak terdiri dari 6 laki-laki dan 5 perempuan. Modul sebagai instrumen penelitian yang telah dicek oleh ahli dan guru kelas. Data dianalisis menggunakan uji beda *Wilcoxon* pada data *Pre-test Post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata mengalami perbedaan antara sebelum dan setelah permainan, berdasarkan output uji *Wilcoxon* diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai .003 karena nilai .003 < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa " H_a diterima". Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh pembelajaran auditori melalui aktivitas musik dari barang bekas dalam meningkatkan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Pembelajaran Auditori, Musik, Barang Bekas, Kognitif

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu berada pada usia 0-6 tahun yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang pesat dan penting bagi kehidupan selanjutnya. Kemampuan anak usia dini mulai terbentuk dari lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah dan perlu adanya berbagai stimulasi sesuai tahapannya agar pertumbuhan dan aspek perkembangan tercapai terutama kognitif. Stimulus perkembangan kognitif perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mengembangkan kemampuan kognitif meliputi mengenal bilangan, mengelompokkan, mengenal bentuk geometri, melatih konsentrasi, mengenal berbagai pola, dan lainnya. Kemampuan

kognitif yaitu kemampuan anak harus berpikir secara detail dan anak mampu menyelesaikan masalahnya sendiri (Nurlaela & Suyadi, 2021).

Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir, ialah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan meninjau suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan untuk mengetahui seseorang dengan berbagai minatnya terutama ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar (Hardianti & Rachman, 2021). Kognitif juga sebagai proses pikiran untuk pengetahuan yang berupa aktivitas mental seperti mengingat, menyimpulkan, mengelompokkan, memecahkan masalah, menciptakan, dan berimajinasi. Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan dan kecerdasan otak anak (Pura & Haryono, 2020).

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Muslimat NU 111 Wringinanom masih ditemukan ada beberapa anak belum mampu berhitung dan sulit dalam hal berkonsentrasi. Keadaan tersebut disebabkan beberapa hal yaitu guru kurang kreativitas dalam mengimplementasikan pembelajaran, media pembelajaran di lembaga kurang lengkap, dan media yang dipilih guru kurang tepat. Selama ini guru selalu menggunakan metode tanya jawab dan metode ceramah sehingga anak sulit memahami dan kurang berkonsentrasi. pada hakikatnya banyak strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yaitu menerapkan pembelajaran auditori melalui penggunaan musik dari barang bekas.

Kegiatan dalam proses belajar mengajar hendaknya menekankan pada struktur kognitif, dengan memberi kesempatan pada anak secara langsung dalam aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan penuh makna (Lestari & Prima, 2018). Peningkatan kemampuan kognitif yang dilakukan oleh guru pada praktiknya sering dilaksanakan kurang sesuai dengan tujuan dan kurang menyentuh esensi. Kurangnya pemahaman guru akan pemilihan dan penerapan metode pembelajaran yang variatif dan karakteristik siswa yang beragam. Hal ini sering dilakukan dengan pemilihan materi, metode, strategi, dan teknik kurang sesuai dengan kemampuan anak. Dalam pengembangan kognitif pada anak guru sering menyampaikan dengan metode konvensional sehingga proses belajar mengajar hanya satu arah dengan terpusat pada guru. Kurangnya latihan anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sehingga memberikan dampak pembelajaran kurang bermakna dan kurang menyentuh kebutuhan serta potensi anak kurang berkembang secara maksimal (Nur, Hafina & Rusmana, 2019).

Penyampaian materi sering dijumpai menggunakan metode ceramah yang kurang mengembangkan potensi berfikir pada siswa (Lestari, Wujoso & Suryani, 2017). Hal ini dikarenakan metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga siswa tidak begitu aktif. Selain itu, kurangnya penggunaan media yang menarik juga dapat menghambat belajar anak. Misalnya siswa hanya dihadapkan oleh gambar

puzzle, bercerita dan lain sebagainya. Bahkan, dalam pengembangan kognitif guru hanya memberikan tugas melalui majalah anak. Jika hal ini dibiarkan secara terus-menerus siswa akan pasif karena kurang berinteraksi, kesulitan memecahkan masalah, sulit mengevaluasi hasil belajar, dan sukar memusatkan perhatian (Akbar, 2020). Oleh karena itu, guru dapat memfasilitasi dan memberikan respon kepada siswa agar aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dari tujuan pembelajaran (Setiawan & Alimah, 2019). Kegiatan belajar dalam kemampuan kognitif anak hanya bisa berhasil apabila anak terlibat aktif mengalami sendiri proses belajar. Dalam hal ini peran guru adalah mengupayakan agar setiap anak berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada. Guru diberi kebebasan dalam memilih cara atau metode yang akan diterapkan di dalam proses belajar mengajar (Fardiah, Murwani & Dhieni, 2019).

Berdasarkan observasi, implementasi proses belajar yang variatif dan inovatif masih jarang dilakukan. Padahal cukup banyak metode pembelajaran yang diterapkan dalam rangka meningkatkan kemampuan anak khususnya dari segi kognitif. Selain guru sebagai sumber belajar salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran dalam bentuk pembelajaran audiotori. Namun, penelitian yang menerapkan aktivitas pembelajaran audiotori untuk mengembangkan kemampuan kognitif masih terbatas. Padahal pembelajaran audiotori dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan kemampuan anak.

Khadijah menyebutkan bahwa pengembangan audiotori ialah pengembangan kemampuan anak dalam hal mendengar melalui proses penerimaan kumpulan bunyi benda, kosa kata atau kalimat yang memiliki makna topik tertentu (Novotasari & Fauziddin, 2021). Dengan perkembangan audiotori yang baik akan berpengaruh terhadap pengetahuan, kemampuan atau potensi, dan pengalaman yang dimiliki anak. Dengan adanya pembelajaran auditori pada anak bertujuan untuk memberikan pengalaman terhadap aktivitas musik yang menyenangkan, sehingga menstimulus pada perkembangan kognitif yang di dalamnya ada kegiatan mendengarkan, mengamati, memahami, mengingat dari aktivitas musik tersebut dengan penuh perhatian (Mianawati, Hayati & Kurnia, 2019).

Musik adalah bunyi yang dapat didengarkan yang memiliki nada tertentu sehingga nyaman di dengar. Musik merupakan cara simbolis salam mengekspresikan suasana hati dan pikiran seseorang. Dengan musik anak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan perasaan-perasaan dan pemikiran mereka dengan cara menari atau bergerak mengikuti suara musik. Musik juga dapat dikatakan sebagai stimulus bagi perkembangan anak. Pembelajaran musik, ialah suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi melalui pengalaman dan penghayatan musik. Musik dapat merangsang kemampuan kognitif anak. Dimana anak

menghayati lantunan nada yang dibunyikan, sehingga benyanyi membantu kosa kata anak, mengembangkan keterampilan kognitif seperti memori dan konsentrasi. Oleh karena itu, musik dapat merangsang respon relaksasi, motivasi atau pikiran, imajinasi, dan memori pada anak (Nasution, 2016).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penting untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kognitif anak usia dini melalui implementasi pembelajaran auditori dengan menggunakan aktivitas musik dari barang bekas.

METODE

Subjek

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dan dilakukan di TK Muslimat NU 111 Wringinanom Sambit Ponorogo. Penelitian diterapkan pada anak usia 5-6 tahun pada kelompok B yang berjumlah 11 siswa. Dari jumlah siswa tersebut kelompok B akan dilakukan penelitian, peneliti memberi pre-test dan post-test pada siswa untuk mengetahui hasil belajar. Subjek terdiri dari 6 laki-laki dan 5 perempuan yang berusia 5 sampai 6 tahun.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan analisis data. Tahap penerapan pembelajaran Auditori yang telah dilakukan dengan rincian sebagai berikut:

Tahap Persiapan. Tahap persiapan diawali dengan peneliti melakukan observasi di TK Muslimat NU 111 Wringinanom. Dari observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa siswa di TK tersebut, mengalami kesulitan dalam memahami bentuk angka. melakukan wawancara kepada guru dan kepala sekolah terkait permasalahan yang dihadapi pihak sekolah dan orang tua. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dirumuskan sebuah penerapan pembelajaran auditori melalui aktivitas musik guna memberikan pengalaman terhadap aktivitas musik yang menyenangkan, sehingga menstimulus pada perkembangan kognitif yang di dalamnya ada kegiatan mendengarkan, mengamati, memahami, mengingat dari aktivitas musik tersebut. Membuat modul berdasarkan pembelajaran auditori anak usia dini kemudian modul tersebut dicek oleh ahli dan guru kelas kelompok B. Perumusan ini dimulai dengan membuat modul berdasarkan pembelajaran auditori anak usia dini kemudian modul tersebut dicek oleh ahli dan guru kelas kelompok B.

Tahap Pelaksanaan. Tahap pelaksanaan pembelajaran auditori dilakukan setelah persiapan selesai dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pengenalan alat dan bahan yang digunakan. Peneliti dan guru kelas sebagai fasilitator dalam pelaksanaan ini. Peneliti memberikan contoh penggunaan alat musik dari botol bekas sebagai pengenalan angka.

Kemudian siswa diberi lembar kerja untuk dikerjakan dengan bimbingan guru. Lalu siswa mempraktekkan dengan bermain alat musik dari botol bekas. Setelah itu, anak membuat alat musik menyerupai harmonika dari stick ice cream.

Tahap Evaluasi. Program yang akan dilaksanakan dievaluasi dengan guru kelas Kelompok B. Setelah dua kali pertemuan menggunakan alat musik barang bekas, peneliti mengisi post-test sesuai kemampuan siswa. Indikator keberhasilan program juga dapat diperoleh dari laporan guru terkait perilaku siswa disekolah.

Tahap Analisis data. Data *pre-test* dan *post-test* yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan SPSS 25. Analisis data menggunakan uji beda *Wilcoxon Pre-test Post-test*, uji ini digunakan untuk membandingkan dua treatment yang berasal dari Pre-test dan Post-test. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah ada bukti statistik yang menunjukkan adanya perbedaan antara data pre-test dan post-test.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua instrumen utama yaitu modul pembelajaran musik menggunakan barang bekas dan lembar penilaian kemampuan kognitif anak usia dini. Modul pembelajaran musik berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang telah dicek oleh ahli dan guru kelas kelompok B TK Muslimat NU Wringinanom. Lembar penilaian menggunakan indikator perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun yang meliputi mengenal lambang bilangan 1-20, membedakan jumlah dan ukuran, mengurutkan, menyebutkan jumlah objek, menyebutkan nama objek, membedakan jumlah dan ukuran benda, menunjukkan perkembangan bahasa, membilang angka. Lembar penilaian ini merupakan adaptasi dari Azmita dan Mahyuddin (2021). Berikut adalah kisi-kisi instrument untuk anak:

1. Menunjukkan rasa ingin tahu
2. Bekerjasama dengan kelompoknya
3. Mengenal benda berdasarkan fungsi
4. Menunjukkan aktivitas eksploratif dan menyelidiki
5. Membilang benda satu sampai sepuluh
6. Memperhatikan benda yang ada dihadapannya
7. Menyebutkan berbagai nama alat musik
8. Mendengarkan suara-suara di sekitarnya
9. Menyebutkan bilangan tanpa menggunakan jari
10. Melihat dan menyentuh benda yang ditunjukkan oleh orang lain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran terhadap keadaan awal partisipan yang dilakukan sebelum dilaksanakan training. Pengukuran awal berupa pre-test dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan kognitif pada anak. Pre-test disebarkan kepada 11 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Dari pengumpulan data awal diketahui partisipan penelitian

berusia 5-6 tahun. Pengukuran terhadap kemampuan kognitif dilakukan menggunakan lembar penilaian berdasarkan STPPA. Perhitungan terhadap data pre-test dan post-test subjek menggunakan uji beda wilcoxon pre-test post-test.

Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan kedua kelompok data tersebut. Negative ranks antara kemampuan kognitif untuk pre-test dan post-test adalah 0, baik pada nilai N, mean rank, maupun sum rank. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai pretest ke nilai post-test. Positif rank hasil kemampuan kognitif untuk pre-test dan post-test terdapat 11 data positif yang artinya ke 11 siswa mengalami peningkatan hasil kemampuan kognitif dari nilai pre-test ke nilai post-test. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar 6.00, sedangkan *sum of rank* atau jumlah rangking positif adalah sebesar 66.0. Berdasarkan output *Test Statistic* diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai .003 karena nilai $.003 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa "Ha diterima". Artinya ada perbedaan antara hasil belajar matematika untuk *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh pembelajaran auditori melalui aktivitas musik dari barang bekas dalam meningkatkan kognitif anak usia dini".

Pengembangan kognitif pada anak perlu adanya tindakan stimulasi yang tepat dan menarik salah satunya belajar sambil bermain. Sebab kenyataannya di Taman Kanak-kanak tidak terpisah dari bermain yang menyenangkan. Dengan adanya belajar sambil bermain anak mulai menemukan solusi-solusi yang telah dipikirkan sebelumnya. Menurut Neisser dalam Khadijah dan Nurul (2021) menyatakan kognitif merupakan proses berpikir anak dan menemukan solusi yang telah dipikirkan tersebut.

Perkembangan Kognitif di TK tidak terlepas dari sebuah konsep berpikir, mengingat, pengambilan keputusan dan memecahkan masalah. Tahap perkembangan kognitif setiap anak berbeda-beda karena proses tersebut menanamkan beragam pemahaman informasi, pemecahan masalah, daya ingat serta cara mengambil keputusan oleh setiap anak. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa kognitif terdiri dari: a) konsep pengetahuan umum dan pengetahuan sains, b) konsep bilangan, lambang, dan huruf, c) konsep warna, ukuran, bentuk, serta pola.

Syaikhu dan Napis (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun meningkat, dilakukan melalui kegiatan permainan tradisional dengan nyanyian. Dibuktikan anak merasa senang belajar sambil bermain melalui cara yang menarik bagi anak. Dengan ini dapat memberikan motivasi kepada anak untuk aktif melakukan proses pembelajaran untuk mengembangkan kognitif hingga selesai. Hal tersebut sesuai dengan TK Muslimat NU 111 dengan diadakannya *ice breaking* sebelum pembelajaran dimulai dan suasana kegiatan pembelajarannya melibatkan aspek visual, auditori, kemampuan penalaran dan memecahkan

suatu masalah yang terdapat dalam permainan sehingga anak tidak bosan dalam belajar.

Menurut Piaget dalam penelitian Hernawati (2019) menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu anak memahami angka dibuktikan anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah mampu memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, anak mampu memahami sebab akibat, serta anak mampu membuktikan aktivitas yang bersifat menyelidiki dan eksploratif. Namun kenyataannya anak di TK itu dalam memahami angka salah satunya mampu menyebutkan lambang bilangan tetapi masih kurang dalam mengingat bentuk angka. Sehingga perlu adanya media-media penunjang pembelajaran agar anak lebih termotivasi untuk berpikir simbolik.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai yaitu tingkat pencapaian perkembangan berpikir simbolik terdiri dari anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal konsep bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Realitanya di TK itu usia 5-6 tahun anak mampu mengerjakan penjumlahan yang telah disediakan oleh guru dengan media seadanya dan mampu menyebutkan bilangan 1-20 serta ada juga anak yang mampu menyebutkan bilangan angka lebih dari 20.

Aspek perkembangan kemampuan kognitif bagi anak usia dini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk aspek kemampuan kognitif yaitu pembelajaran berhitung dan membilang atau pengenalan angka sejak dini. Namun kenyataan di lapangan anak menganggap bahwa kegiatan membilang sangat membosankan karena bersifat abstrak dan juga proses pembelajaran berpusat pada guru. Sehingga dalam pengembangan kognitif anak, media yang akan digunakan dalam pembelajaran di TK adalah belajar sambil bermain.

Media yang digunakan dalam pembelajaran guna mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media yang tidak berbahaya, menarik, dan dapat membantu guru mengaitkan satu hal dengan lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujiono yang menyatakan bahwa syarat-syarat media dalam pengembangan kognitif yaitu menarik dan menyenangkan baik bentuk maupun warna, bentuknya tidak tajam, ukuran sesuai anak usia dini, tidak berbahaya bagi anak, dan dapat dimanipulatif (Sujiono, 2009).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan segala sesuatu yang dapat memberikan manfaat untuk memaparkan materi demi tujuan pembelajaran (Khotimah, Supena & Hidayat, 2019). Oleh karena itu,

media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam mengirimkan pesan dari guru kepada anak didiknya.

Penggunaan media dalam penyampaian materi bertujuan guna untuk menambah semangat anak untuk belajar. Dalam hal ini pembelajaran audiotori dapat diaplikasikan dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak. Pembelajaran audiotori berkaitan dengan belajar dengan cara mendengarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Susilowati (2013), mengemukakan belajar audiotori adalah cara belajar standar bagi semua masyarakat dimana teingan terus menerus menangkap dan menyimpan informasi. Oleh karena itu, melalui pembelajaran yang tepat secara dinamis dan bersinambungan terjadi perubahan dalam diri seorang individu.

Peran penting kemampuan audiotori sangat terasa ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas, hal ini dikarenakan sebagian besar waktu anak digunakan untuk mendengarkan apa yang disampaikan guru maupun teman-temannya, media dan alat permainan. Menurut Novitasari dan Fauziddin (2021), keberhasilan aktivitas pembelajaran anak setiap harinya ditentukan dengan bagaimana kemampuan audiotorinya. Anak-anak sangat aktif dan mudah memperoleh informasi melalui indera pendengarannya.

Mendengarkan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak. Mendengarkan dan menyimak merupakan aspek yang saling berkaitan. Menurut Bromley dalam Rahmatillah, ada dua alasan mengajari anak mendengarkan, *pertama*, anak dan orang dewasa sebagian besar menghabiskan waktunya untuk mendengarkan. *Kedua*, kemampuan mendengarkan sangat penting tidak hanya belajar di dalam kelas tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari (Rahmatillah, 2018). Anak cenderung belajar melalui apa yang dilihat dan apa yang didengarnya. Sehingga stimulus dan ransangan dari lingkungan sekitar sangat membantu proses belajar pada anak. Anak menyukai hal-hal yang mereka anggap menarik. Untuk itu, dalam pelaksanaan pembelajaran audiotori digunakan berupa alat musik dari barang bekas.

Penggunaan media alat musik tersebut adalah dari botol marjan yang di desain sedemikian rupa dengan menempelkan angka di berbagi sisi botol. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam pengembangan kemampuan kognitif. Dan terdapat beberapa bukti pendukung terkait dengan hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Perbandingan aspek penilaian yang telah dilakukan terdapat beberapa penilai yang mendominasi hasil belajar siswa, yakni anak menunjukkan aktivitas eksploratif, menunjukkan rasa ingin tahu, dapat membilang 1-10 baik menggunakan jari ataupun tidak menggunakan, memperhatikan menyentuh, dan benda dihadapannya, serta mendengarkan suara di sekitarnya. Sedangkan aspek yang perlu di kembangkan, yaitu berkaitan dengan kemampuan anak dalam bekerjasama dengan kelompoknya. Hal ini

karena pada dasarnya anak memiliki sifat egosentri. Anak lebih mementingkan dirinya sendiri daripada orang lain. Maka dari itu, dalam proses belajar anak pendidik harus paham dan mengerti karakter dan tingkat perkembangan anak didik. Agar pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan optimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam penelitian ini tidak terlepas dari kelebihan dan kendala. Adapun kelebihan dalam penelitian ini adalah terletak pada media yang digunakan berasal dari barang bekas. Bahan-bahan yang dibutuhkan sangat mudah dicari. Dari sebuah botol marjan dan stik ice cream di modifikasi menjadi sebuah alat permainan edukatif yang dapat membantu proses belajar anak. Kendala yang dihadapi oleh peneliti adalah karena botol yang digunakan berbahan kaca sehingga sangat rawan terhadap pukulan yang keras. Untuk itu, peneliti menyupayakan agar media alat musik dari botol marjan tetap mengutamakan keselamatan bagi anak dengan melakukan pendampingan ketika digunakan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yesi Novitasari yang berjudul "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif bidang auditori yang meliputi kemampuan mendengarkan bunyi/suara, menirukan nada, mengingat bunyi/suara, dan mengulang kembali bunyi/suara yang telah di dengar anak usia 4-5 tahun dapat berkembang dengan rata-rata berjumlah 52.50% hal ini dikategorikan cukup baik. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah indikator pengembangan kognitif melalui pembelajaran auditori. Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu menggunakan media suara kata-kata, sedangkan peneliti sendiri menerapkan media alat musik dari barang bekas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penilaian dan analisis data menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui pembelajaran auditori melalui aktivitas musik dari barang bekas. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya bisa dilakukan dengan peralatan mahal namun juga peralatan bekas yang masih bisa dipakai ulang. Selain hemat, penggunaan barang bekas juga mampu menumbuhkan kreativitas anak. Peneliti menyarankan penelitian lebih lanjut melakukan dengan lebih baik dari segi media maupun segala kelengkapan terkait dengan penelitian untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Kencana.
- Azmita, M., & Nenny Mahyuddin. (2021). Peningkatan Penilaian Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1).

- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- Gusniarti, Pura, & Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Media Kartu Angka dari Kardus Bekas di PAUD Ceria Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma. *Jurnal Early Child Research and Practice (ECRP)*, 1(1).
- Hardianti, R., & Rachman, A. (2021). Mengembangkan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Bowling, Model Explicit Instruction, Metode Bermain dan Pemberian Tugas di TK. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2).
- Hernawati. (2019). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bilangan Di Era RA Qurra'ayun Bumi Sari Natar Lampung Selatan. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Lampung.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan, (2014).
- Khadijah, & Amelia, N. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Kencana.
- Khotimah, H., Supena, A., & Nandang Hidayat. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1).
- Lestari, P. I., & Elizabeth Prima. (2018). Permainan Congklak dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Sintesa: Undhira Bali*, 1.
- Mianawati, R., Hayati, T., & Kurnia, A. (2019). Keterampilan Menyimak pada Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita. *JAPRA*, 2(1).
- Nasution, R. A. (2016). Pembelajaran Seni Musik bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Keguruan UIN Sumatera Utara*, 4(1), 11–21.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2021). *Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini*. 5(1), 805–813. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2019). *Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik*. 42–50.
- Nurlaela, & Suyadi. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Beam Number dari Kardus Bekas. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1).
- Retno Susilowati. (2013). Pemahaman Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Thufula*, 1(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, (2009).
- Ricci Rahmatillah. (2018). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Menyimak pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1).

- Setiawan, A., & Alimah, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinestetik (VAK) terhadap Keaktifan Siswa. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Syaikhu, A., & Napis, A. D. (2020). Permainan Tradisional Betawi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di TK Mutiara. *Journal of Early Childhood Education*, 2(1).
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.

Eksplorasi Model Inkuiri Materi Gametogenesis Untuk Mengetahui Kemampuan Berpikir Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dwi Ari Budiretnani

Universitas Nusantara PGRI Kediri

dwiari@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the ability of the scientific method in second semester students of the Biology Education study program after learning the Inquiry model with small discussion groups consisting of 2 students. Materials in learning about Gametogenesis. Gametogenesis is the process of forming gametes/sex cells which is a condition for the formation of new individuals in preserving the offspring of living things. Consists of Spermatogenesis and Oogenesis. This type of research is quantitative research with data analysis techniques using percentages. The sample of research data is 19 people. The stages of scientific method ability are: 1) Material orientation by showing videos, reading textbooks, looking for other learning sources, 2) Formulating problems, 3) Formulating hypotheses, 4) Taking data, 5) Testing hypotheses, 6) Concluding. Results of analysis shows that on the task of material orientation: 70%, formulating problems: 70%, formulating hypotheses: 70%, collecting data: 55%, testing hypotheses: 60%, and concluding: 60%. The conclusions of this study indicate that the ability to find learning resources is very good, formulating problems and making hypotheses is sufficient, but in the process of collecting data, testing hypotheses, and concluding they are still low or still need to learn a lot.

Keywords: Inquiry model, scientific method, gametogenesis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir ilmiah pada mahasiswa semester dua program studi Pendidikan Biologi setelah dilakukan pembelajaran model Inkuiri dengan kelompok diskusi kecil yang terdiri dari 2 mahasiswa. Materi dalam pembelajaran tentang Gametogenesis. Gametogenesis adalah proses pembentukan gamet/ sel kelamin yang merupakan syarat terbentuknya individu baru dalam melestarikan keturunan makhluk hidup. Terdiri dari Spermatogenesis dan Oogenesis. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan prosentase. Sampel data penelitian adalah 19 orang. Tahapan kemampuan metode ilmiah adalah: 1) Orientasi materi dengan menampilkan video, membaca buku ajar, mencari sumber belajar yang lain, 2) Merumuskan Masalah, 3) Merumuskan Hipotesis, 4) Mengambil Data, 5) Menguji Hipotesis, 6) Menyimpulkan. Hasil analisis data bahwa pada tugas orientasi materi : 70%, merumuskan masalah : 70%, merumuskan hipotesis : 70%, mengumpulkan data : 55 % , menguji hipotesis : 60%, dan menyimpulkan : 60%. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mencari sumber belajar bagus sekali, merumuskan masalah dan membuat hipotesis cukup, tetapi dalam proses pengumpulan data, menguji hipotesis, dan menyimpulkan masih rendah atau masih perlu banyak belajar.

Kata Kunci: Model Inkuiri, Gametogenesis, Kemampuan Metode Ilmiah

PENDAHULUAN

Pembelajaran mata kuliah Struktur dan Perkembangan Hewan (SPH) dalam pelaksanaannya masih kurang dalam melibatkan mahasiswa untuk dapat berpikir secara mandiri. Observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa mahasiswa dalam menganalisis sebuah permasalahan masih dilakukan melalui kajian literatur, sehingga menyebabkan kurangnya

kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data tersebut, kemudian mengambil kesimpulan serta mengkomunikasikan hasil pengalaman observasinya.

Proses berpikir ini sangat penting dalam melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu berpikir ilmiah. Kemampuan berpikir ilmiah merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir secara ilmiah dengan langkah-langkah yang umumnya dilakukan adalah melakukan observasi, merumuskan masalah, mengkaji teori, merumuskan hipotesis, merencanakan penelitian, melaksanakan penelitian atau eksperimen, mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data, menyusun laporan, kemudian mempublikasikan/mempresentasikan hasil (Kartikawati, 2019).

Pembelajaran yang dilakukan selama ini dengan metode diskusi dan presentasi dirasakan kurang menarik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas pemberian materi, pemberian contoh, kemudian berdiskusi antara mahasiswa dengan dosen. Dengan proses pembelajaran tersebut menyebabkan mahasiswa menjadi kurang aktif. Salah satu solusi yang dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar mengintegrasikan antara pikiran dan fisik, melalui interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan lingkungan dan sumber-sumber belajar lainnya dalam situasi yang menyenangkan (Juniati & Widiana, 2017). Pengalaman belajar sangatlah penting dalam menunjang proses pembelajaran, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan tetapi juga memperoleh kemampuan untuk menggali sendiri pengetahuan tersebut dari berbagai sumber belajarnya. Model pembelajaran yang dapat mencakup hal tersebut adalah model pembelajaran inkuiri.

Penggunaan model pembelajaran inkuiri dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan pada akhirnya akan mempengaruhi pemahaman konsep yang ditemukan. Tujuan dari pembelajaran model inkuiri adalah untuk mengembangkan tingkat berpikir dan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Berdasarkan banyak penelitian yang telah dilakukan, terbukti model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar, ketuntasan belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, sikap ilmiah, dan kemampuan metode ilmiah (Amijaya et al., 2018; Deta et al., 2013; Irawati & Idrus, 2020; Kartikawati, 2019; Susilawati et al., 2015; Widyaningrum & Wijayanti, 2019).

Pembelajaran menggunakan model inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan mahasiswa secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki sesuatu baik itu benda, manusia, atau sebuah fenomena peristiwa secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri berdasarkan hasil temuannya (Fitriani, 2017). Langkah-langkah dalam model pembelajaran inkuiri tersebut sejalan dengan langkah-langkah kemampuan metode ilmiah.

Dari beberapa topik materi di mata kuliah SPH sebagai materi lanjutan dari Struktur Hewan yaitu tentang Perkembangan Hewan yang salah satu materi Gametogenesis proses pembelajarannya menggunakan model Inkuiri. Materi Gametogenesis dipelajari hanya sebatas hafalan saja tanpa mengetahui apa pentingnya dalam melestarikan makhluk hidup, mengapa diperlukan proses gametogenesis, bagaimana proses dan hasil akhir gamet dengan kromosom-kromosomnya.

Dengan analisis masalah tersebut maka diperlukan penelitian Eksplorasi Model Inkuiri dalam Mengajarkan Materi Gametogenesis untuk Mengetahui Kemampuan Metode Ilmiah pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Nusantara PGRI Kediri.

METODE

Metode penelitian menggunakan metode eksperimen dengan sampel penelitian satu kelas dengan jumlah 19 mahasiswa. Adapun langkah-langkah pembelajaran model Inkuiri sebagai berikut : 1) Orientasi materi dengan menampilkan video, membaca buku ajar, mencari sumber belajar yang lain, 2) Merumuskan Masalah, 3) Merumuskan Hipotesis, 4) Mengambil Data, 5) Menguji Hipotesis, 6) Menyimpulkan. Analisis data menggunakan rubrik penilaian kemampuan berpikir ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data dari lembar tugas yang dikerjakan selama proses pembelajaran pembelajaran dengan model pembelajaran Inkuiri menggunakan rubrik penilaian menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil kemampuan berpikir ilmiah materi Gametogenesis dengan model pembelajaran Inkuiri pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tahapan	Prosentase rata-rata	Kriteria
1. Orientasi materi	70	Baik
2. Merumuskan Masalah	70	Baik
3. Merumuskan Hipotesis,	70	Baik
4. Mengambil Data	55	Rendah
5. Menguji Hipotesis	60	Cukup
6. Menyimpulkan	60	Cukup

Pembahasan

Pembelajaran mata kuliah Struktur dan Perkembangan Hewan mencakup struktur/histologi hewan dan perkembangan/embriologi hewan yang pelaksanaannya diawali dengan pemberian RPS dan Kontrak kuliah selama satu semester kepada mahasiswa semester dua. Pembelajaran dilakukan dengan metode diskusi presentasi yang dilakukan oleh mahasiswa yang sudah dibagi dalam kelompok. Untuk sumber belajar sudah disiapkan

buku ajar, power point yang dibuat oleh dosen, dan sumber lain dari internet. Hasil diskusi awal telah terbentuk anggota kelompok yang ditulis dalam kontrak kuliah.

Dalam penelitian ini mengambil salah satu topik materi yaitu Gametogenesis yang berisi tentang proses pembentukan gamet jantan/spermatozoon dan gamet betina/oosit/sel telur. Pada materi ini dituntut untuk memahami bagaimana proses pembagian kromosom pada setiap tahapan gametogenesis, sehingga menghasilkan sel yang bersifat haploid.

Kemampuan mahasiswa dalam satu kelas sangat bervariasi oleh karena itu diperlukan teknik mengajar yang bisa diterima oleh semua mahasiswa. Peneliti memilih model pembelajaran yang bisa merangsang daya pikir mahasiswa yaitu model pembelajaran Inkuiri yang pada tahapannya menggunakan tahapan proses berpikir ilmiah. Mahasiswa program Studi Pendidikan Biologi sudah sering melakukannya pada saat praktikum di laboratorium. Peneliti telah menerapkan pada saat proses pembelajaran dengan perangkat yang sudah disiapkan yaitu Desain pembelajaran/RPP, PPT materi, buku ajar, lembar tugas mahasiswa, tautan video youtube, dan rubrik penilaian.

Dari hasil pengumpulan data didapatkan bahwa pada tahapan orientasi materi dengan hasil 70%, ini merupakan hasil yang memuaskan dalam mencari sumber belajar yang sesuai dengan materi. Pada tahapan merumuskan masalah dan merumuskan hipotesis diperoleh hasil 70%, hal ini berarti dengan banyaknya sumber belajar, mahasiswa sudah mampu merumuskan masalah dan membuat hipotesis yang diharapkan sesuai dengan rubrik penilaian yang menjadi acuannya. Pada tahapan mengumpulkan data diperoleh 55% yang berarti mahasiswa belum mampu dalam hal mengumpulkan data, sehingga masih perlu latihan lebih intensif tentang cara mengumpulkan data. Pada tahapan menguji hipotesis dan menyimpulkan diperoleh 60%, hal ini berarti kemampuan menguji hipotesis, dan menyimpulkan adalah cukup.

Model pembelajaran inkuiri membantu mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir ilmiahnya dimulai dari lebih aktif dalam mencari informasi, melakukan analisis masalah, dan menarik kesimpulan. Mahasiswa tidak hanya menghafal tetapi memahami lebih dalam konsep materi yang diajarkan sehingga membantu mahasiswa mengingat materi belajarnya, hal ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu (Deta et al., 2013; Irawati & Idrus, 2020; Juniati & Widiana, 2017; Sutarningsih, 2022). Melalui pembelajaran inkuiri dengan banyaknya kegiatan yang setiap tahapannya menunjukkan besarnya keterlibatan mahasiswa sebagai subyek dalam berproses belajar yang akan membangun pengalaman belajarnya dan mengoptimalkan kualitas hasil belajar. Inkuiri terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh

Fajar, (2020), Destrilia et al., (2021), Suryawati et al., (2018), Widyawati et al., (2019), dan Sukaryanto, (2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah banyaknya sumber belajar yang disiapkan oleh mahasiswa dapat membuat rumusan masalah dan merumuskan hipotesis dengan baik. Kemampuan mengumpulkan data termasuk rendah, maka diperlukan banyak latihan dalam proses mengumpulkan data. Pada tahap menguji hipotesis dan membuat kesimpulan dengan nilai cukup.

Saran. Sebaiknya peneparan model pembelajaran inkuiri dilakukan untuk banyak materi, terutama pada mata kuliah Struktur Perkembangan Hewan, model pembelajaran inkuiri yang dilengkapi dengan kemampuan berpikir ilmiah mampu menambah pengalaman belajar dan terbiasa menerapkan proses berpikir ilmiah bagi mahasiswa prodi pendidikan biologi. Dengan terbiasa menerapkan proses berpikir ilmiah, diharapkan kedepannya mahasiswa dapat mendalam dalam mempelajari materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Amijaya, L. S., Ramdani, A., & Merta, I. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir kritis Peserta Didik. *Jurnal Pijar MIPA*, 13(2), 94–99.
- Destrilia, E. A., Hasan, R., & Rifa'i. (2021). Pembelajaran Inkuiri untuk Melatih kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, Literasi Sains, dan keaktifan Siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(6), 212–222.
- Deta, U. A., -, S., & Widha, S. (2013). Pengaruh Metode Inkuiri Terbimbing Dan Proyek, Kreativitas, Serta Keterampilan Proses Sains Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia (Indonesian Journal of Physics Education)*, 9(1), 28–34.
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPEFI/article/view/2577>
- Fajar, M. T. I. (2020). *PENERAPAN METODE INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI POKOK BAHASAN TUMBUHAN HIJAU* Muhammad Thoifur Ibnu Fajar Program Studi Biologi, *Faperta Universitas Abdurachman Saleh Situbondo*. 8(2), 499–510.
- Fitriani, R. (2017). Perbedaan Kemampuan Dasar Bekerja Ilmiah Mahasiswa Biologi yang Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri dan Group Inversigation. *Jurnal Bioedusiana*, 02(01), 109–116.
- Irawati, S., & Idrus, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Aktivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Biologi*, 4(2), 202–208.
<https://doi.org/10.33369/diklabio.4.2.202-208>
- Juniati, N. W., & Widiana, I. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i2.12045>
- Kartikawati, E. (2019). Analisis kemampuan Metode Ilmiah dalam membuat laporan penelitian mahasiswa pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(10), 27–33.
- Sukaryanto. (2020). Pengaruh Implementasi Model pembelajaran Inkuiri Based Learning pada pembelajaran Biologi Terhadap Kinerja dan hasil Belajar Siswa. *Biolearning Journal*, 7(1), 39–43.
- Suryawati, E. S., Suwondo, S., & Pendrice, P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 20. <https://doi.org/10.24114/jpb.v8i1.11224>
- Susilawati, Susilawati, & Sridana, N. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Tadris IPA Biologi FITK IAIN Mataram*, 8(1), 27–36.
- Sutarningsih, N. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 116–123.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/44929%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/viewFile/44929/21318>
- Widyaningrum, D. A., & Wijayanti, T. (2019). Implementasi buku petunjuk praktikum biokimia berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan kerja ilmiah. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 4(02), 58–67. <https://doi.org/10.33503/ebio.v4i02.437>
- Widyawati, T., Adnyana, B., & Warpala, I. W. S. (2019). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Konsep Ipa Dan Keterampilan Proses Sains Dalam Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 6(2), 83–92.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPB/index>

Analisis Muatan 18 Nilai Karakter Pada Buku Tematik Siswa Kelas 1 Tema 6 SD/MI

Dwi Muhamad Nurfianto¹, Rizky Handayani², Shelina Nur Aini³, Rian Damariswara⁴

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³⁴

dwimuhammadnurfianto@gmail.com¹, rizkyhanda.78@gmail.com²,
shelinanura77@gmail.com³, riandamar08@unpkediri.ac.id⁴

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze and describe the content of 18 character values in the thematic book of grade 1 students, theme 6 SD/MI. This study uses qualitative methods with content analysis techniques. The source of data used in this study is the thematic student book for grade 1 SD / MI theme 6 clean, healthy, and beautiful environment curriculum 2013 revised edition 2017. Research data in the form of content of 18 character values in student thematic books. The results stated that the thematic books of grade 1 students on theme 6 of SD/MI contained as many as 249 findings of content of character values. The content of character values is divided into 3 parts, 115 character values are found in the reading section, 70 character values are found in 14 character values found in the student activity instructions section, and 64 character values are found in 18 character values. in the student practice section.

Keywords: character value, thematic books, elementary school

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan muatan 18 nilai karakter pada buku tematik siswa kelas 1 tema 6 SD/MI. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis konten. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku siswa tematik kelas 1 SD/MI tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Data penelitian berupa muatan 18 nilai karakter pada buku tematik siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa buku tematik siswa kelas 1 tema 6 SD/MI memuat sebanyak 249 temuan muatan nilai-nilai karakter. Muatan nilai-nilai karakter tersebut terbagi menjadi 3 bagian yaitu sebanyak 115 nilai karakter ditemukan pada bagian bacaan, sebanyak 70 muatan nilai karakter yang tersebar dalam 14 nilai karakter ditemukan pada bagian petunjuk kegiatan siswa, dan 64 muatan nilai karakter yang tersebar dalam 18 nilai karakter ditemukan pada bagian latihan siswa.

Kata Kunci: nilai karakter, buku tematik, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Sifat bawaan yang dimiliki seseorang yang dapat dibentuk dan digunakan untuk bertindak dan berpikir disebut dengan karakter. Karakter berfungsi sebagai pembeda antara individu dengan individu lainnya (Adisusilo & Sutarjo, 2012: 76). Seseorang yang memiliki karakter baik akan mempunyai perilaku dan pemikiran yang baik terhadap sesama manusia dan lingkungan sekitar. Dengan demikian, penanaman karakter memiliki peran yang sangat penting untuk membentuk kepribadian yang positif dalam diri siswa.

Era modernisasi memberikan pengaruh yang dapat menyebabkan terjadinya krisis moral dan penurunan mutu pendidikan karakter. Hal ini dapat dibuktikan dengan merebaknya kasus kenakalan remaja, kurangnya sopan santun dalam bertutur kata, tidak mematuhi nasehat guru maupun orang tua, sering membolos, tawuran hingga penyalahgunaan narkoba. Karakter seorang anak yang tidak

ditangani akan terbawa sampai usia dewasa (Zubaedi, 2011: 45). Apabila penanaman karakter dilakukan sejak dini dapat dijadikan pondasi bagi siswa agar tidak terbiasa saat tumbuh dewasa. Oleh karena itu, sudah sepatutnya pembinaan karakter dilakukan sejak usia sekolah dasar agar karakter anak tetap berkualitas.

Pemberian dan penanaman pendidikan karakter dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Sekolah merupakan tempat yang tepat untuk mengenalkan, membentuk, dan mengembangkan kepribadian karakter pada anak. Sekolah menjadi lingkungan yang berinteraksi secara langsung dengan anak-anak dan berpotensi untuk mendidik setiap pola pikir, hati, dan perilaku mereka (Darmayanti & Wibowo, 2014: 224). Melalui lingkungan sekolah kepribadian karakter siswa dapat berkembang dan dibentuk. Dengan demikian, pemberian pendidikan karakter pada mata pelajaran yang diajarkan yang diwujudkan dalam kurikulum 2013 dapat mengatasi krisis moral pada anak di era modernisasi ini.

Pada pembelajaran di sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013 dengan metode pembelajaran berbasis tematik. Pembelajaran tematik ini menekankan pada pengintegrasian semua disiplin ilmu dan pengalaman belajar berdasarkan aplikasi dan struktur aktual (Apriani & Wangid, 2015). Pengembangan karakter pada siswa sekolah dasar sangat penting sehingga siswa dituntut untuk memahami aspek positif atau negatif kondisi dari lingkungan sekitar. Dengan demikian, perilaku yang tidak sesuai dengan etika dan moral dapat dicegah melalui penanaman karakter siswa di sekolah.

Proses kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam buku tematik siswa sangat erat kaitannya dengan kehidupan siswa sehari-harinya. Aspek karakter yang terdapat dalam setiap mata pelajaran pada buku siswa memberikan banyak perhatian bagi siswa (Raka, 2011: 46). Buku tematik siswa tidak hanya memuat topik dalam meningkatkan kecerdasan pada siswa, melainkan juga memuat topik yang dapat berkontribusi dalam pembentukan karakter pada siswa. Pembentukan karakter sangatlah penting untuk diajarkan pada siswa. Dengan adanya buku siswa dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan kemudahan bagi siswa sehingga untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan kemampuan untuk berperan dan terlibat aktif terutama dalam penanaman nilai-nilai karakter.

Terdapat 18 nilai karakter yang harus dikembangkan dan ditanamkan kepada siswa. Nilai 18 karakter tersebut adalah nilai religius, nilai jujur, nilai toleransi, nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai kreatif, nilai mandiri, nilai demokratis, nilai rasa ingin tahu, nilai semangat kebangsaan, nilai cinta tanah air, nilai menghargai prestasi, nilai bersahabat atau komunikatif, nilai cinta damai, nilai gemar membaca, nilai peduli lingkungan, nilai peduli sosial, dan nilai tanggung jawab (Kemdiknas, 2010: 9). Nilai karakter tersebut kemudian dikembangkan kepada siswa yang disesuaikan pada taraf usia siswa. Hal ini dilakukan agar pendidikan karakter dapat diterima dengan baik oleh para siswa.

Melalui kegiatan pembelajaran dalam buku siswa sekolah dasar, secara langsung atau tidak langsung buku siswa sekolah dasar ini diharapkan dapat menanamkan dan membentuk nilai-nilai karakter kepada siswa sekolah dasar

melalui buku siswa tersebut. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam buku siswa dapat menjadi alternatif pilihan dalam hal perbaikan karakter siswa. Untuk itu, buku siswa perlu dikaji secara mendalam terkhusus terkait muatan nilai-nilai karakter yang sangat relevan untuk diteliti sebagai penunjang pembentukan karakter pada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan 18 nilai karakter yang termuat dalam buku tematik siswa kelas 1 sekolah dasar tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri yang dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu, bagian bacaan, bagian petunjuk kegiatan siswa, dan bagian latihan siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru SD/MI terkait pendidikan nilai karakter yang terdapat dalam buku tematik siswa kelas 1 SD/MI tema 6, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk melakukan pembelajaran karakter sesuai buku tema tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang pada dasarnya menekankan pada segi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah yang diteliti (Masyhud, 2016). Jenis penelitian yang digunakan adalah studi pustaka atau penelitian pustaka dengan menggunakan teknik analisis konten.

Buku tematik siswa kelas 1 SD/MI tema 6 lingkungan bersih, sehat dan asri digunakan sebagai sumber data. Obyek yang diteliti dalam buku teks ini adalah muatan 18 nilai karakter yang termuat dalam seluruh isi bagian dari buku.

Dalam penelitian kualitatif, Instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri sebagai *human instrument*. Peneliti mengembangkan instrument tambahan untuk menunjang keberhasilan penelitian dengan cara memasukkan dalam rubrik tabel analisis yang disusun berdasarkan landasan teori terkait nilai-nilai karakter pada bagian bacaan, petunjuk kegiatan siswa, dan bagian latihan siswa pada buku tematik siswa tema 6 lingkungan bersih, sehat dan asri kelas 1 SD/MI.

Data penelitian yang digunakan adalah muatan 18 nilai karakter yang terdapat pada buku tematik siswa kelas 1 SD/MI tema 6 lingkungan bersih, sehat dan asri sesuai dengan *Permendikbud No. 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah* yang meliputi karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis isi setiap kata dan kalimat kemudian dicatat secara cermat untuk mendapatkan data tentang muatan nilai karakter yang terdapat dalam buku siswa kelas I SD/MI tema 6.

HASIL

Buku tematik siswa kelas 1 semester 2 SD/MI tema 6 terdiri dari empat subtema yaitu lingkungan rumahku, lingkungan sekitar rumahku, lingkungan sekolahku, dan bekerja sama menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan.

Berdasarkan hasil analisis muatan 18 nilai karakter yang telah dilakukan pada buku siswa kelas 1 SD/MI tema 6 dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu bagian bacaan, bagian petunjuk kegiatan siswa, dan bagian latihan siswa dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Muatan Nilai Karakter yang Terdapat pada Bagian Bacaan Siswa

No.	Nilai karakter	Frekuensi kemunculan	Data hasil temuan
1.	Religius	11	Halaman 1, 31, 36 pada subtema 1; halaman 39, 49, 51, 61 pada subtema 2; halaman 80 subtema 3; dan halaman 114, 116, 124 pada subtema 4.
2.	Jujur	4	Halaman 59, 67 pada subtema 2; halaman 92 subtema 3; dan halaman 135 subtema 4.
3.	Toleransi	1	Halaman 133 subtema 4.
4.	Disiplin	4	Halaman 6, 12, 31 pada subtema 1 dan halaman 133 subtema 4.
5.	Kerja Keras	6	Halaman 39, 74 pada subtema 2; halaman 104 subtema 3; dan halaman 115, 126, 133 pada subtema 4.
6.	Kreatif	1	Halaman 87 subtema 3.
7.	Mandiri	7	Halaman 6, 31 pada subtema 1; halaman 74 subtema 2; halaman 80, 103, 109 pada subtema 3; dan halaman 115 subtema 4.
8.	Demokratis	2	Halaman 103 subtema 3; dan halaman 133 subtema 4.
9.	Rasa ingin tahu	6	Halaman 2, 24, 25, 28 pada subtema 1; dan halaman 50, 62 pada subtema 2.
10.	Semangat kebangsaan	3	Halaman 31 subtema 1; dan halaman 84, 93 pada subtema 3.
11.	Cinta tanah air	4	Halaman 1 subtema 1; dan halaman 84, 93, 110 pada subtema 3.
12.	Menghargai prestasi	8	Halaman 31 subtema 1; halaman 36, 39, 45, 59 pada subtema 2; halaman 92 subtema 3; dan halaman 116, 146 pada subtema 4.
13.	Bersahabat / komunikatif	10	Halaman 24 subtema 1; halaman 42, 44, 45, 50, 58 pada subtema 2; halaman 101 subtema 3; dan halaman 118, 126, 133 pada subtema 4.
14.	Cinta Damai	2	Halaman 50 subtema 1; dan halaman 104 subtema 3.
15.	Gemar Membaca	6	Halaman 37 subtema 2; halaman 81, 103 pada subtema 3; dan halaman 115, 123, 146 pada subtema 4.
16.	Peduli Lingkungan	29	Halaman 5, 28, pada subtema 1; halaman 36, 38, 43, 51, 58, 72 pada subtema 2; halaman 80, 81, 92, 93, 95, 101, 103, 104, 105, 109 pada subtema 3; dan halaman 114, 115, 121, 123, 126, 139, 146, 147, 148, 149, 151 pada subtema 4.
17.	Peduli Sosial	5	Halaman 2 subtema 1, halaman 36, 59 pada subtema 2, halaman 106 subtema 3; dan halaman 116 subtema 4.
18.	Tanggung Jawab	6	Halaman 1, 5, 31 pada subtema 1; dan halaman 93, 103, 127 pada subtema 3.
Total			115

Berdasarkan data pada tabel 1.2, muncul 18 nilai karakter pada bagian bacaan buku tematik siswa kelas 1 tema lingkungan bersih, sehat dan asri.

Tabel 1.2 Muatan Nilai Karakter yang Terdapat pada Bagian Petunjuk Kegiatan Siswa

No.	Nilai karakter	Frekuensi kemunculan	Data hasil temuan
1.	Jujur	3	Halaman 32 subtema 1; dan halaman 41, 52 pada pada subtema 2.
2.	Toleransi	1	Halaman 134 subtema 4.
3.	Disiplin	3	Halaman 18, 35 pada subtema 1; dan halaman 77 pada subtema 2.
4.	Kerja Keras	1	Halaman 72 subtema 2.
5.	Kreatif	16	Halaman 13, 17, 27 pada subtema1; halaman 55, 57, 70, 76 pada subtema 2; halaman 97, 105 pada subtema 3; dan halaman 117, 119, 120, 124, 131, 140, 145 pada subtema 4.
6.	Mandiri	4	Halaman 11 subtema 1; halaman 74 subtema 2; dan halaman 83, 105 pada subtema 3.
7.	Demokratis	4	Halaman 63 subtema 2; dan halaman 134, 138, 139 pada subtema 4.
8.	Rasa ingin tahu	6	Halaman 2 subtema 1; halaman 85, 109 subtema 3; dan halaman 117, 149, 151 pada subtema 4.
9.	Cinta tanah air	2	Halaman 85 dan 94 pada subtema 3.
10.	Menghargai prestasi	5	Halaman 34 subtema 1; halaman 41, 46 pada subtema 2; halaman 105 subtema 3; dan halaman 134 subtema 4.
11.	Bersahabat / komunikatif	9	Halaman 57, 65, 77 pada subtema 2; halaman 110 subtema 3; dan halaman 123, 134, 142, 145, 151 pada subtema 4.
12.	Gemar Membaca	1	Halaman 127 pada subtema 4.
13.	Peduli Lingkungan	12	Halaman 29 subtema 1; halaman 38, 39, 74 pada subtema 2; halaman 92 subtema 3; dan halaman 117, 120, 126, 127, 128, 133, 142 pada subtema 4.
14.	Tanggung Jawab	3	Halaman 5 subtema 1; halaman 89 subtema 3; dan halaman 114 subtema 4.
Total			70

Berdasarkan data pada tabel 1.2, tidak ditemukan muatan nilai karakter religious, nilai semangat, nilai kebangsaan, nilai cinta damai, dan nilai peduli sosial pada bagian petunjuk kegiatan siswa pada buku siswa kelas 1 tema lingkungan bersih, sehat dan asri.

Tabel 1.3 Muatan nilai Karakter yang Terdapat pada Bagian Latihan Siswa

No.	Nilai karakter	Frekuensi kemunculan	Data hasil temuan
1.	Religius	1	Hallalmaln 51 subtema 2.
2.	Disiplin	4	Halaman 5, 6, 35 pada subtema 2; dan halaman 133 subtema 4.
3.	Kreatif	9	Halaman 13 dan 17 pada subtema 1; halaman 55, 57, 70, 76 pada subtema 2; dan halaman 117, 124, 145 pada subtema 4.
4.	Mandiri	7	Halaman 12, 18, 19, 26, 32, 33 pada subtema 1; halaman 96 subtema 3.
5.	Demokratis	1	Halaman 134 subtema 4.
6.	Rasa ingin tahu	17	Halaman 3, 11, 16, 17, 29, 33, 34 pada subtema 1; halaman 52, 54, 59, 63, 64, 73 pada subtema 2; halaman 86, 108 pada subtema 3; dan halaman 129, 130 pada subtema 4.

7.	Semangat kebangsaan	1	Halaman 85 subtema 3.
8.	Cinta tanah air	2	Halaman 94 dan 113 pada subtema 3.
9.	Gemar Membaca	4	Halaman 18 subtema 1; halaman 51 subtema 2; dan halaman 143, 144 pada subtema 4.
10.	Peduli Lingkungan	14	Halaman 5, 11, 12 pada subtema 1; halaman 40, 41, 73, 79 pada subtema 3; halaman 109, 116 pada subtema 3; dan halaman 134, 144, 146, 148, 152 pada subtema 4.
11.	Tanggung Jawab	4	Halaman 5, 35 pada subtema 1; dan halaman 114, 152 pada subtema 4.
	Total		64

Berdasarkan data pada tabel 1.3, tidak ditemukan muatan nilai karakter jujur, nilai toleransi, nilai kerja keras, nilai menghargai prestasi, nilai bersahabat/komunikatif, nilai cinta damai, dan nilai peduli sosial pada bagian latihan siswa buku tematik siswa kelas 1 tema lingkungan bersih, sehat dan asri.

PEMBAHASAN

Hasil data analisis dari buku siswa yang telah dilakukan menunjukkan bahwa buku tematik siswa kelas 1 tema 6 lingkungan bersih, sehat dan, asri ini mengandung nilai-nilai karakter sesuai dengan Kurikulum 2013. Nilai karakter yang ditemukan sebanyak 249 temuan. Jumlah temuan tersebut adalah akumulasi dari semua bagian buku yang dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu bagian bacaan siswa, bagian petunjuk kegiatan siswa, dan bagian latihan siswa yang terdiri dari empat subtema yaitu lingkungan rumahku, lingkungan sekitar rumahku, lingkungan sekolahku, dan bekerjasama menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan.

Berdasarkan hasil data pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa sebaran muatan 18 nilai karakter pada buku tematik siswa kelas 1 sekolah dasar tema 6 lingkungan bersih, sehat dan asri kelas 1 yang menduduki peringkat teratas berdasarkan jumlah kemunculannya adalah muatan nilai peduli lingkungan sebanyak 55 temuan, muatan nilai rasa ingin tahu sebanyak 29 temuan, dan muatan nilai kreatif sebanyak 26 temuan. Jumlah muatan nilai karakter tersebut merupakan jumlah akumulasi dari bagian bacaan, bagian petunjuk kegiatan siswa, dan bagian latihan siswa. Namun terdapat beberapa nilai karakter yang belum tampak dominan dalam buku ini yaitu nilai karakter toleransi, nilai kerja keras, nilai demokratis, nilai semangat kebangsaan, nilai cinta tanah air, nilai cinta damai, dan nilai peduli sosial.

Seluruh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam buku mengandung muatan nilai karakter peduli lingkungan. Suatu sikap serta tindakan untuk selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya serta mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi disebut karakter peduli lingkungan (Kemdiknas, 2010: 11). Beberapa paparan data kutipan yang memiliki muatan karakter peduli lingkungan yang terkandung dalam buku siswa sebagai berikut.

“Murid-murid melakukan kerja bakti membersihkan sekolah. Murid-murid mengumpulkan sampah yang dapat didaur ulang. Menurut Bu Guru, sampah itu dapat disetorkan ke Bank Sampah” (Nurhasanah, 2017: 109).

“Sore hari turun hujan disertai angin. Pohon berputar-putar ditiup angin. Pohon di dekat rumah Udin patah. Daun-daun berserakan. Orang-orang bekerja bakti. Mereka membersihkan lingkungan. Udin mengajak Edo bekerja bakti” (Nurhasanah, 2017: 126).

Niai karakter peduli lingkungan terkandung dalam beberapa paparan data kutipan diatas yang diambil dari buku siswa. Kegiatan yang dilakukan Udin dan Edo yang termuat dalam isi pada bagian bacaan buku siswa tersebut menunjukkan adanya muatan nilai karakter peduli lingkungan. Tema dalam buku siswa ini berkaitan dengan lingkungan sehingga sudah semestinya terdapat pengembangan nilai karakter peduli lingkungan yang lebih dominan daripada nilai karakter lainnya.

Setiap bagian subtema dalam buku siswa mengandung muatan nilai karakter rasa ingin tahu. Suatu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar disebut dengan karakter rasa ingin tahu (Mustari, 2011: 103). Beberapa paparan data kutipan yang memiliki muatan karakter rasa ingin tahu yang terkandung dalam buku siswa sebagai berikut.

“Udin: Ayah, bagaimana cara melakukan gerakan melompat? Ayah: Pinggul dan lutut ditekuk untuk mengambil ancang-ancang. Lengan diangkat ke belakang punggung. Badan direntangkan ke atas dengan posisi agak condong. Kaki mendarat di lantai dengan poisisi kedua kaki sejajar. Udin: Baik, Ayah. Terima kasih atas petunjuknya” (Nurhasanah, 2017: 25).

“Siti: Ayah, Ibu, lihatlah. Bibit cabai kita sudah tumbuh. Ibu: Oh, iya benar. Tapi tidak semuanya tumbuh ya!. Ayah: Berarti ada bibit yang kurang baik. Siti: Sayang ya, Yah. Ayah: Tidak apa-apa. Sekarang bibit yang hidup harus kita rawat dengan baik. Siti: Bagaimana cara merawatnya, Ayah? Ayah: Sirami secara teratur pagi dan sore hari. Siti: Baik, Ayah. Lalu apa lagi? Ibu: Jangan lupa diberi pupuk secukupnya, Nak. Siti: Baik, Bu. Aku akan berusaha mengingatnya” (Nurhasanah, 2017: 28).

Niai karakter rasa ingin tahu terkandung dalam beberapa paparan data kutipan diatas yang diambil dari buku siswa. Percakapan antara Udin dengan ayahnya dan Siti dengan ayahnya yang termuat dalam isi pada bagian bacaan buku siswa tersebut menunjukkan adanya muatan nilai karakter rasai ingin tahu. Dalam percakapan tersebut muatan nilai karakter rasa ingin tahu ditunjukkan melalui pertanyaan Udin dan Siti yang berupaya mencari tahu secara mendalam dengan cara menanyakan kepada ayahnya.

Muatan nilai kreatif ditemukan pada bagian petunjuk kegiatan siswa dan latihan siswa dalam buku siswa pada setiap subtema. Suatu sikap atau tindakan yang dapat menghasilkan suatu cara atau sesuatu hal yang baru dari sesuatu yang telah ada disebut kreatif. Berikut beberapa paparan data nilai kreatif pada buku siswa.

"Mari kita bantu Siti membuat rantai yang indah. Berkreasilah dengan gunting kertasmu. Guntinglah bentuk bidang datar berikut. Tempel guntingan kertasmu pada tempat yang tersedia" (Nurhasanah, 2017: 70).

"Apakah kamu memiliki ayam di rumah? Apakah kamu mempunyai burung atau angsa? Kumpulkan bulunya yang rontok. Cucilah bulu tersebut sampai bersih. Gunakan bulu tersebut untuk berkreasi" (Nurhasanah, 2017: 119).

Paparan data di atas menunjukkan bahwa terdapat nilai karakter kreatif, hal tersebut ditunjukkan pada kegiatan percobaan yang dilakukan oleh siswa sesuai petunjuk kerja yang terdapat pada buku siswa.

Berdasarkan deskripsi hasil analisis muatan nilai karakter pada buku siswa menunjukkan bahwa seluruh isi dalam buku siswa memiliki nilai 18 karakter. Penanaman nilai-nilai karakter ditemukan dalam kegiatan yang melibatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini mengandung keterkaitan dan melatih siswa untuk memahami dan menunjukkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai karakter.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai muatan 18 nilai karakter pada buku tematik siswa tema 6 lingkungan bersih, sehat dan asri kelas 1 sekolah dasar kurikulum 2013, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 249 muatan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan standar kurikulum 2013. Muatan nilai-nilai karakter tersebut terbagi menjadi 3 bagian yaitu sebanyak 115 nilai karakter ditemukan pada bagian bacaan, sebanyak 70 muatan nilai karakter yang tersebar dalam 14 nilai karakter ditemukan pada bagian petunjuk kegiatan siswa, dan 64 muatan nilai karakter yang tersebar dalam 18 nilai karakter ditemukan pada bagian latihan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adisusilo, & Sutarjo J.R. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Apriani, A., & Wangid. 2015. *Pengaruh SSP Tematik-Integratif terhadap Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Kelas III SD*. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 12-25. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4061>
- Darmayanti, S., & Wibowo, U. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Kabupaten Kulon Progo*. *Jurnal Prima Edukasia*, 2: 223-234. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2721>

- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Balitbang.
- Masyhud, S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMK).
- Nurhasanah, dkk. 2017. *Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mustari, M. 2011. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Laksbang.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 64 Tahun 2013 *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. 4 Juni 2013. Jakarta
- Raka, Gede. dkk. 2011. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media “PAKANTUNG”

Desi Ayu Nupitasari¹, Hanggara Budi Utomo²

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²

desyayou16@gmail.com¹, hanggara@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

Learning media is a tool that can be used for purposes in learning facilities in the classroom. In an effort to improve the cognitive intelligence of children, teachers need to create an interesting media. One of the newest forms of media is a media called “PAKANTUNG” (Papan Kantong Hitung) which can introduce various kinds of fruits and fruits with rough and smooth skin, recognize fruit colors and recognize numbers and the alphabet. With this media, children are not only imagining in recognizing fruits and providing stimulation for children to analyze differences in fruit. The purpose of this study was to explore the role of the teacher on children's cognitive development through the media of the counting bag board. This study was conducted for children aged 4-6 years. The research method used is qualitative research, with a qualitative descriptive type. Data were collected using observation, interviews and practice, while data analysis used data triangulation techniques. The results of this study indicate that the application of PAKANTUNG (Papan Kantong Hitung) media is able to provide an increase in children's cognitive abilities in recognizing various kinds of fruits and recognizing letters and numbers in detail.

Keywords: cognitive, children, learning media, papan pouch counting

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa digunakan untuk keperluan dalam sarana pembelajaran dalam kelas. Dalam upaya meningkatkan kecerdasan kognitif anak guru perlu menciptakan suatu media yang menarik. Salah satu bentuk media yang terbaru yaitu media yang bernama “PAKANTUNG” (Papan Kantong Hitung) yang dapat mengenalkan tentang macam-macam buah-buahan dan buah yang berkulit kasar dan halus, mengenal warna buah-buahan serta mengenal angka dan abjad. Dengan adanya media ini anak tidak hanya berimajinasi saja dalam mengenal buah-buahan serta memberikan stimulasi pada anak untuk menganalisis perbedaan pada buah. Tujuan dari penelitian ini untuk mengeksplorasi peran guru terhadap pengembangan kognitif anak melalui media papan kantong hitung. Penelitian ini dilakukan untuk anak yang berusia 4-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif, dengan tipe deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara dan praktik, sedangkan analisis data menggunakan teknik triangulasi data. Hasil penelitian ini bahwa penerapan media PAKANTUNG (Papan Kantong Hitung) mampu memberikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal macam-macam buah-buahan dan pengenalan abjad dan angka secara detail.

Kata Kunci: anak, kognitif, media pembelajaran, papan kantong hitung

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan ditujukan pada anak saat sejak lahir hingga usia enam tahun dan dilakukan dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan saat memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Pemerintah Indonesia, 2003). Anak berada pada masa *Golden Age*, dimana 80% otak pada anak bekerja dalam menerima sejumlah informasi yang baru, termasuk dalam hal pembentukan

karakter pada anak. Menurut Hurlock (2014) bahwa kehidupan tahun awal pada anak merupakan suatu dasar yang memberikan pengaruh pada perilaku dan sikap anak sepanjang hidupnya.

Stimulasi bagi perkembangan anak terutama pengembangan kognitif menjadi dasar yang penting bagi anak berpikir secara rasional melalui pemahaman tentang angka dan lambang bilangan (Febriani & Utomo, 2021), dan adanya dukungan penerapan media yang menarik juga membuat anak lebih aktif dalam belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Media menjadi sarana bantu yang representative dalam proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Arsyad, 2011). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media roda pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif khususnya pengenalan angka dan bilangan pada anak, sekaligus menyusun angka dengan benar (Ningrum, 2021). Penelitian Febriani dkk. (2022) menyatakan bahwa media dadu hitung edukatif memberikan respon yang baik bagi anak untuk semangat dalam belajar, dan media ini mendukung bentuk pengembangan aspek kognitif, khususnya pada kegiatan pengenalan angka 1-10 dengan sub tema buah-buahan. Kajian riset oleh Malapata dan Wijayaningsih, (2019) tentang pengenalan operasi hitung menggunakan media lumbung hitung dalam pembelajaran matematika sangat relevan, sehingga memberikan dampak yang baik pada kemampuan berhitung pada anak. Sisi lain, Suminar dan Ashshidiqi (2020), juga menyatakan media pembelajaran berupa media realia efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak. Senada dengan hal tersebut, Susilatama dkk. (2021) menyatakan bahwa adanya peningkatan kecerdasan logika matematika anak melalui media papan pintar operasi hitung yang notabene relevan dalam pengembangan kognitif.

Sejalan dengan perkembangan teknologi kekinian dan berdasarkan dari riset sebelumnya dalam pengembangan media pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran kognitif pada anak usia dini sebagai suatu alat dalam penyampaian informasi, yaitu pengembangan media PAKANTUNG atau papan kantong hitung. Media pakantung ini terinspirasi dari anak-anak yang masih belum bisa membedakan macam-macam buah-buahan dan hanya bisa berimajinasi saja. Media pakantung (papan kantong hitung) sebagai sarana yang praktis digunakan guru dalam proses pembelajaran dimana anak akan lebih mampu mengenal macam-macam buah-buahan, warna buah, serta pengenalan buah yang berkulit halus dan berkulit kasar dengan kombinasi pengenalan huruf dan angka. Adanya pengembangan media pakantung ini, harapannya, guru mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar anak dengan memberikan informasi dan instruksi secara menarik. Sisi lain, bahwa adanya media pakantung ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal, khususnya pengenalan angka. Tujuan dari

penelitian ini untuk mengeksplorasi dan mengkaji peran guru terhadap pengembangan kognitif anak melalui media papan kantong hitung.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif karena metode ini mampu mengungkapkan fenomena yang ada dengan disertai adanya permasalahan yang jelas. Literatur yang digunakan berasal dari buku, jurnal, ataupun dari hasil penelitian yang telah dipublikasikan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan praktik. Metode observasi yaitu teknik dalam pengumpulan data yang bercirikan spesifik jika dibandingkan dengan teknik yang lain, observasi juga tidak terbatas pada orang tetapi juga pada objek-objek alam (Sugiyono, 2019). Tahapan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan anak tentang sejauh mana pemahaman anak-anak mengenal macam-macam buah dan mengenal huruf serta angka.

Subjek dari penelitian ini sebanyak 6 anak yang berusia 4-6 tahun. Penelitian ini fokus pada kemampuan anak dalam mengenal macam-macam buah-buahan serta memahami tentang huruf dan angka. Model pembelajaran yang digunakan menggunakan model pembelajaran yang berbasis kelompok dikarenakan guru dapat terlibat secara langsung dan aktif saat memberikan pemahaman kepada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil dari penelitian bahwa media pakantung ini diciptakan untuk anak-anak yang belum mengenal tentang macam-macam buah-buahan, mengenal huruf dan mengenal angka. Adanya media pakantung ini diharapkan anak-anak mulai mengenal macam-macam buah-buahan, mengenal huruf dan angka meskipun hanya lewat gambar saja. Media ini terbuat dari kardus bekas yang telah dilapisi kain flanel yang sudah desain semenarik mungkin dengan dilapisi kantong dibagian bawah dan diatang kantong-kantong yang telah dibuat diberikan angka 1-10, selain itu juga disediakan beberapa gambar buah-buahan, aneka huruf dan angka serta stick ice cream. Cara bermain dari media pakantung ini sebagai berikut:

1. Guru mengambil satu gambar buah (durian) dan menanyakan apa nama buah tersebut, selanjutnya guru menempelkan gambar (durian) tersebut diatas kain flanel yang telah tersedia dibagian atas.
2. Setelah itu guru memberikan kesempatan pada anak yang berani maju untuk menyusun nama buah (durian) tersebut, anak maju kedepan dan mulai mencari huruf tersebut dan menyusunnya dibawah gambar (durian) dan menjadi kata d-u-r-i-a-n.
3. Setelah selesai menyusun kemudian anak tersebut menghitung jumlah huruf yang ada pada kata (durian) selanjutnya anak tersebut

mengambil *stick ice cream* sejumlah huruf tadi dan memasukkannya kedalam kantong tersebut sesuai angka yang ada dikantong.

Implementasi Pembelajaran menggunakan Media Pakantong

Media pembelajaran sangat krusial dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak terasa monoton. Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang ditujukan untuk proses interaksi komunikasi pendidikan yang efektif dan efisien antara guru dan siswa (Arsyad, 2011). Berikut ini tabel perkembangan peserta didik dalam implementasi pembelajaran kognitif dengan media pakantong:

Tabel 1. Perkembangan peserta didik

No	Nama (inisial)	Keterangan
1	YG	Anak mulai mampu membedakan macam buah beserta namanya dan menyusun kata secara tepat dan mampu menghitung jumlah huruf dan mengenal angka.
2	MB	Anak mulai mengenali macam buah beserta nama, tetapi anak masih kesulitan dalam mencari huruf secara tepat dan anak mampu menghitung jumlah huruf dan mengenal angka.
3	NM	Anak mampu membedakan macam buah beserta namanya dan menyusun kata secara tepat dan mampu menghitung jumlah huruf dan mengenal angka.
4	RA	Anak mulai mengenali macam buah beserta nama, anak juga mampu menyusun huruf dan mampu menghitung jumlah huruf tetapi anak kesulitan saat memasukkan stick kedalam kantong
5	MA	Anak mulai mampu membedakan macam buah beserta namanya dan menyusun kata dengan bantuan guru dan mampu menghitung jumlah huruf dan mengenal angka.
6	BA	Anak mampu membedakan macam buah beserta namanya dan menyusun kata secara tepat dan mampu menghitung jumlah huruf dan mengenal angka, tetapi anak kesulitan saat memasukkan stick kedalam kantong



Gambar.1 Implementasi Praktik Media Pakantong

Pembahasan

Peneliti mengindikasikan informasi analisis data, antara lain:

- a) Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pakantung ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Guru dalam merencanakan sebuah media, Langkah yang harus dilaksanakan menentukan terlebih dahulu bahan yang akan digunakan, tujuan dari media tersebut, dan materi yang akan dipelajari sebagai sarana informasi, merancang skenario, menyiapkan penataan kelas serta alat-alat yang akan digunakan dalam observasi dan dokumentasi guna mendukung sebuah penelitian. Dalam mempersiapkan juga harus sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Hal ini perlu dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai yang direncanakan dan tidak terjadi kesalahan pada proses pelaksanaan dari media pakantung.
- b) Pembelajaran menggunakan media pakantung ini bertujuan untuk menciptakan media berkomunikasi bagi guru dengan peserta didik, dan media yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan kognitif anak usia dini.
- c) Respon peserta didik saat menggunakan media pakantung ini pada saat pembelajaran yaitu anak merasa senang dan tidak bosan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sikap peserta didik selama proses pembelajaran yaitu mereka sangat bersemangat dan mengikuti aturan permainan dari guru sehingga peserta didik pun berulang-ulang menggunakan media ini.
- d) Dilihat pada kegiatan yang dilakukan anak belajar sambil bermain dapat meningkatkan kecerdasan kognitif melalui media pakantung anak juga akan mudah memahami tentang pengenalan buah-buahan, konsep mengenal huruf dan angka secara baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian secara umum bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media pakantung ini pada anak usia dini cukup relevan dan representatif dalam peningkatan pengenalan buah-buahan, huruf dan angka. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan media PAKANTUNG (Papan Kantong Hitung) mampu memberikan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal macam-macam buah-buahan dan pengenalan abjad dan angka secara detail.

Saran

Pembelajaran menggunakan media sangatlah penting bagi anak usia dini dalam memberikan stimulasi dan motivasi untuk anak agar lebih bereksplorasi dan bereksperimen. Media pakantung ini juga memiliki kelemahan, media ini perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan menggunakan riset dan pengembangan (R&D), agar lebih layak dan dapat dimanfaatkan secara lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Febriani, A., & Utomo, H. (2021). Mengembangkan kemampuan berhitung menggunakan media dahi edukatif (dadu hitung edukatif) pada anak usia 4-5 tahun. In N. Y. Setyaputri, N. Primasatya, W. Wulansari, K. . Putri, A. Wicaksono, W. Sasmita, M. Aji, M. Rahmayantis, I. Wiranata, N. Wiratama, S. Lestari, & E. Puspitaningrum (Eds.), *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (pp. 686–690). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1615/1178>
- Febriani, A., Utomo, H. B., & Dwiyaniti, L. (2022). Pengembangan dadu hitung edukatif sebagai media untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 180–187. <https://doi.org/10.33222/PELITAPAUD.V6I2.1667>
- Hurlock, E. (2014). *Perkembangan Anak*. Edisi Keenam Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283–293. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V3I1.183>
- Ningrum, P. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran edukatif roda pintar untuk perkembangan kognitif. In N. Y. Setyaputri, N. Primasatya, W. Wulansari, K. . Putri, A. Wicaksono, W. Sasmita, M. Aji, M. Rahmayantis, I. Wiranata, N. Wiratama, S. Lestari, & E. Puspitaningrum (Eds.), *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (pp. 639–645). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1611>
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D [The Research Methods of Quantitative, qualitative, and R&D]*. Bandung: Alfabeta.
- Suminar, A., & Ashshidiqi, A. (2020). Mengembangkan kecerdasan logika matematika dengan menggunakan media realia pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina . *Jurnal Jendela Bunda* , 7(2), 22–33. <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JJB/article/view/1345>
- Susilatama, T. N., Wijaya, I. P., & Utomo, H. B. (2021). The development of papi opung media to improve children’s logical-mathematics intelligence. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 221–230. <https://doi.org/10.29313/GA:JPAUD.V5I2.9011>

Teknik Modeling Simbolis (Alternatif Strategi Pelaksanaan Layanan Konseling di Sekolah)

Elisabeth Ayu Febrianti¹, Rosalia Dewi Nawantara²

Universitas Nusantara PGRI Kediri

elisabethayuf723@gmail.com¹, rosaliadewi@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

Symbolic modeling technique is one of the techniques used in counseling services in schools. However, not many BK/Counselors apply techniques in the service approach in schools and the implementation of counseling services in schools is still limited. In its application, it is still minimally carried out by BK/Counselors. Most of the BK teachers are still confused about what techniques will be used in providing counseling services in schools. What we can know in the provision of counseling services in schools, BK teachers only provide advice and there is no effective way to provide a counseling service. Therefore, behavioral counseling offers a technique called symbolic modeling that can be used in providing counseling services. Symbolic modeling counseling is an alternative for providing counseling services in schools. The purpose of writing a conceptual article is to provide information on symbolic modeling techniques, especially in schools. The symbolic modeling technique is a learning model in the form of characterizations or models through pictures, video recordings, audio recordings, films/slides that influence the counselee so as to encourage the counselee to imitate the behavior of the model presented either through film/video or pictures.

Keywords: Symbolic Model, counseling, school

ABSTRAK

Teknik modeling simbolis merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam layanan konseling di sekolah. Namun, belum banyak guru BK/Konselor yang menerapkan teknik dalam pendekatan layanan di sekolah dan pelaksanaan layanan konseling di sekolah masih terbatas. Dalam penerapannya, masih minim dilaksanakan oleh guru BK/Konselor. Sebagian besar guru BK masih bingung tentang teknik apa yang akan digunakan dalam pemberian layanan konseling di sekolah. Yang dapat kita ketahui dalam pemberian layanan konseling di sekolah, guru BK hanya memberikan nasihat dan tidak ada cara yang efektif untuk memberikan suatu layanan konseling. Oleh karena itu, konseling behavioral menawarkan teknik yang disebut sebagai modeling simbolis yang dapat digunakan dalam memberikan layanan konseling. Teknik modeling simbolis merupakan salah satu alternatif dalam memberikan layanan konseling di sekolah. Tujuan penulisan artikel konseptual adalah untuk memberikan informasi tentang layanan teknik modeling simbolis khususnya di sekolah. Teknik modeling simbolis adalah suatu model pembelajaran yang berupa penokohan atau model melalui gambar, rekaman video, rekaman audio, film/slide yang mempengaruhi konseli sehingga mendorong konseli untuk meniru tingkah laku model yang disajikan baik melalui film/video atau gambar.

Kata Kunci: modeling simbolis, konseling, sekolah

PENDAHULUAN

Menurut Nawantara, Mappiare-AT, & Radjah (2016) pendidikan memiliki peranan penting bagi perkembangan dan aktualisasi individu secara pribadi, juga bagi perkembangan bangsa dan negara. Pendidikan memegang peran yang sangat penting bagi perkembangan peserta didik baik individu secara pribadi, dan bagi perkembangan bangsa maupun negara. Menurut Arofah & Nawantara (2018) bimbingan dan Konseling merupakan bagian dari praktik di sekolah yang memiliki peran cukup besar dalam membantu perkembangan peserta didik. Guru BK sebagai pelaksana dalam praktik bimbingan dan konseling dituntut untuk selalu berkembang, dan terbuka

untuk menerima perkembangan ilmu yang ada. Guru BK hendaknya dapat melihat dunia konseli dengan berbagai perspektif, sehingga mereka akan lebih berempati, berpikiran terbuka, dan memiliki kesadaran diri untuk selalu melakukan perubahan yang berarti guna meningkatkan profesionalismenya. Bimbingan dan konseling merupakan salah satu bagian layanan dalam membantu perkembangan peserta didik dan guru BK sebagai pelaksana dalam pemberian praktik layanan bimbingan dan konseling. Pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah merupakan usaha untuk membantu peserta didik dalam pengembangan kehidupan pribadi, sosial, belajar, dan karir. Layanan bimbingan dan konseling memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk melakukan perkembangan baik secara individual, kelompok, dan klasikal sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat yang dimiliki peserta didik.

Bentuk pelaksanaan layanan konseling di sekolah harus sesuai dengan teknik yang dilakukan. Berbagai teknik yang cukup beragam, membuat guru BK/Konselor harus hati-hati dalam pemberian teknik konseling kepada peserta didik. Dan dapat kita ketahui, adapula guru BK yang masih bingung dan campur dalam pemberian teknik konseling. Salah satu bentuk profesionalisme guru BK dalam praktik konseling yaitu melakukan konseling dengan tahapan dan teknik yang sesuai dengan pendekatan yang dilakukan, berbagai teknik dalam konseling cukup beragam, dan salah satunya *symbolic model* atau sering dikenal dengan teknik modeling simbolis. Masalah yang terjadi adalah Guru BK sebagian besar kurang mengetahui dan memahami tentang adanya teknik modeling Simbolis. Teknik konseling modeling simbolis merupakan teknik dari pendekatan behaviorial yang dikembangkan oleh B.F Skinner.

Teknik modeling simbolis dapat digunakan sebagai pemberian layanan konseling di sekolah bagi guru BK/Konselor. Menurut Amaliah, Febrini, & Nurniswah (2017) guru Pembimbing adalah guru yang ditugaskan untuk melaksanakan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, yaitu memberikan pelayanan bantuan kepada siswa, baik perorangan maupun kelompok, agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal, dalam bidang bimbingan pribadi, sosial, belajar, dan karir melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung berdasarkan norma-norma yang berlaku. Namun, sebagian besar Guru BK yang ditugaskan untuk melaksanakan layanan bimbingan dan konseling di sekolah belum menggunakan teknik konseling secara efektif. Dalam penerapannya masih minim yang menggunakan teknik konseling. Untuk itu, teknik konseling perlu ditingkatkan dalam penerapannya. Pelaksanaan layanan konseling di sekolah masih terbatas, sebagian guru BK masih bingung teknik apa yang akan diberikan kepada siswa ketika melakukan layanan konseling. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk memberikan informasi tentang layanan teknik modeling simbolis khususnya di sekolah. Maka dari itu, diperkenalkanlah teknik

modeling simbolis sebagai alternatif strategi pelaksanaan layanan konseling di sekolah.

PEMBAHASAN

Pengertian Teknik Modeling Simbolis

Modeling simbolis adalah salah satu teknik dalam pendekatan behavior yang dikemukakan oleh B.F Skinner. Menurut Cervon dan Pervi (2001) teknik modeling simbolis merupakan cara penyajian melalui pemberian contoh yang positif/model seperti film dan gambar. Sedangkan menurut Komalasari, dkk (2001) teknik modeling simbolis merupakan model pembelajaran yang disajikan dengan penokohan yang dilihat melalui film/gambar/cerita. Teknik modeling simbolis adalah model pembelajaran yang menyajikan berupa model/tokoh positif seperti film, video, gambar, maupun cerita yang akan ditiru oleh konseli yang mengalami permasalahan. Model simbolis mengajarkan pada tingkah laku konseli, dan mempengaruhi sikap dan nilai yang mengajarkan keterampilan sosial melalui simbol, video, ataupun gambar dan akan dipertunjukkan kepada konseli melalui alat berupa video ataupun gambar tersebut.

Teknik modeling simbolis adalah suatu model pembelajaran dalam bentuk penokohan atau model melalui gambar, rekaman video, rekaman audio, film/slide yang memengaruhi konseli sehingga mendorong konseli untuk meniru tingkah laku model yang disajikan tersebut baik melalui film/video maupun gambar. Teknik modeling simbolis merupakan suatu teknik yang dapat digunakan oleh guru BK/Konselor dalam pemberian layanan konseling kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi maupun menangani permasalahan yang dihadapi peserta didik pada proses pembelajaran.

Manfaat Teknik Modeling Simbolis

Menurut Sofyian Wilis (dalam Yulia, 2019) manfaat teknik modeling simbolis adalah:

- a. Agar memperoleh keterampilan-keterampilan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya,
- b. Memberikan pengalaman belajar yang dicontoh oleh konseli,
- c. Menghapus hasil belajar yang tidak adaptif,
- d. Memperoleh tingkah laku yang lebih efektif,
- e. Mengatasi gangguan-gangguan keterampilan sosial, gangguan reaksi emosional dan pengendalian diri.

Sementara itu, pendapat Bandura (Alwisol, 2004), manfaat teknik modeling simbolis yaitu:

- a. Mengambat dan menghilangkan atau mengurangi hambatan perilaku yang sudah ada dalam repertoar,

- b. Sebagai fasilitasi respons, perilaku yang dijadikan model dapat berfungsi sebagai penguat atau isyarat bagi orang untuk melakukan perilaku yang sudah ada dalam repertoarnya,
- c. Membangkitkan rangsangan emosional
- d. Symbolic modeling membentuk gambaran orang tentang realitas sosial diri dengan cara itu memtret berbagai hubungan manusia dan kegiatan yang mereka ikuti.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat teknik modeling simbolis adalah dapat memberikan pengalaman belajar secara optimal dan meningkatkan minat belajar siswa. Pengalaman belajar yang dapat dicontoh adalah dari model simbolis tentang meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta dapat bermanfaat untuk membentuk dan mengubah perilaku negatif menjadi positif. Dalam hal ini dapat membentuk minat siswa dalam proses belajar yang sesuai dengan model simbolis.

Kelebihan Teknik Modeling Simbolis

Menurut Komalasari (2011) teknik modeling memiliki banyak kelebihan. Kelebihan dari teknik modeling simbolis adalah sangat efisien, praktis dan lebih menarik. Pada penelitian Muslikah (2012) menyakinkan penguasaan konten pada peserta didik dengan teknik modeling simbolis. Peserta didik dapat menunjukkan perubahan yaitu dari yang tidak memiliki pandangan hidup jangka pendek memiliki pikiran untuk berorientasi sukses dan berani meniru tokoh idolannya didepan kelas. Dengan demikian, teknik modeling simbolis memiliki kelebihan dalam meningkatkan perubahan peserta didik sesuai dengan tokoh yang disimbolkan dalam pembelajaran.

Sementara itu menurut Russeld (dalam Widiyawati, 2014) menggunakan pemain cartoon sebagai model untuk mengajar keterampilan pembuatan keputusan pada anak. Lakon yang disajikan secara tertulis dan berupa rekaman kaset atau video. Cara yang dilakukan ini lebih murah dan dapat menjangkau konseli dalam jumlah yang sangat banyak. Guru BK/Konselor mengetahui banyak siswa yang kurang memiliki keterampilan dalam mencari informasi informasi, maka dari itu konselor dapat mengembangkan rekaman yang dapat digunakan oleh banyak peserta didik.

Dapat disimpulkan kelebihan teknik modeling simbolis adalah dapat menjadikan perubahan bagi peserta didik dan peserta didik mampu meniru tingkah laku melalui model yang disajikan berupa video, gambar, rekaman suara, dan lain sebagainya. Dengan demikian, teknik modeling simbolis memiliki kelebihan dalam meningkatkan perubahan peserta didik.

Beberapa Hal Yang Harus Diperhatikan Dalam Teknik Konseling Modeling Simbolis

Nursalim (2019) mengemukakan hal-hal yang harus diperhatikan dalam teknik modeling simbolis:

- a. Karakteristik konseli/pengguna model simbolis

Dalam mengembangkan model simbolis pertimbangan awal yang harus diperhatikan adalah menentukan karakteristik orang-orang atau konseli yang akan menggunakan model. Misalnya usia, tingkah laku/kebiasaan-kebiasaan, dan lain sebagainya.

b. Perilaku tujuan yang dimodelkan

Hal kedua yang harus dipertimbangkan adalah perilaku yang akan dimodelkan. Konselor harus menyusun 3 pertanyaan untuk mengetahui apakah suatu model atau serangkaian model tersebut bisa dikembangkan, pertanyaan tersebut yaitu: perilaku-perilaku yang seperti apa yang akan dimodelkan? Apakah perilaku atau aktivitas harus terbagi dalam urutan kemampuan dari yang kurang kompleks ke yang kompleks? Dan bagaimana seharusnya kemampuan itu dapat diatur?.

c. Media

Media adalah sarana yang dapat digunakan untuk menampilkan suatu model. Media dapat berupa tertulis seperti buku, komik serta media audio, dan video. Pemilihan media disesuaikan dengan tempat, dengan siapa dan bagaimana model yang digunakan.

d. Isi tampilan/presentasi

Terdapat 4 hal yang harus termuat yang menggambarkan isi tampilan atau presenyasi modeling simbolis: intruksi, modeling simbolis, praktek, umpan balik, ringkasan.

e. Uji coba

Uji coba adalah suatu unsur yang harus dipertimbangkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan model simbolis yang telah disusun. Uji coba yang dilakukan pada teman sebaya atau kelompok sasaran. Beberapa hal yang diuji meliputi: penggunaan bahasa, urutan perilaku, model, waktu praktek, dan umpan balik.

Langkah-Langkah Teknik Modeling Simbolis

Langkah-langkah teknik modeling simbolis menurut Corey (dalam Komalasari, dkk (2011) terbagi menjadi lima langkah sebagai berikut:

a) Rasional

Pada tahap rasional, konselor memberikan penjelasan atau uraian singkat tentang tujuan, prosedur, dan komponen-komponen strategi yang akan digunakan dalam proses memberikan layanan bimbingan.

b) Memberi Contoh

Pada tahap memberi contoh, konselor memberikan contoh kepada konseli berupa model yang disajikan dalam bentuk video atau media lainnya, dimana perilaku model yang akan diperhatikan telah disetting untuk ditiru oleh konseli.

c) Praktek/ latihan

Pada tahap praktek/latihan, konseli akan diminta untuk mempraktekkan setelah ia memahami perilaku model yang telah disaksikan. Biasanya praktik atau latihan ini mengikuti suatu urutan yang telah disusun. Dalam hal ini konselor dapat menggunakan 3 kriteria keberhasilan latihan, yaitu :

konseli mampu melakukan respon tanpa persaan cemas, sikap/perilaku klien secara umum mendukung kata-katanya, dan kata-kata atau tindakan konseli tampak wajar dan masuk akal.

d) Pekerjaan rumah

Pada tahap pekerjaan rumah, konselor memberikan pekerjaan rumah kepada konseli yang berisi tentang 6 komponen yaitu: apa yang akan dikerjakan oleh konseli, kapan perilaku itu harus dilakukan, di mana tingkah laku tersebut dilakukan, bagaimana mencatat tingkah laku tersebut, dan membawa hasil pekerjaan rumah ke pertemuan selanjutnya.

e) Evaluasi

Pada tahap evaluasi, konselor bersama dengan konseli mengevaluasi apa saja yang telah dilakukan, serta kemajuan apa saja yang telah dirasakan konseli selama proses pemberian layanan.

Solusi Bagi Guru BK Dalam Pelaksanaan Layanan Konseling Disekolah

1. Perlu dilakukannya pemahaman lebih lagi bagi guru BK tentang pendekatan dan teknik konseling agar tidak bingung dalam melaksanakan layanan konseling di sekolah. Pemahaman tentang teknik konseling tidak hanya dilakukan semata-mata, tetapi juga untuk membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan dalam mencapai perkembangan yang optimal, termasuk menetapkan pilihan serta pengambilan keputusan yang mencakup kehidupan pribadi, sosial, belajar, dan karir.
2. Perlu adanya pelatihan yang memungkinkan kepada semua guru BK tentang bagaimana melaksanakan layanan konseling di sekolah. Pelatihan menjadi salah satu solusi karena dirasakan dapat membekali guru BK dalam pelaksanaan layanan konseling. Dalam proses bimbingan dan konseling diperlukan berbagai metode dengan tetap berstandar dan terarah kepada pengembangan peserta didik. Dengan dilakukannya pelatihan diharapkan akan meningkatkan kesadaran profesional guru BK sehingga fungsi dan perannya dalam mengemban tanggung jawab untuk membantu peserta didik dapat dilakukan dengan benar.
3. Program studi Bimbingan dan Konseling sebagai lembaga penghasil guru BK perlu melakukan pengkajian terus-menerus terhadap kinerja guru BK, dengan tujuan membangkitkan kesadaran sekolah tentang pentingnya pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling sebagai proses menunjang pelaksanaan pendidikan di sekolah, karena program-program bimbingan dan konseling meliputi aspek-aspek tugas perkembangan peserta didik, khususnya menyangkut permasalahan yang dialami peserta didik.
4. Artikel penulisan ini merupakan salah satu solusi kepada guru BK guna menuntun pelaksanaan layanan konseling di sekolah khususnya pada teknik konseling modeling simbolis. Artikel ini sangat bermanfaat dan

betul-betul ditawarkan pada guru BK dalam menggunakan teknik modeling simbolis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Teknik modeling simbolis adalah suatu model pembelajaran dalam bentuk penokohan atau model melalalui gambar, rekaman video, rekaman audio, film/slide yang memengaruhi konseli sehingga mendorong konseli untuk meniru tingkah laku model yang disajikan tersebut baik melalui film/video maupun gambar. Manfaat teknik modeling simbolis adalah dapat memebrikan pengalaman belajar secara optimal dan meningkatkan minat belear siswa. kelebihan teknik modeling simbolis adalah dapat menjadikan perubahan bagi peserta didik dan peserta didik mampu meniru tingkah laku melalui model yang disajikan berupa video, gambar, rekaman suara, dan lain sebagainya. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam teknik konseling modeling simbolis adalah karakteristik konseli/pengguna model simbolis, perilaku tujuan yang dimodelkan, media, isi tampilan, dan uji coba. Langkah-langkah dalam melakukan teknik modeling simbolis adalah rasional, memberi contoh, dan praktek/memberi latihan.

Saran

Diharapkan pelaksanaan layanan konseling di sekolah dapat benar-benar diperhatikan. Baik dari segi pendekatan dan teknik yang digunakan demi tercapainya tujuan konseling yang optimal. Teknik modeling simbolis menjadi alternatif strategi yang dapat digunakan oleh guru BK. Namun demikian, akan lebih baik apabila guru BK semakin memperluas wawasan terkait dengan pendekatan dan teknik konseling lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Nawantara, R. D., Mappiare-AT, A., & Radjah, C. L. (2016). Perbedaan Komitmen Tugas Siswa Smp Dalam Penerapan Teknik Reframing Dan Self Instruction. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 4(4), 193-199. <http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/8216/3792>
- Arofah, L., & Nawantara, R. D. 2018. Pengembangan Panduan Solution Focused Brief Counseling Untuk Guru BK Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Kota Kediri. *Jurnal Bikotetik*, 2(01), 100-104. [https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/...](https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/)
- Cervon, D. & Pervin L.A 2001. *Personality Theory and Research*. Amazon: John Wilwy and Sons. Inc.
- Komalasari, Wahyu & Karsih. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks

- YULIA, A., & Bunu, H. Y. 2019. *Penerapan Teknik Modeling Simbolis Dalam Pengembangan Perencanaan Karier Siswa SMPN 6 Palangka Raya* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PALANGKA RAYA).
- Febrini, D., Amaliah, A., & Niswah, N. 2020. *Bimbingan Dan Konseling di Sekolah (Praktik di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bengkulu)*.
- Widiyawati, I. 2015. Pengaruh Teknik Modeling Simbolis Terhadap Minat Kewirausahaan Bidang Tata Busana Siswa Smk Negeri 7 Purworejo Kabupaten Purworejo. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(3).

Analisis Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Prespektif Bimbingan Dan Konseling

Ikke Yuliani Dhian Puspitarini
Universitas Nusantara PGRI Kediri
ikkeydp@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The Kurikulum 2013 is designed with the aim of preparing Indonesian people to have the ability to live as individuals and citizens who are productive, creative, innovative and affective and able to contribute to the life of society, nation and state and world civilization. Optimal development is not limited to achieving achievements in accordance with their intellectual capacity and interests, but as a developmental condition that allows students to be able to make healthy and responsible choices and decisions and have high adaptability to the dynamics of life they face. In this context, Guidance and Counseling helps students to understand themselves, accept themselves, direct themselves, make self decisions and realize their decisions responsibly.

Keywords: Kurikulum 2013, Guidance and Counseling, Interest

ABSTRAK

Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta peradaban dunia. Perkembangan optimal bukan sebatas tercapainya prestasi sesuai dengan kapasitas intelektual dan minat yang dimilikinya, melainkan sebagai sebuah kondisi perkembangan yang memungkinkan peserta didik mampu mengambil pilihan dan keputusan secara sehat dan bertanggung jawab serta memiliki daya adaptasi tinggi terhadap dinamika kehidupan yang dihadapinya. Dalam konteks ini, Bimbingan dan Konseling membantu peserta didik untuk memahami diri, menerima diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan diri dan merealisasikan keputusannya secara bertanggung jawab.

Kata Kunci: Kurikulum 2013, Bimbingan dan Konseling, Peminatan

PENDAHULUAN

Mempersiapkan insan Indonesia memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta peradaban dunia merupakan tujuan dari perancangan Kurikulum 2013. Untuk mencapai semua itu dibutuhkan usaha yang sungguh-sungguh oleh semua komponen pendidik dan tenaga kependidikan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik mencapai perkembangan yang optimal.

Perkembangan optimal bukan sebatas tercapainya prestasi sesuai dengan kapasitas intelektual dan minat yang dimilikinya, melainkan sebagai sebuah kondisi perkembangan yang memungkinkan peserta didik mampu mengambil pilihan dan keputusan secara sehat dan bertanggung jawab serta memiliki daya adaptasi tinggi terhadap dinamika kehidupan yang dihadapinya. Selama ini fenomena dalam mengambil keputusan dalam memilih program studi menunjukkan bahwa peserta didik tamatan SMP/MTs yang memasuki SMA/MA dan SMK.

Tamatan SMA/MA dan SMK yang memasuki perguruan tinggi belum semuanya didasarkan atas peminatan peserta didik yang didukung oleh potensi dan kondisi diri secara memadai sebagai modal pengembangan potensi secara optimal, seperti kemampuan dasar umum (kecerdasan), bakat, minat dan kondisi fisik serta sosial budaya dan minat karir mereka. Pengarahan lebih awal dalam peminatan, khususnya dalam pemilihan dan penetapan pilihan peminatan dan juga kelanjutan studi yang sesuai dengan potensi dan kondisi diri peserta didik serta lingkungannya perlu segera dilakukan.

Tugas Guru Bimbingan dan Konseling (BK)/Konselor memberikan layanan yang profesional untuk mengatasi semua itu dengan membuat program peminatan sebagai bagian dari layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Layanan peminatan peserta didik merupakan suatu proses pengambilan pilihan dan keputusan oleh peserta didik dalam bidang keahlian yang didasarkan atas pemahaman potensi diri dan peluang yang ada. Dalam konteks ini, Bimbingan dan Konseling membantu peserta didik untuk memahami diri, menerima diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan diri dan merealisasikan keputusannya secara bertanggung jawab.

PEMBAHASAN

Pelayanan BK pada implementasi kurikulum 2013 perlu lebih difokuskan sehingga benar-benar mampu menunjang pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Dalam hal ini, dikonsepsikan bahwa pelayanan BK sepenuhnya berada dalam wilayah pendidikan. Konsepsi ini semakin diperkuat, khususnya dalam rangka menyukseskan kurikulum 2013 yang lebih memberdayakan upaya pendidikan melalui proses pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, bersikap, bertindak, dan bertanggung jawab.

Menurut Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum menyebutkan bahwa substansi BK disiapkan untuk memfasilitasi satuan pendidikan dalam mewujudkan proses pendidikan yang memperhatikan dan menjawab ragam kemampuan, kebutuhan, dan minat sesuai dengan karakteristik peserta didik. Khusus untuk SMA/MA dan SMK/MAK) BK dimaksudkan untuk membantu satuan pendidikan dalam memfasilitasi peserta didik dalam memilih dan menetapkan program peminatan akademik bagi peserta didik SMA/MA dan peminatan vokasi bagi peserta didik SMK/MAK serta pemilihan mata pelajaran lintas peminatan khusus bagi peserta didik SMA/MA. Selain itu juga dimaksudkan untuk memfasilitasi guru BK atau konselor sekolah untuk menangani dan membantu peserta didik yang secara individual mengalami masalah psikologis atau psikososial, seperti sulit berkonsentrasi, rasa cemas, dan gejala perilaku menyimpang.

Kegiatan Bimbingan dan Konseling dalam implementasi kurikulum 2013 ditegaskan adanya daerah garapan yang disebut peminatan peserta

didik. Pelayanan arah peminatan peserta didik merupakan upaya untuk membantu peserta didik dalam memilih dan menjalani program atau kegiatan studi dan mencapai hasil sesuai dengan kecenderungan hati atau keinginan yang cukup atau bahkan sangat kuat terkait dengan program pendidikan / pembelajaran yang diikuti pada satuan pendidikan dasar dan menengah (ABKIN, 2013:3).

Wibowo (2013) menjelaskan pelayanan arah peminatan siswa merupakan kegiatan bimbingan dan konseling yang amat penting dan menentukan kesuksesan dalam belajar, perkembangan dan masa depan masing-masing siswa. Untuk itu, pelaksanaannya memerlukan Panduan Khusus tersendiri demi kelancaran dan ketepatannya. Hal ini terkait secara langsung dengan konstruk dan isi Kurikulum 2013 yang dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi.

Pelayanan peminatan yang tertuang dalam kurikulum 2013 menurut ABKIN (2013) bertujuan untuk membantu peserta didik dalam menetapkan pilihan pada kelompok mata pelajaran dan mata pelajaran sehingga setelah tamat SMA mampu menentukan pilihan karir atau studi lanjut di perguruan tinggi sesuai dengan pilihan dan pendalaman mata pelajaran di SMA yang didasarkan pada potensi, bakat, minat dan keterampilan pekerjaan yang dimiliki. Dengan demikian peserta didik mampu mempersiapkan diri menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri di masyarakat.

Raharjeng dan Christiana (2014) menjelaskan pelayanan peminatan di Sekolah Menengah Atas sesuai dengan keputusan KEMENDIKBUD tahun 2013 bahwa guru BK/Konselor dalam menempatkan siswa dalam peminatan akademik, lintas minat, dan pendalaman minat harus mempertimbangkan prestasi belajar, prestasi non akademik, pernyataan minat siswa, perhatian orang tua dan potensi siswa. Data dan informasi tentang peserta didik dapat diperoleh dengan menggunakan teknik tes atau non tes.

Kebutuhan konselor dalam pelayanan bimbingan dan konseling pada kurikulum 2013 tidak jauh dari adanya program khusus peminatan yang merupakan lahan strategis untuk menampilkan unjuk kerja konselor yang bermartabat. Melalui program peminatan, konselor juga memiliki kesempatan untuk menunjukkan eksistensi sebagai pihak yang memiliki peran penting dalam pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Sehingga, akan meningkatkan *public trust* dan kemartabatan pelayanan bimbingan dan konseling yang diberikan. Secara umum pelayanan bimbingan dan konseling dalam kurikulum 2013 membutuhkan pribadi konselor yang efektif (Gudnanto, Kiswanto & Zamroni, 2013).

Menurut McLeod (2011: 536-537) konselor yang memiliki kompetensi dan keterampilan interpersonal, keyakinan dan sikap personal, kemampuan konseptual dalam pelayanan bimbingan dan konseling, memiliki ketegaran dan kemampuan secara emosional dan personal, menguasai berbagai teknik dalam memberikan layanan, memiliki kemampuan untuk paham dan bekerja

dengan sistem sosial dan selalu terbuka untuk belajar dan bertanya tentang hal-hal baru. Secara khusus, kompetensi yang dibutuhkan oleh konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling pada kurikulum 2013 terutama dalam peminatan peserta didik adalah (Disarikan dari Permendiknas No. 2007 Tahun 2008):

1. Kompetensi Pedagogik, konselor yang paham benar mengenai perkembangan fisiologis dan psikologis serta perilaku siswa agar mampu memberikan layanan yang memperhatikan kaidah-kaidah perilaku manusia, perkembangan fisik dan psikologis individu, kepribadian, individualitas dan perbedaan siswa, keberbakatan dan kesehatan mental.
2. Kompetensi Sosial, konselor yang memiliki kemampuan kolaborasi dengan berbagai pihak terutama dalam memahami dasar, tujuan, organisasi, dan peran pihak-pihak lain (guru, wali kelas, pimpinan sekolah/madrasah, komite sekolah/madrasah) di tempat bekerja, mengkomunikasikan dasar, tujuan, dan kegiatan pelayanan bimbingan dan konseling dan bekerja sama dengan pihak-pihak terkait di dalam tempat bekerja (seperti guru, orang tua, tenaga administrasi).
3. Kompetensi Profesional, konselor yang memiliki penguasaan dalam konsep dan praksis asesmen untuk memahami kondisi, kebutuhan, dan masalah siswa terutama dalam hakikat asesmen, teknik asesmen, sesuai dengan kebutuhan pelayanan bimbingan dan konseling, menyusun dan mengembangkan instrument asesmen, mengadministrasikan asesmen untuk mengungkapkan masalah-masalah siswa, memilih dan mengadministrasikan instrumen untuk mengungkapkan kondisi aktual konseli berkaitan dengan lingkungan, menggunakan hasil asesmen dalam pelayanan bimbingan dan konseling dengan tepat dan bertanggung jawab secara profesional dalam praktik asesmen.
4. Kompetensi Kepribadian, peran serta konselor yang memiliki penghargaan dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, individualitas dan kebebasan memilih terutama dalam hal mengaplikasikan pandangan positif dan dinamis tentang manusia sebagai makhluk spiritual, bermoral, sosial, individual, dan berpotensi, mengembangkan potensi positif individu, menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia sesuai dengan hak asasinya dan bersikap demokratis.

Spektrum kompetensi tersebut harus dimiliki oleh setiap konselor agar mampu menjawab tantangan implementasi kurikulum 2013 serta menghasilkan layanan bimbingan dan konseling yang akuntabel dan bermartabat (Gudnanto, Kiswanto & Zamroni, 2013).

peneliti menemukan bahwa dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Telaumbanua (2014) menganalisis kelemahan implementasi kurikulum 2013, sebagai berikut. (1) Kurikulum 2013 bertentangan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional karena penekanan pengembangan kurikulum hanya didasarkan pada orientasi pragmatis. Selain itu, kurikulum 2013 tidak didasarkan pada evaluasi dari

pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 sehingga dalam pelaksanaannya bisa membingungkan guru dan pemangku pendidikan; (2) Guru juga tidak pernah dilibatkan langsung dalam proses pengembangan kurikulum 2013. Pemerintah melihat seolah-olah guru dan siswa mempunyai kapasitas yang sama. (3) Tidak adanya keseimbangan antara orientasi proses pembelajaran dan hasil dalam kurikulum 2013. Keseimbangan sulit dicapai karena kebijakan ujian nasional (UN) masih diberlakukan. (4) Pemerintah mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang pendidikan dasar.

Sedangkan Hasil penelitian Yelfita (2014) menemukan beberapa kendala guru BK dalam implementasi kurikulum 2013 di kelas X SMK Negeri 4 Padang, di antaranya: 1) berdasarkan perencanaan program, guru BK masih menggunakan panduan KTSP dalam membuat program BK; 2) berdasarkan pelaksanaan program, guru BK sulit dalam melaksanakan layanan dan kegiatan pendukung BK karena tidak tersedianya jam pelayanan BK; 3) berdasarkan evaluasi program, guru BK masih menggunakan format penilaian yang lama yang ada di kurikulum KTSP.

Namun demikian, Kurikulum 2013 dikembangkan mengacu kepada tujuan pendidikan nasional sebagaimana dirumuskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah 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. Sejalan dengan arahan undang-undang tersebut, telah pula ditetapkan visi pendidikan tahun 2025 yaitu menciptakan insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Cerdas yang dimaksud adalah cerdas komperhensif, yaitu cerdas sepiritual dan cerdas sosial/ emosional dalam ranah sikap, cerdas intelektual dalam ramah pengetahuan, dan cerdas kinestetis dalam ranah ketrampilan (Wibowo, 2013).

Upaya yang dilakukan oleh guru BK tidak bisa dipungkiri halnya menjalankan sesuatu selalu lancar. Pelaksanaan upaya guru BK dalam menerapkan layanan konseling sesuai kurikulum 2013 berjalan efektif tetapi tidak efisien. Menyikapi sedikit kendala ini guru BK dan Kepala sekolah berkerjasama dan berkolaborasi yakni berusaha memaksimalkan jam tersebut demi tercapainya kebahagiaan siswa dan tercapainya kebutuhan siswa terhadap bimbingan konseling (Tampubolon, 2018).

Solusi lain dalam pelaksanaan layanan BK pada implemntasi kurikulum 2013 yang ditawarkan oleh Lattu (2017) diantaranya:

1. Perlu dilakukannya pencerahan tentang fungsi dan peran BK kepada pihak sekolah dalam kepala sekolah sebagai pemegang otoritas tertinggi disekolah agar tidak terjadi disfungsi BK.;
2. Perlu adanya pelatihan yang kontinu kepada semua guru BK tentang bagaimana penyelenggaraan BK dalam implementasi kurikulum 2013.

3. Perlu adanya kajian hubungan tema dan sub tema materi BK dengan mata pelajaran terkait sehingga walaupun tidak tersedia waktu bimbingan materi BK namun dapat diintegrasikan dalam materi terkait mata pelajaran tertentu.
4. Program Studi BK sebagai lembaga penghasil guru BK perlu melakukan pengkajian terus-menerus terhadap kinerja guru BK sebagai alumni prody dengan tujuan : a) mendapat masukan demi perbaikan layanan prody terhadap calon guru BK; b) membangkitkan kesadaran sekolah tentang pentingnya bimbingan dan konseling sebagai proses menunjang pelaksanaan pendidikan di sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan fenomena yang terjadi terdapat beberapa simpulan, yaitu: 1) kegiatan layanan BK dalam implementasi kurikulum 2013 ditegaskan adanya daerah garapan yang disebut peminatan peserta didik; 2) kompetensi Guru BK pada implementasi kurikulum 2013 diantaranya Konselor yang memiliki pribadi efektif dalam memberikan layanan. Selain itu dibutuhkan pula Guru BK yang memiliki pemahaman mengenai perkembangan fisiologis dan psikologis serta perilaku siswa, kemampuan kolaborasi dengan berbagai pihak, memiliki penguasaan dalam konsep dan praksis asesmen untuk memahami kondisi, kebutuhan, dan masalah siswa dan memiliki penghargaan dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, individualitas dan kebebasan memilih; 3) ditemukan permasalahan yang sering menghambat proses peminatan peserta didik baik yang bersumber dari personal Guru BK maupun yang disebabkan oleh faktor lingkungan; 4) Solusi terhadap kendala penyelenggaraan BK dalam implementasi Kurikulum 2013 dapat dilakukan melalui pelatihan kepada guru BK, pencerahan kepada pihak sekolah untuk memahami peran BK di sekolah, kerjasama lintas mata pelajaran untuk integrasi nilai BK, dan pengkajian terhadap kinerja guru BK demi memperoleh masukan bagi berbagai perbaikan layanan calon guru BK.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diharapkan implementasi kurikulum 2013 memberikan peluang strategis bagi guru BK untuk menampilkan unjuk kerja konselor profesional yang bermartabat dalam membantu siswa mengoptimalkan potensi sesuai dengan minat dan bakat siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- ABKIN. (2013). *Panduan Khusus Pelayanan Peminatan Peserta Didik*. Semarang: PB ABKIN.
- Gudnanto., Kiswantoro, A., dan Zamroni, E. (2013). Kompetensi Konselor Dalam Kurikulum 2013. Diakses pada tanggal 5 Oktober 2021 tersedia di laman <http://eprints.umk.ac.id/3569/3/Gudnanto.pdf>.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 untuk Guru BK/Konselor*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lattu, D. (2017). Solusi Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 1 (1), 46-54.
- McLeod, J. (2011). *Pengantar Konseling Teori dan Studi Kasus*. Alih bahasa oleh: A.K. Anwar. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Permendiknas No. 27 Tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Raharjeng, R. S., dan Christiana, E. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Bimbingan Dan Konseling Dalam Pelaksanaan Layanan Peminatan Peserta Didik SMA Negeri 2 Lamongan Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal BK*, 4 (03), 1-9.
- Tampubolon, M. F. F. (2018). Upaya Penempatan Minat Bakat Siswa Dalam Menerapkan Layanan Konseling Sesuai Kurikulum 2013 di SMA N 1 Grabak Purworejo Jawa Tengah. *Skripsi*. Diakses pada 11 Oktober 2021 pada laman <http://repository.uinsu.ac.id/5197/1/SKRIPSI.pdf>.
- Suliyanto, S. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Telaumbanua, Y. (2014). Analisis Permasalahan Implementasi Kurikulum 2013. *Journal Polingua*, 3 (01), 83-105.
- Wibowo, M. E. (2013). *Rancangan Implementasi BK Dalam Kurikulum 2013*. Makalah disajikan dalam acara seminar nasional dengan tema Reposisi Bimbingan dan Konseling dalam Kurikulum 2013. Semarang: UNNES.
- Yelfita, Z. (2014). Kendala Guru BK Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Kelas X SMK Negeri Padang. Diakses pada tanggal 5 Oktober 2021 tersedia di laman <http://repo.stkip-pgri-sumbar.ac.id/id/eprint/10773/>.

Pengembangan Media *Pop - Up Book* Pada Pembelajaran IPA Materi “Daur Hidup Hewan” Pada Siswa Sekolah Dasar

Siti Nur Khofifa, Farida Nurlaila Zunaidah

Universitas Nusantara PGRI Kediri

khofifasitinur377@gmail.com, farida@unpkdr.ac.id

ABSTRACT

This research was backgrounded by the results of interviews with class IV teachers. In the learning process teachers are less varied in terms of teaching and learning in the classroom, especially in media development. The teacher just sticks to the books provided by the school. This results in low student test scores. The formulation of the problem created is (1) What is the validity of the development of pop-up book media on science learning "Animal Life Cycle" material for elementary schools? (2) What is the practicality of developing pop-up book media in science learning "Animal Life Cycle" material for elementary school? (3) What is the effectiveness of pop-up book media development in science learning "Animal Life Cycle" material for elementary school? The type of research used is research and development / Research and development (R&D). The model developed in this study is the ADDIE model developed by Branch in 2009. The conclusion of the results of this study (1) Media Pop- Up Book Animal Life Cycle received an average score of 84% from expert lecturers, meaning that media creation is quite valid to use after making minor revisions. (2) Animal Life Cycle Pop-Up Book media is declared practical with an average value of 91.5% meaning that the media is practical to use. (3) The Animal Life Cycle Pop-Up Book media was declared effectively obtained from the average posttest score of 86 from KKM ≥ 75 out of a total of 20 students.

Keywords: Media Development, Pop-Up Book, Science Learning, "Animal Life Cycle" Material

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil wawancara terhadap guru kelas IV. Dalam proses pembelajaran guru kurang bervariasi dalam hal belajar mengajar di kelas, khususnya dalam pengembangan media. Guru hanya berpaku pada buku yang disediakan sekolah. Hal ini mengakibatkan nilai ulangan siswa menjadi rendah. Rumusan masalah yang dibuat yaitu (1) Bagaimanakah kevalidan pengembangan media *pop- up book* pada pembelajaran IPA materi “Daur Hidup Hewan” untuk sekolah dasar? (2) Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media *pop- up book* pada pembelajaran IPA materi “Daur Hidup Hewan” untuk sekolah dasar? (3) Bagaimanakah keefektifan pengembangan media *pop- up book* pada pembelajaran IPA materi “Daur Hidup Hewan” untuk sekolah dasar? Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan / *Research and development* (R&D). Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch pada tahun 2009. Kesimpulan dari hasil penelitian ini (1) Media *Pop- Up Book* Daur Hidup Hewan mendapatkan nilai rata- rata 84% dari dosen ahli, artinya pembuatan media cukup valid digunakan setelah melakukan revisi kecil. (2) Media *Pop- Up Book* Daur Hidup Hewan dinyatakan praktis dengan nilai rerata 91,5% berarti media tersebut sudah praktis untuk digunakan. (3) Media *Pop- Up Book* Daur Hidup Hewan dinyatakan efektif diperoleh dari rata- rata nilai posttest yaitu 86 dari KKM ≥ 75 dari total 20 siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Pop- Up Book*, Pembelajaran Ipa, Materi “Daur Hidup Hewan”

PENDAHULUAN

Menurut Burhanuddin (2014: 49-50), “dalam pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan proses belajar dan mengajar”. Maka, dalam pembelajaran K13 gurupun diminta untuk bisa mengadakan dan memberikan suasana belajar Aktif, Kreatif, Inovatif, dan Menyenangkan

Pada hasil wawancara yang dilakukan di SDN Sukorejo 1 Kota Nganjuk dengan guru kelas IV menyatakan, ada banyak sekali permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran siswa. Mulai dari media yang hanya ada beberapa saja. Misalnya, pada media pembelajaran IPS terdapat media globe, media peta, dan kompas yang sudah usang dan terletak di ruang guru. Lalu ada media pembelajaran IPA yaitu kerangka manusia dan beberapa susunan planet yang terletak di ruang kelas VI. Beberapa hanya berupa gambar-gambar saja yang ditempel pada setiap kelas. Misal gambar proses pencernaan, gambar bagian telinga dan gambar lainnya yang terdapat pada pembelajaran IPA sesuai dengan tingkatan kelasnya masing-masing. Metode yang digunakan saat pembelajaran berlangsung pun terdiri dari ceramah dan merangkum. Khususnya pada materi pembelajaran IPA. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak bervariasi mengakibatkan siswa menjadi malas dalam proses pembelajaran berlangsung.

Selain metode yang monoton, pada pembelajaran IPA juga tidak memakai media pembelajaran. Pada akhirnya membuat siswa menjadi malas untuk belajar. Padahal pada dasarnya anak-anak pada usia sekolah dasar memerlukan suatu topangan untuk mereka memahami suatu konsep pembelajaran yang diajarkan. Sebenarnya ada banyak sekali usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam menciptakan suasana kelas yang aktif. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran menurut Sanjaya (2017: 73- 77) itu sendiri adalah:

"Sebagai alat bantu tenaga pendidik atau guru saat memberikan materi. Selain itu juga, media dapat dipakai untuk memberikan motivasi peserta didik karena kemenarikan dan makna dari isi media."

Suatu alternatif yang bisa digunakan untuk menangani masalah tersebut pada tahap operasional konkret adalah memakai media *pop-up book*. *Pop-up book*. Menurut Dzuanda (2011: 11) adalah

"suatu media yang memiliki bentuk unik. Yaitu, bentuk dua atau tiga dimensi sehingga dapat mempermudah siswa dalam menangkap dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru".

Media Pop-Up Book memiliki kelebihan dan kelemahan diantaranya yaitu:

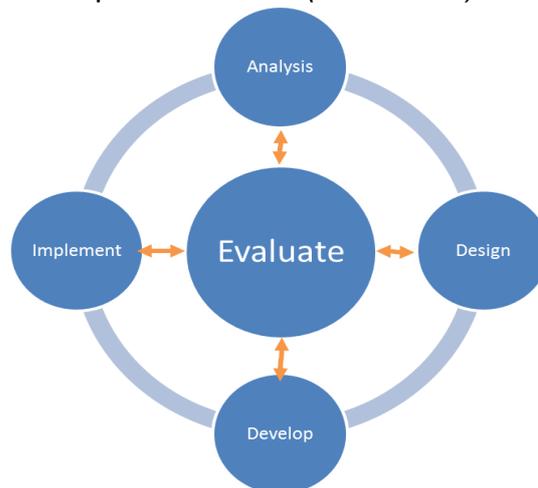
Kelebihan: mudah untuk disimpan, memiliki unsur 3d yang menarik, dan tidak membahayakan pengguna. Sedangkan kelemahan dari media ini adalah proses pembuatan yang lama dan memerlukan biaya yang cukup banyak.

Berdasar pada penjelasan diatas, tujuan dari pengembangan media *pop-up book* yaitu: 1). Mengetahui kevalidan pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran IPA materi "Daur Hidup Hewan" untuk Sekolah Dasar. 2). Mengetahui kepraktisan pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran IPA materi "Daur Hidup Hewan" untuk Sekolah Dasar.

3). Mengetahui keefektifan pengembangan media pop-up book pada pembelajaran IPA materi “Daur Hidup Hewan” untuk Sekolah Dasar.

METODE

Pada pengembangan media *pop-up book* ini memakai metode ADDIE yang dikembangkan oleh Branch pada tahun 2009. Molenda, Cheung (2016: 4), menyatakan bahwa ADDIE merupakan model yang mudah digunakan serta dapat diterapkan dalam berbagai kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Selain itu juga menurut Mulyatiningsih (2011: 5) model ADDIE adalah “model yang dianggap lebih rasional serta lebih lengkap dibanding dengan model lainnya”. Oleh karena itu, model ini bisa dipakai untuk segala bentuk pengembangan. Menurut Branch (2009: 2) dalam Mulyatiningsih (2011: 5) terdapat beberapa tahapan yang bisa digunakan dalam membuat desain model ADDIE. Yaitu: 1). Tahap Analisis (*Analyze*), 2). Tahap Desain (*Design*), 3). Tahap Pengembangan (*Development*), 4). Tahap Implementasi (*Implementation*), 5). Tahap Evaluasi (*Evaluation*)



Gambar 1. Model ADDIE

Pada tahapan analisis, peneliti melakukan analisis masalah yang melatar belakangi munculnya pengembangan media ini. Pada tahapan analisis ini, peneliti memperoleh beberapa informasi dari guru. Beberapa pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti pada guru kelas adalah bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas IV dan media apa yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah tahap desain. Pada tahapan ini peneliti membuat beberapa rancangan media dari analisis yang dilakukan. Setelah itu menyusun instrumen yang digunakan dalam menilai produk tersebut. Pada tahapan selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap ini media sudah dikembangkan dengan baik sesuai desain yang sudah dibuat. Setelah itu diajukan kepada 2 validator meliputi validator media dan materi. Jika sudah mendapatkan nilai yang baik, maka media sudah bisa di uji cobakan di lapangan.

Berikutnya adalah tahap implementasi. Pada tahapan ini, media akan diuji cobakan kepada guru kelas serta siswa kelas IV SDN Sukorejo 1. Media yang sudah dikembangkan akan diimplementasikan atau diterapkan di kelas.

Terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan cara melihat umpan balik dari siswa setelah menggunakan media.

Penelitian yang sudah dilakukan tanggal 14 Juni 2022 lalu memperoleh beberapa data berupa uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada penelitian uji coba terbatas diambil sampel sebanyak 5 siswa secara acak dari total 20 siswa, sedangkan pada uji coba luas diambil sisanya yaitu sebanyak 15 siswa.

A. Analisis Data Angket

1) Analisa ini dilakukan dengan cara menghitung total skor maksimal yang diperoleh dengan kriteria penilaian menurut pada Sugiono (2019: 147) sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian

PERINGKAT	SKOR
SANGAT BAIK	5
BAIK	4
KURANG BAIK	3
TIDAK BAIK	2
SANGAT TIDAK BAIK	1

2) Menghitung persentase nilai dari hasil skor pada angket. Akbar (2013: 78) dalam Uswali (2018: 6) rumusnya adalah:

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Tse: Total Skor Empirik

Tsh: Total Skor Maksimal

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir dari kevalidan dan kepraktisan media yang dibuat dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{v-ah1 + v-ah2}{2}$$

Sumber: Akbar (2013: 78) dalam Uswali (2018: 6)

Keterangan:

V = Validasi Gabungan

V-ah1 = Validator Ahli 1

V-ah2 = Validator Ahli 2

3) Angket tersebut kemudian akan dianalisis secara kualitatif dengan kriteria berikut:

Tabel 2 Kriteria Validitas

Tingkat Capaian (%)	Kriteria
85,01- 100	Sangat valid
71,01- 85	Cukup valid
50,01- 70	Kurang valid
0,1- 50	Tidak valid

Sumber: Akbar (2013: 78) dalam Uswali (2018: 6)

B. Analisis Data Keefektifan

1) Menghitung skor perolehan nilai ppst test yang diberikan kepada siswa. Total soal adalah 20 pilihan ganda.

- a. Menghitung skor tes hasil belajar yang diperoleh setiap siswa.
- b. Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai hasil belajar} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sumber: Sugiono (2016: 396)

- c. Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

Sumber: Sugiono (2016: 396)

- d. Menghitung jumlah siswa yang lulus pas KKM atau melebihi KKM yaitu ≥ 75
- e. Mempresentasikan kelulusan secara klasikal. Dengan rumus:

$$\text{KBK} = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

Sumber: Sugiono (2016:

f. Menurut Fatmawati (2011: 26) dalam Dwi Septiwiharti & Anthonius Palimbong (2013: 109) suatu kelas bisa dikatakan tuntas apabila presentase yang mendapatkan nilai ≥ 75 adalah 80% dari jumlah total siswa di kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validasi Media Pop- Up Book

Penilaian pertama dilakukan oleh validator ahli media mendapatkan nilai skor 84% yang artinya media *pop-up book* bisa dipakai sesudah melakukan revisi kecil.

Terdapat beberapa saran yang membangun dari validator ahli media diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3 Komentar dan Saran

No.	Kemontar dan saran
1.	Tulisan tangan pada media dirubah menjadi ketik agar lebih rapi
2.	Berikan daftar pustaka pada media yang sudah dibuat

Komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli dapat dijadikan landasan utama untuk memperbaiki media *pop-up book* yang sudah dibuat

agar lebih baik lagi. Pada tahapan revisi kedua yang sudah diajukan memperoleh skor nilai 88% yang berarti media bisa dikatakan valid tanpa revisi.

Penilaian pertama dari ahli materi yang bernama ibu Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd mendapat nilai skor sebesar 71%, hal itu berarti materi yang dibuat dalam media tersebut sudah cukup valid dengan sedikit revisi. Terdapat beberapa saran yang membangun dari validator ahli materi diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4 Saran dan Komentar

No.	Kemontar dan saran
1.	Untuk tulisan tangan sebaiknya dirubah menjadi ketik agar lebih rapi
2.	Berikan daftar pustaka di bagian media
3.	Berikan keterangan dengan bahasa Indonesia
4.	Perjelaslah urutan gambar agar tidak terjadi miskonsepsi pada peserta didik

Beberapa komentar dan saran tersebut akan dijadikan sebagai dasar pedoman atau landasan untuk melakukan perbaikan pada materi. Pada revisi tahapan kedua yang sudah diajukan kepada validator ahli materi mendapatkan nilai skor 80% hal itu berarti materi yang terdapat pada media sudah dapat dinyatakan cukup valid dengan sedikit revisi agar dapat digunakan dengan baik.

Berikut ini adalah desain media yang dibuat mulai dari sebelum revisi sampai sesudah revisi:

Tabel 5 Desain Media

SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI	KET. REVISI
		Perubahan keterangan menggunakan bahasa Indonesia karena sebelumnya menggunakan bahasa Inggris
		Memberikan nama setiap gambar dengan tulisan ketik

		<p>Perubahan keterangan menggunakan bahasa Indonesia karena sebelumnya menggunakan bahasa Inggris dan menambahkan hiasan</p>
		<p>Perubahan keterangan menggunakan bahasa Indonesia karena sebelumnya menggunakan bahasa Inggris dan menambahkan hiasan</p>
		<p>Perubahan keterangan menggunakan bahasa Indonesia karena sebelumnya menggunakan bahasa Inggris dan menambahkan hiasan</p>
		<p>Perubahan keterangan menggunakan bahasa Indonesia karena sebelumnya menggunakan bahasa Inggris dan menambahkan hiasan</p>
		<p>Penambahan hiasan</p>

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari beberapa ulasan diatas dapat diambil kesimpulan berupa:

1. Media yang dibuat bisa dikatakan cukup valid dengan rerata nilai perolehan 84%. Pada validator ahli media mendapatkan skor nilai 88%, sedangkan pada validator ahli materi mendapatkan skor nilai 81%.
2. Media yang dibuat bisa dinyatakan praktis setelah guru kelas dan siswa mengisi angket kepraktisan. Perolehan nilai rerata angket kepraktisan 91,5% dengan angket kepraktisan guru mendapat nilai 90%, angket siswa pada uji terbatas memperoleh 94% , angket siswa pada uji coba luas 91%.
3. Media yang dibuat juga dinyatakan efektif sesudah melalui tahap penilaian posttest dengan siswa sudah memakai media. Setelahnya diperoleh hasil bahwa 100% siswa mendapatkan nilai ≥ 75 (KKM) dengan hasil nilai rata-rata adalah 86 dari total 20 siswa.

SARAN

Berdasarkan pada simpulan dan implikasi penelitian, terdapat beberapa saran yang bisa dijadikan sebagai acuan, yaitu:

1. Bagi Siswa

Siswa merupakan seorang pelajar yang kewajibannya adalah belajar. Dalam belajar sudah selayaknya harus bersemangat, memperhatikan guru saat menerangkan, dan bertanya dengan sopan saat terdapat materi yang belum difahami.

2. Bagi Guru

Setelah mendapatkan hasil yang baik terhadap penerapan media *pop-up book* daur hidup hewan, guru diharapkan mampu lebih kreatif dalam menciptakan cara belajar yang menyenangkan namun tetap menomor satukan materi yang diajarkan.

3. Bagi Peneliti Lain

Untuk peneliti lain yang akan mengembangkan media dan materi yang sama, diharapkan dapat membuatnya lebih baik dan lebih kreatif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andung, Maria Rikaria. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Pop- Up Book Materi Pokok Daur Hidup Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Kalasan 1*: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Azizah, Nurul Lailatul. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Gambar Popo- Up kelas 3 SD As— Salam Malang*: Universitas Islam Negeri Malang.
- Fatonah, Siti & Zuhdan K. Prasetyo. 2014. *Pembelajaran Sains*. Yogyakarta: Ombak.
- Hanifah, Alifatul. 2017. *Pengembangan Media Pop Up Book Materi Bencana Banjir Kelas 1 MIN Sukosewu Gandusari Blitar*: Universitas Islam Negeri Malang.
- Hidayah, Umi Faridatul. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar 2D Pop- up kelas VII MTsN 3 Mojokerto*: Universitas Islam Negeri Malang.

- Jannah, Alfi Nur. 2019. *Pengembangan Media Pop- Up Book Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV MI Wachid Hasyim III Dau Malang*: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Shadiq, Fajar & Nur Amini Mustajab. 2011. *Penerapan Teori Pembelajaran dalam Matematika di SD*. Yogyakarta: PPPPK Matematika.
- Ningtyas, Tri Wahyu,. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Pokok Kenampakan Permukaan Bumi pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 1 Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/7997
Dikutip tanggal 12 januari 2022

Desain Pembelajaran Materi Amphibia Menggunakan Keragaman Anura di Kawasan Ironggolo Kediri

Nia Talia Salsabela Dewi Murti¹, Sulistiono¹, Budhi Utami¹, Denis Agustin²

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Nusantara PGRI Kediri¹

SMA Negeri 3 Kediri²

Email : niatalia234@gmail.com, sulistiono.unp@gmail.com,
budhiutami@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

Amphibia material is one of the Vertebrates material that is studied in biology subjects in high school. The results of interviews with students, showed that students had difficulty with the material because the learning process was not student-centred. Students tend to memorize a lot of material. Learning design needs to be redesigned. This study aims to produce a learning design for Vertebrate material in the Amphibia class using the Card Short method of Anura diversity in the Ironggolo Waterfall Tourism Area, Kediri Regency. The research method used is a design research type validation study which consists of three stages: preparing for the experiment, experiment in the classroom (pilot experiment & teaching experiment), and retrospective analysis with 35 students of Class X MIPA 1 SMA Negeri 3 Kediri as research subjects. The research instrument used: learning design and student worksheets. Vertebrate (Amphibia) learning design begins with students forming groups according to the character of the card, in groups students solve problems about the diversity of Anura in Ironggolo Waterfall, then communicate ideas/ideas in front of the class. This research shows that the learning design that integrates the diversity of Anura Ironggolo Kediri can help students understand the material.

Keywords: *Ordo Anura, Amphibia, Card Short, Validation Study*

ABSTRAK

Materi Amphibia merupakan salah satu materi Vertebrata yang dipelajari pada mata pelajaran biologi di SMA. Hasil wawancara dengan siswa, menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan pada materi tersebut karena proses pembelajaran kurang berpusat pada siswa. Siswa cenderung banyak menghafal materi. Desain pembelajaran perlu dirancang ulang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran materi Vertebrata pada kelas Amphibia dengan menggunakan metode *Card Short* keragaman Anura Di Kawasan Wisata Air Terjun Ironggolo Kabupaten Kediri. Metode penelitian yang digunakan yaitu *design research type validation study* yang terdiri dari tiga tahapan: *preparing for the experiment, experiment in the classroom (pilot experiment & teaching experiment)*, dan *retrospective analysis* dengan subyek penelitian 35 siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 3 Kediri. Instrumen penelitian yang digunakan: desain pembelajaran dan lembar kerja siswa. Desain pembelajaran Vertebrata (Amphibia) dimulai siswa membentuk kelompok sesuai karakter kartu, secara berkelompok siswa memecahkan permasalahan tentang keragaman Anura di Air Terjun Ironggolo, kemudian mengkomunikasikan ide/gagasan di depan kelas. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang mengintegrasikan keragaman Anura Ironggolo Kediri dapat membantu siswa memahami materi.

Kata Kunci: *Ordo Anura, Amphibia, Card Short, Validation Study*

PENDAHULUAN

Biologi merupakan salah satu bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang sangat besar pengaruhnya untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. IPA juga berperan penting dalam usaha menciptakan manusia yang berkualitas. Biologi lebih menekankan kegiatan belajar mengajar, mengembangkan konsep dan ketrampilan proses siswa dengan berbagai

metode mengajar yang sesuai dengan bahan kajian yang diajarkan. Dalam pembelajaran IPA, khususnya Biologi, sangat diperlukan strategi pembelajaran yang tepat yang dapat melibatkan siswa seoptimal mungkin baik secara intelektual maupun emosional, karena pengajaran Biologi menekankan pada ketrampilan proses (Kasbolah, 2001). Pembelajaran materi Vertebrata khususnya pada kelas Amphibia penting dalam pembelajaran biologi, karena di dalam kelas Amphibia kita dapat mempelajari beberapa jenis katak. Amphibia yang hidup di dunia terdiri dari tiga ordo, ordo yang pertama adalah ordo Caudata atau Salamander, Cecilia atau Gymnophiona dan ordo Anura (Ario, 2010). Ordo Anura merupakan salah satu ordo dalam kelas Amphibia yang terdiri atas katak dan kodok (Triesita, 2016).

Berdasarkan penelitian Wicaksana (2018) yang telah dilakukan dikawasan Wisata Air Terjun Ironggolo Desa Besuki Mojo Kabupaten Kediri ditemukan 10 jenis dari 6 famili terdiri dari 199 individu. jumlah jenis dari masing-masing famili antara lain 3 jenis dari famili Ranidae (*Chalcorana chalconota*, *Odorana hosii*, *Huia masonii*), 1 jenis dari famili Bufonidae (*Phrynomantis asper*), 1 jenis dari famili Megophryidae (*Leptobranchium hasseltii*), 1 jenis famili Discoglossidae (*Fejervarya limnocharis*), 3 jenis dari famili Rhacophoridae (*Polypedates leucomystax*, *Rhacophorus reinwardtii*, *Philautus aurifasciatus*), dan 1 jenis dari famili Microhylidae (*Microhyla achatina*). Jenis spesies yang mendominasi yaitu dari famili Bufonidae (*Phrynomantis asper*) dengan jumlah total individu 106.

Hasil penelitian Pradana (2013), menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar yang dikembangkan atau menyediakan variasi dari suatu spesies melalui media yang dikembangkan menunjukkan peningkatan baik dalam hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik serta meningkatnya tingkat pemahaman peserta didik akan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui pemberian angket untuk siswa kelas X MIPA 1 Biologi di SMA Negeri 3 Kediri, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran khususnya materi Vertebrata. Karena didalam materi Vertebrata terdapat beberapa jenis klasifikasi dan terdapat nama ilmiah yang membuat siswa cenderung kesulitan saat menganalisis atau memahami materi karena siswa hanya dituntut untuk menghafal serta siswa cenderung pasif saat pembelajaran.

Dari permasalahan yang telah diuraikan salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Card Short* pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan dan pembelajaran melibatkan semua siswa, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Menyortir kartu merupakan satu metode berbasis *active learning* yang dikembangkan para pakar pendidikan. Metode ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang

objek atau mereview informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam metode ini dapat membant mendinamisir kelas yang jenuh atau bosan. (Zaini, 2002).

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran materi Vertebrata pada kelas Amphibia dengan menggunakan metode *Card Short* keragaman Anura Di Kawasan Wisata Air Terjun Ironggolo Kabupaten Kediri.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Kediri. Penelitian ini dilakukan pada kelas X MIPA 2 sebagai kelas non subjek (uji coba) dengan jumlah siswa 16 orang pada tanggal 20 April 2022 dan X MIPA 1 sebagai kelas subjek dengan jumlah siswa 35 orang dilaksanakan pada tanggal 26-27 April 2022. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *design research type validation studies*. Menurut Grevemeijer dan Cobb (2006) model ini terdiri dari tiga fase atau tahapan yaitu : 1) *Preparing for Experiment* (persiapan untuk penelitian), pada tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan informasi dari buku teks biologi mengenai amphibia. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti melakukan tanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan materi Amphibia. Hasil ini digunakan untuk mendesain Dugaan Lintasan Belajar HLT (*hypothetical learning trajectory*). Kemudian membuat rancangan HLT, yaitu memperkirakan strategi yang akan digunakan siswa dalam memprediksi jawaban yang muncul dan proses perkembangan berpikir. Dalam mendesain pembelajaran dilakukan proses *Focus Group Discussin* (FGD) dengan dosen pembimbing dan guru biologi SMA 3 Kediri. Proses FGD ini bersifat dinamis dan akan direvisi sewaktu – waktu serta dapat disesuaikan dengan penelitian yang sedang berlangsung (*teaching experiment*). 2) *Experiment in the Classroom* terdiri dari tahap *Preliminary Teaching Experiment* (*Pilot Experiment* dan *Teaching Experiment*).

Pada tahap *Preliminary Teaching Experiment* bertujuan untuk mengujicobakan HLT yang telah didesain dengan untuk mengetahui sejauh mana konjektur dan instrumen yang telah dibuat peneliti dapat terlaksana. Uji coba penelitian ini dilakukan untuk 16 siswa kelas non subjek. Hasil uji coba kelas non subjek akan digunakan untuk merevisi aktivitas dan konjektur siswa sebelum dilakukan penelitian sesungguhnya (*teaching experiment*). tahap *Teaching Experiment* merupakan tahap inti dari sebuah desain reset. Pada tahap ini *card short* yang telah didesain dan diperbaiki pada tahap sebelumnya diujicobakan dikelas sesungguhnya yang menjadi subjek penelitian. 3) *Retrospective Analysis* Data yang diperoleh dari seluruh tahapan aktivitas pembelajaran di kelas *pilot experiment* dan *teaching experiment* akan dianalisis. Kemudian *card short* yang telah didesain dibandingkan dengan proses pembelajaran yang berlangsung untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Tujuan dari *retrospective analysis* yaitu untuk mengembangkan *Local Instructional Theory*. Oleh karena itu, feedback dari guru sangat bermanfaat guna memberikan informasi kepada

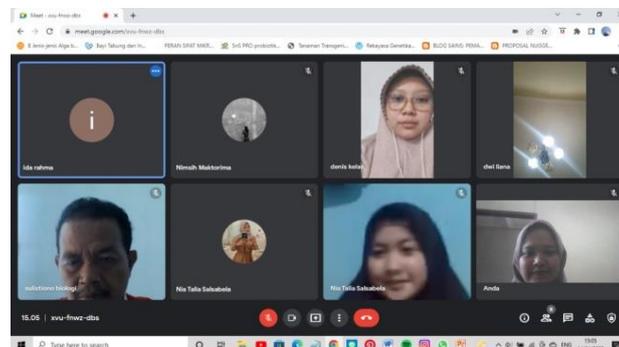
peneliti mengenai perbedaan cara mengajar yang secara teori dapat disesuaikan pada macam keadaan kelas. Dengan ini akan diperoleh desain pembelajaran yang lebih baik.

Selama melakukan penelitian, beberapa teknik pengumpulan data seperti rekaman video, observasi, wawancara, dan catatan lapangan dikumpulkan dan dianalisis untuk memperbaiki *card short* yang telah didesain. Data yang diperoleh dianalisis secara retropektif bersama lembar unit kegiatan siswa yang menjadi acuannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran ini didesain untuk melihat peran konteks yang mendukung pemahaman konsep siswa pada materi Vertebrata kelas Amphibia. Sedangkan konteks yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran berupa *Card Short*. Artikel ini fokus pada saat *teaching experiment* yang diujikan pada 35 siswa, hal ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi Amphibia.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilakukan wawancara dan observasi pada guru dan siswa yang menjadi subjek penelitian. Hasil wawancara dan observasi, siswa kesulitan memahami materi Amphibia karena pembelajaran yang berpusat pada guru dan guru menggunakan metode ceramah selain itu siswa cenderung menghafal materi daripada memahaminya. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa dilakukan tahapan 1 yaitu *preparing for the experiment*. Pada tahap ini peneliti, guru dan dosen pembimbing berdiskusi untuk membahas desain pembelajaran yang akan digunakan. Dilakukannya FGD (*Focus Group Discussion*) tujuannya untuk merancang desain pembelajaran dengan menggunakan metode Card Short pada sub materi Amphibia dengan menggunakan keragaman Anura Di Kawasan Air Terjun Ironggolo Kabupaten Kediri. Proses FGD (*Focus Group Discussion*) dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Proses Focus Group Discussion

Setelah melakukan tahap *preparing for the experiment*. Pada tahap ini 16 siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing kelompok 4

siswa berpartisipasi dan peneliti sebagai guru model. Setelah tahap *pilot experiment* selesai, dilanjutkan pada tahap intinya yaitu *teaching experiment* yang diikuti oleh kelas X MIPA 1 yang berjumlah 35 siswa. Untuk perencanaan awal penelitian, peneliti dan guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan kegiatan pembelajaran yang meliputi langkah pembelajaran mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan awal, inti dan penutup.

Pada aktivitas awal siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. sebelum melakukan serangkaian aktivitas pembelajaran guru ingin mengetahui sejauh mana kesiapan siswa untuk menerima materi Amphibia sehingga diberikan test awal (*pretest*). Menurut Sudijono (1996).” Pretest atau tes awal yaitu tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh siswa”.

Aktivitas selanjutnya siswa menerima materi tentang Amphibia berupa power point agar siswa dapat memahami penyampaian materinya guru memberikan ulasan atau contoh-contoh yang ada disekitar kita dan terlihat dari respon siswa semua antusias menjawab pertanyaan yang diajukan guru serta mereka tertarik untuk memperhatikan guru karena power point yang digunakan tidak hanya berisi tulisan namun gambar-gambar yang membuat siswa tertarik. Setelah kegiatan awal selesai lalu kegiatan Inti yaitu, siswa menerima satu kartu untuk masing – masing individu setelah guru membagikan kartu secara acak, kemudian siswa berkumpul sesuai dengan arahan dari guru yaitu mencari teman yang memiliki warna yang sama dengan kartu yang mereka miliki lalu mereka melingkar membentuk kelompok.



Gambar 2. Aktivitas Siswa Menerima Kartu

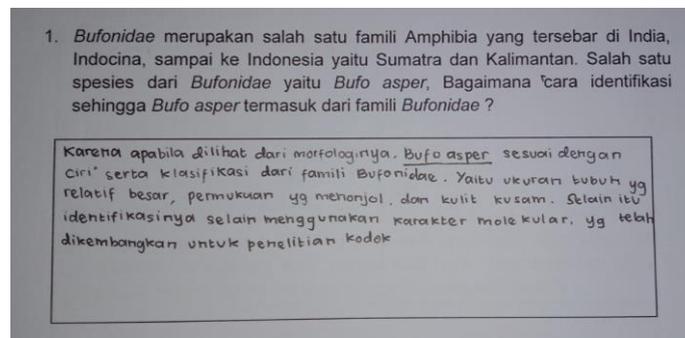
Kemudian siswa melakukan kegiatan selanjutnya yaitu mendiskusikan soal yang terdapat dibalik kartu, sesuai dengan arahan dari guru diperbolehkan untuk membaca buku, mengakses internet di jurnal maupun artikel.



Gambar 3. Aktivitas Siswa Melakukan Diskusi

Kemudian siswa akan melakukan kegiatan selanjutnya yaitu mempresentasikan hasil diskusi dari masing-masing kelompok perwakilan 2 orang untuk mempresentasikan soal serta kartu yang mereka dapatkan. Pada proses presentasi guru hanya bertindak sebagai fasilitator semua yang melakukan aktivitas tanya jawab siswa, sehingga guru akan memberikan masukan apabila siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya, guru akan memberikan tambahan ketika semua sudah melakukan presentasi.

Untuk kelompok yang melakukan presentasi pertama yaitu kelompok 1, ketika kelompok 1 melakukan presentasi dan menyampaikan hasil diskusi dari pertanyaan pada gambar 3. Salah satu dari anggota kelompok 3 memberikan pertanyaan.



Gambar 3. Jawaban Kelompok 1

Dialog Percakapan Pada Proses Presentasi

Kelompok 1: " Cara identifikasi Bufo Asper termasuk dari famili Bufonidae yaitu dengan cara dilihat dari morfologinya, ciri – ciri, dan selain itu menggunakan karakter molekular.

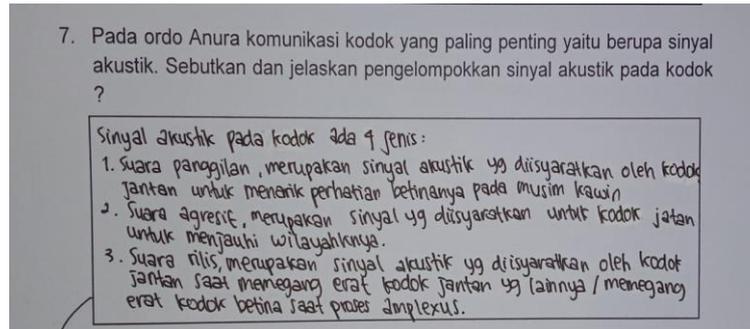
Siswa 1 : "Apakah hanya dengan tiga cara saja untuk mengidentifikasinya" ?

Kelompok 1: "Menurut kelompok kami ada satu cara lagi yang kami ketahui yaitu dengan cara Biokimia"

Siswa 2 : "bagaimana mengidentifikasi melalui molekular"

Kelompok 1: "biasanya dengan cara teknik PCR dengan melalui DNA".

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan ketrampilan berpikir siswa dapat menghasilkan gagasan, pertanyaan, dan jawaban yang baru dan dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda. Dari presentasi yang disampaikan oleh kelompok 1 serta hasil diskusi sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, disini siswa terlihat aktif dan sudah mampu memahami pertanyaan yang didapatkan oleh kelompok lain. Setelah kelompok 1 selesai melakukan presentasi dilanjutkan dengan kelompok 7. Dapat dilihat lembar jawaban terdapat pada gambar 4 .



Gambar 4. Jawaban Kelompok 7

ketika kelompok 7 melakukan presentasi dan menyampaikan hasil diskusi dari pertanyaan pada gambar 4, salah satu dari anggota kelompok 1 memberikan pertanyaan.

Dialog Percakapan Pada Proses Presentasi (kelompok 7 soal nomor 7)

Kelompok 7: " Sinyal akustik pada kodok ada 4 jenis yaitu suara panggilan merupakan sinyal akustik yang diisyaratkan oleh kodok jantan untuk menarik perhatian betinanya pada musim kawin, suara agresif sinyal yang diisyaratkan untuk kodok jantan untuk menjauhi wilayahnya, suara rilis sinyal akustik yang diisyaratkan oleh kodok jantan saat memegang erat kodok jantan/memegang betina saat proses amplexus, suara ketakutan merupakan sinyal akustik yang diisyaratkan oleh kodok yang diserang oleh pemangsa".

Siswa 1 : "Apakah jenis sinyal akustik yang dimiliki setiap hewan sama atau berbeda" ?

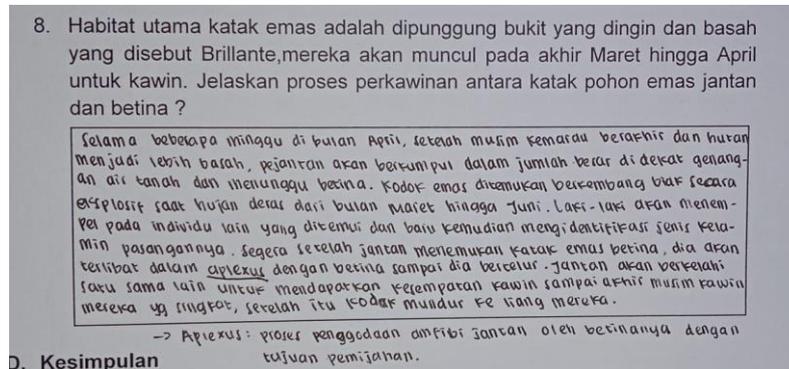
Kelompok 7 : "Jenis sinyal akustik yang dimiliki hewan berbeda-beda karena hewan memiliki karakteristik yang berbeda-beda, karena bentuk atau karakteristik yang dimiliki hewan mempengaruhi sinyal akustik yang dihasilkan".

Siswa 2 : "Lalu apa kegunaan dari sinyal akustik untuk hewan" ?

Kelompok 7 : "Seperti yang sudah kelompok kami paparkan kegunaan dari sinyal akustik secara keseluruhan yaitu untuk komunikasi sejenis, seleksi seksual, komunikasi antar spesies dan orientasi".

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan ketrampilan berpikir siswa dapat menghasilkan gagasan, pertanyaan, dan jawaban yang baru dan dapat berpikir luas, dari hasil tanya jawab yang dilakukan oleh siswa, disimpulkan bahwa siswa dapat menerima materi dengan baik serta dapat

mengembangkan suatu pernyataan serta dapat mencari informasi-informasi baru yang belum mereka ketahui. Setelah presentasi dari kelompok 7 sudah selesai akan dilanjutkan dengan kelompok 8. Dapat dilihat lembar jawaban terdapat pada gambar 5.



Gambar 5. Lembar Jawaban Kelompok 8

ketika kelompok 8 melakukan presentasi dan menyampaikan hasil diskusi dari pertanyaan pada gambar 8, salah satu dari anggota kelompok 5 memberikan pertanyaan.

Dialog Percakapan Pada Proses Presentasi (kelompok 8 soal nomor 8)

Setelah pemateri mempresentasikan *card short* beserta soal yang mereka dapatkan beberapa siswa dari kelompok lain menanggapi.

Siswa 1 : "Mengapa katak pohon emas berkembangbiak secara eksplosif".

Kelompok 8 : "karena perubahan iklim dapat mempengaruhi proses perkawinan katak, dalam kondisi lingkungan yang lebih stabil, lebih banyak spesies dapat memiliki peluang kawin sepanjang tahun untuk kawin, apabila lingkungan tidak stabil, spesies cenderung kawin secara eksplosif dalam rentang waktu perkembangbiakan yang singkat".

Ketika kelompok 8 mendapat tanggapan dari kelompok lain ternyata mereka masih kesulitan untuk menjawab sehingga guru memberikan waktu untuk kelompok 8 mendiskusikan serta mencari jawaban bersama dengan kelompoknya. Setelah selesai berdiskusi kemudian mereka menjawab pertanyaan dari kelompok 5 dengan tepat sehingga teman-teman yang lain dapat menerima dan memahami penyampaian jawaban dari kelompok 8.

Kemudian dilanjutkan kegiatan penutup yaitu guru memberikan *posttest* untuk mengetahui bahwa siswa benar – benar sudah memahami apa yang telah dipelajari hari ini. *posttest* atau tes akhir Menurut Sudijono (1996). "adalah tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh siswa".

Tahap *Retrospective Analysis* dengan aktivitas-aktivitas diatas bertujuan untuk mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dari hasil aktivitas-aktivitas yang telah dilakukan siswa dapat memahami materi Amphibia dengan menggunakan keragaman Anura Di Ironggolo Kabupaten Kediri.

Pada aktivitas siswa menggunakan card short sebagai metode pembelajaran yang baru, dapat menunjukkan bahwa mampu menumbuhkan keaktifan dan cara berpikir siswa dilihat dari tahapan-tahapan aktivitas pembelajaran dari pembukaan hingga penutup siswa sangat antusias dalam mengikuti langkah-langkah mulai dari siswa menerima kartu sampai tahapan terakhir yaitu siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Pada tahap *pilot experiment*, kegiatan yang di desain belum sesuai untuk membantu siswa memahami materi, sehingga diperlukan revisi terkait HLT yang dilakukan. Pada tahapan *teaching experiment*, proses pembelajaran dilaksanakan setelah melakukan revisi terhadap HLT yang telah dilaksanakan pada tahap *pilot experiment*. Setelah mengalami perbaikan, ternyata pembelajaran yang didesain mampu membuat ketertarikan siswa, antusias serta keaktifan siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari proses pembelajaran dari siswa menerima kartu dari guru, pada aktivitas ini siswa berdiskusi apa kegunaan dari kartu ini, mengapa setiap kartu isinya berbeda, dari hal ini guru dapat menyimpulkan bahwa rasa keingintahuan siswa mengenai sesuatu hal yang baru sangat tinggi. Selain itu pada aktifitas melakukan presentasi masing-masing kelompok sangat aktif untuk bertanya mengenai sesuatu hal yang baru atau yang belum mereka ketahui. Dengan penggunaan metode pembelajaran berupa *card short* didalam metode tersebut siswa dilibatkan secara aktif untuk mengikuti pembelajaran dan siswa tidak dituntut untuk menghafal materi yang telah disampaikan oleh guru namun mereka diberikan kesempatan untuk mencari tahu ide atau gagasan-gagasan baru. Dengan ini siswa akan lebih mudah untuk memahami sesuatu materi pembelajaran karena selain mereka berperan secara aktif mereka juga dapat melihat suatu objek yang nyata yang disajikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa desain metode pembelajaran dengan menggunakan card short pada materi Amphibia dimulai siswa membentuk kelompok sesuai karakter kartu, secara berkelompok siswa memecahkan permasalahan tentang keragaman Anura di Air Terjun Ironggolo, kemudian mengkomunikasikan ide/gagasan didepan kelas. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang mengintegrasikan keragaman Anura Ironggolo Kediri dapat membantu siswa memahami materi Amphibia dengan menggunakan keragaman Anura Di Ironggolo Kabupaten Kediri.

Bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan beragam konteks tidak hanya pada mata pelajaran biologi saja dan perlu diperhatikan dalam menggunakan metode pembelajaran sebaiknya mendesain pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Bruce Sosola (2004). Kerapuhan ekosistem pegunungan dan status penelitian geokologi saat ini. No, 113(2), 180–190.
- Effendy, I., & Abi Hamid, M. (2016). Pengaruh pemberian pre-test dan post-test terhadap hasil belajar mata diklat hdw. dev. 100.2. a pada siswa smk negeri 2 lubuk basung. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 81-88.
- Juwita, H., Putri, R. I. I., & Somakim, S. (2015). Peranan Buah Semangka dalam Pembelajaran Volume Bola. *Jurnal Elemen*, 1(2), 130-143.
- Nurjan, S., & Syam, A. R. (2021). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai Dengan Penerapan Metode Card Sort Di Sdn 2 Sanan Wonogiri:-. *Al Kamal*, 1(1), 43-63.
- Pradana, B. I. (2013). Buku Panduan Lapangan Keanekaragaman Jenis Herpetofauna di Kampus Universitas Negeri Semarang Sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa SMP/MTs (Skripsi). *Semarang: Universitas Negeri Semarang*.
- Triesita, N. I. P., Pratama, M. Y. A., Pahlevi, I., Jamaluddin, M. A., & Hanifa, B. F. (2017). Komposisi Amfibi Ordo Anura di Kawasan Wisata Air Terjun Ironggolo Kediri Sebagai Bio Indikator Alami Pencemaran Lingkungan. *Prosiding Semnas Hayati JV*: 46, 52.
- Trisnawati, D., Putri, R. I. I., & Santoso, B. (2015). Desain pembelajaran materi luas permukaan prisma menggunakan pendekatan PMRI bagi siswa kelas VIII. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 6(1), 76-85.
- Utami, B., & Santoso, A. M. YULFADITYA WICAKSANA AS. (2018). Keragaman Amfibi (Ordo Anura) Di Kawasan Wisata Air Terjun Ironggolo Dusun Besuki Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri. *Simki-Techsain Vol. 02 No. 07*.

Desain Pembelajaran Model *Think Pair Share* Pada Materi Sistem Reproduksi Menggunakan Preferensi Gangguan Pada Organ Reproduksi Di SMAN 3 Kediri

Dwi Lianawati¹, Budi Utami¹, Ida Rahmawati¹, Denis Agustin²

Program Studi Pendidikan Biologi¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, SMAN 3 Kediri²

dwiliana433@gmail.com, budhiutami@unpkediri.ac.id,
ida.rahmawatijami@gmail.com

ABSTRACT

The reproductive system is one of the materials studied in class XI SMA. From the results of interviews and observations, it is known that students have difficulties in learning, especially understanding the reproductive system material, sub-chapter disorders of the reproductive organs. Therefore, learning needs to be redesigned using the Think Pair Share (TPS) learning model. This study aims to obtain a learning design of the reproductive system using disease preferences in valid and effective organs. The method used in this study is a research type validation study design which consists of 3 stages: preparing for the experimenter, experimenting in the class room (pilot experimenter). & teaching experiment), and retrospective analysis. The research subjects were 32 students of class XI MIPA 1 SMA Negeri 3 Kediri. The instruments of this research are interviews, observations, student worksheets. Learning activities consist of: the think stage students are instructed to look for references to work on the questions independently, at the pair stage students discuss the results in pairs, and at the share stage students present in front of the class. The integration of reproductive system disorders preferences in this material can help students understand reproductive organ disorders.

Keywords: Reproduction system, *Think Pair Share* (TPS), Validation Study.

ABSTRAK

Sistem reproduksi merupakan salah satu materi yang dipelajari dikelas XI SMA. Dari hasil wawancara dan observasi diketahui siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran khususnya pemahaman pada materi sistem reproduksi sub bab gangguan pada organ reproduksi. Oleh karena itu, pembelajaran perlu didesain ulang dengan model pembelajaran *think pair share* (TPS). Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh desain pembelajaran sistem reproduksi menggunakan preferensi penyakit pada organ yang valid dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *desain research type validation study* yang terdiri dari 3 tahap: *preparing for the eksperimen*, *eksperimen in the class room (pilot eksperimen & teaching eksperimen)*, dan *restropective analysis*. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 3 Kediri. Instrumen penelitian ini adalah wawancara, observasi, lembar kerja siswa. Aktivitas pembelajaran terdiri atas: tahap *think* siswa di intruksikan mencari referensi untuk mengerjakan soal secara mandiri, pada tahap *pair* siswa secara berpasangan mendiskusikan hasil jawaban, dan pada tahap *share* siswa mempresentasikan didepan kelas. Integrasi preferensi gangguan sistem resproduksi dalam materi ini dapat membantu siswa memahami materi gangguan organ reproduksi.

Kata Kunci: Sistem Reproduksi, *Think Pair Share* (TPS), Validation Study.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dalam pembelajaran Biologi hendaknya dapat mengembangkan potensi siswa dan menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam interaksi pembelajaran dengan demikian diharapkan menghasilkan suatu produk pendidikan yang berkualitas. Sebagai bagian dari sains, proses pembelajaran biologi idealnya memberdayakan aspek pengetahuan,

keterampilan dan pembentukan sikap ilmiah siswa. Guru perlu merancang lingkungan yang mendukung proses tersebut. Dalam Materi biologi yang dipandang sulit adalah materi yang berkaitan dengan organ dalam, sistem organ, dan mekanisme yang terjadi pada organ tubuh (Sulthon, 2017)

Hasil dari observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas XI MIPA 1 di SMA Negeri 3 Kediri, diketahui siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran khususnya pada pemahaman materi sistem reproduksi bab gangguan organ reproduksi karena, dalam materi tersebut terdapat banyak nama ilmiah dan istilah yang digunakan sehingga membuat siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi tersebut.

(Ratnasari, 2009) Materi sistem reproduksi merupakan materi yang abstrak sehingga materi tersebut sulit dipahami jika hanya dijelaskan oleh guru tanpa ada keaktifan dari siswa. Pembelajaran di sekolah sebagian besar guru menggunakan metode ceramah. Namun, hal ini menyebabkan siswa kurang bersemangat bahkan mengantuk saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran mempunyai peranan penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Aktivitas siswa dalam proses belajar merupakan serangkaian kegiatan keaktifan siswa yang terdiri dari keikutsertaan siswa dalam mengikuti pembelajaran seperti, bertanya, mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar (Jannah, 2013).

Menurut (Wianti, 2010) aktivitas belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin banyak aktivitas siswa maka akan semakin dalam pula materi yang diperolehnya. Selain itu, kegiatan pembelajaran di kelas akan berpengaruh dalam tercapainya hasil belajar karena perwujudan pembelajaran yang baik dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan adalah model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) yang merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, belajar sendiri dan bekerja sama dengan orang lain. Dengan berpasangan, siswa termotivasi dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Hal ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Fahrozi, 2018)

Berdasarkan permasalahan di atas dibutuhkan suatu desain pembelajaran yang tepat dengan penerapan model *think pair share* (TPS) dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pemahaman konsep materi gangguan organ reproduksi.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 april 2022 dengan subjek kelas XI MIPA 1 SMAN 3 Kediri. Metode Penelitian ini menggunakan desain *research type validation study* yang bertujuan untuk membuktikan teori teori

pembelajaran dalam mendesain materi gangguan organ reproduksi. Adapun tiga tahapan menurut (Gravemeijer dan Cobb, 2006) yang digunakan dalam penelitian adalah, *Preparing for the experiment* merupakan tahapan pertama yang digunakan untuk persiapan penelitian, peneliti mengumpulkan informasi berupa kajian literature, meneliti kemampuan awal siswa, dan mendesain dugaan lintasan belajar (*Hipotyca Learning Trajectory*). yaitu dengan mengurutkan perkiraan mengenai strategi yang akan digunakan siswa dalam proses perkembangan berfikir dan memprediksi jawaban yang muncul.

Ekperiment in the class room terdiri dari (Pilot Experiment dan teaching experiment). Pada pilot eksperimen ini bertujuan untuk menguji cobakan lembar kerja siswa (LKS) yang telah didesain dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana konjektur dan instrument yang telah dibuat peneliti dapat terlaksana dengan baik. Pada *Teaching Eksperiment* merupakan tahap inti dari sebuah desain riset. Pada tahap ini lembar kerja siswa (LKS) yang telah didesain dan diperbaiki pada tahap sebelumnya di uji cobakan dikelas real atau kelas sesungguhnya untuk menjadi subjek penelitian. Peneliti bertindak sebagai observer untuk mengobservasi dan menganalisa setiap aktivitas belajar siswa selama proses belajar berlangsung.

Selama melakukan penelitian, beberapa teknik pengumpulan data digunakan seperti observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan dikumpulkan dan dianalisis untuk memperbaiki HLT. Data yang diperoleh dianalisis secara retrospektif dengan HLT yang menjadi acuannya. Analisis hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dilakukan secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran ini didesain untuk melihat peran konteks yang mendukung kemampuan siswa pada materi gangguan organ reproduksi. Konteks yang dimaksud dalam penelitian ini adalah desain pembelajaran sistem reproduksi bab gangguan pada organ reproduksi menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share*. Pada penelitian ini fokus pada tahap teaching eksperimen yang diujikan sebanyak 32 siswa XI MIPA1 SMAN 3 Kediri. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi gangguan organ reproduksi. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilakukan wawancara dan observasi terhadap siswa yang menjadi subjek penelitian dan didapati masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi gangguan organ reproduksi. Selanjutnya melakukan *preparing for the eksperimen* yaitu melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan tim untuk merancang merancang desain pembelajaran siswa dan berdiskusi lembar kerja siswa dengan model pembelajaran *think pair share* (TPS) materi gangguan organ reproduksi. Proses FGD dapat dilihat gambar 1.



Gambar 1. Proses *Focus Groub Discussion*

Setelah melakukan tahap *preparing for the eksperiment* dilakukan tahap pilot ekperiment. Pada tahap ini 8 siswa dibagi menjadi 4 kelompok untuk berpartisipasi dan peneliti sebagai observer. Setelah tahap pilot ekperiment selesai, dilanjutkan teaching eksperiment yang di ikuti 32 siswa kelas XI MIPA1.

Pada aktivitas awal siswa disampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dilanjutkan dengan pemberian pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dapat memahami materi gangguan organ reproduksi. Menurut (Effendy, 2016) Pretest atau tes awal merupakan kegiatan yang menguji tingkat pengetahuan awal siswa tentang materi yang diberikan.



Gambar 2. Aktivitas pre-test

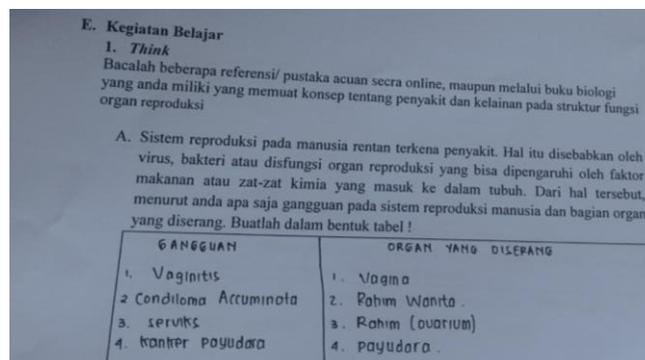
Aktivitas selanjutnya siswa menerima materi tentang gangguan organ reproduksi dalam bentuk power point. Hal ini memungkinkan siswa memahami materi yang disampaikan guru karena diberikan ulasan contoh contoh kasus yang sering terjadi di sekitarnya dan terlihat repson siswa tertarik dan antusias menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru serta mereka memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru karena dalam power point terdapat gambar –gambar yang mendukung.



Gambar 3. Aktivitas siswa menerima materi

Pada aktivitas selanjutnya siswa diberikan lembar kerja yang dikerjakan secara mandiri dan kelompok. Pada tahap *think* siswa mengerjakan soal secara mandiri, kemudian pada tahap *pair* siswa berpasangan atau dibentuk kelompok untuk mendiskusikan hasil jawaban dan pada tahap *share* akan dipresentasikan di depan kelas. Disamping itu siswa juga disajikan penjelasan materi secara singkat mengenai gangguan organ reproduksi supaya ada gambaran mengenai soal-soal yang akan mereka kerjakan di lembar kerja tersebut.

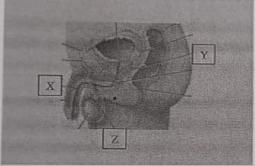
Dilanjutkan dengan mengerjakan soal pada tahap *think (Berfikir)* yang merupakan tahapan pertama dimana siswa diinstruksikan untuk mencari referensi yang berhubungan dengan gangguan organ reproduksi kemudian siswa mengerjakan pertanyaan secara mandiri.



Gambar 4. Jawaban salah satu siswa dari tahap *think*

Berdasarkan gambar 2 menunjukkan siswa dapat menemukan berbagai strategi penyelesaian. Selain itu menunjukkan siswa telah memahami aktivitas *think* hal ini ditinjau dari hasil jawaban siswa yang mampu menyebutkan gangguan organ reproduksi beserta organ yang diserang. Dari 32 siswa semua menjawab dengan benar, setiap siswa menjawab dengan kalimat yang berbeda meskipun demikian jawaban mereka mengarah pada hal yang sama.

C. Perhatikan gambar dibawah ini !



Dari gambar diatas terdapat organ yang mengalami gangguan penyakit prostat. Sebutkan organ manakah dari ketiga petunjuk tersebut yang terkena penyakit tersebut? Uraikan juga apa fungsi dari organ tersebut!

Organ Y mempunyai fungsi : mengeluarkan cairan yg melindungi dan menutrisi sperma, selama ejakulasi cairan tersebut akan dikeluarkan bersamaan dgn sperma sbg air mani.

Gambar 5. Jawaban salah satu siswa dari tahap think

Berdasarkan gambar 3 menunjukkan sebagian besar siswa mampu menjawab dengan tepat dengan menunjukkan pada gambar organ yang terserang penyakit prostat dan dapat menyebutkan fungsi organ prostat. Dengan demikian menunjukkan siswa telah memahami aktivitas *think* yang telah dianalisis dari kasus yang telah disediakan. Setelah menuliskan aktivitas *think*, siswa melanjutkan tahap *pair* (berpasangan) Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok dan bertukar informasi dari hasil jawaban.

E. Kegiatan Belajar

1. *Think*

Bacalah beberapa referensi/ pustaka acuan secara online, maupun melalui buku biologi yang anda miliki yang memuat konsep tentang penyakit dan kelainan pada struktur fungsi organ reproduksi

A. Sistem reproduksi pada manusia rentan terkena penyakit. Hal itu disebabkan oleh virus, bakteri atau disfungsi organ reproduksi yang bisa dipengaruhi oleh faktor makanan atau zat-zat kimia yang masuk ke dalam tubuh. Dari hal tersebut, menurut anda apa saja gangguan pada sistem reproduksi manusia dan bagian organ yang diserang. Buatlah dalam bentuk tabel!

Penyakit	Organ
Vaginistis	Vagina
Human papillomavirus	Osarium
Infeksi serviks	epitel serviks
Epitelidistis	epididimis
HIV	Sistem kekebalan tubuh

2. *Pair*

- Carilah pasangan diskusi sesuai dengan arahan guru.
- Lakukan tukar menukar informasi hasil dari jawaban saudara
- Tuliskan hasil diskusi berpasangan di bagian bawah ini.

A	Bonorea	mata, uretra, pergerakan
	Sifilis	otak, kelenjar
	Sifilis	organ kelamin bagian luar
E.	Resin menggecece kesetiaan dan kebebasan org. reproduksi!	
	- memakai kondom setiap	
	- menghindari rokok	
	- cukup istirahat	

(1)

(2)

Gambar 6. Aktivitas pair siswa (1) dan siswa (2)

Pada tahap *pair* 32 siswa dibagi menjadi 8 kelompok dimana 1 kelompok terdiri dari 4 siswa. Berdasarkan gambar diatas siswa meninjau beberapa jawaban dari anggota kelompoknya, jika ada yang kurang dari jawaban yang mereka tulis sebelumnya, siswa menambahkan jawaban pada kolom pair. Seperti jawaban salah satu anggota kelompok1 yang pada tahap think menyebutkan gangguan reproduksi manusia dan organ yang diserang seperti vaginitis menyerang vagina, AIDS menyerang kekebalan tubuh dan hipertropik prostat menyerang kelenjar prostat kemudian menambahkan jawaban yang ditulis pada kolom pair yaitu penyakit gonore menyerang uretra, sifilis menyersang otak, saraf dan jantung.



Gambar 7. Aktivitas *pair* (berpasangan)

Berdasarkan uji pada aktivitas *pair*, siswa sudah mampu berdiskusi dengan baik hal ini dapat kita lihat hasil *pair* kelompok 1 yang menambahkan jawaban yang belum mereka tuliskan pada tahap *think* untuk soal bagian A, Sebagian besar siswa pada saat menganalisis jawaban dari anggota kelompoknya menemukan jawaban yang hampir sama tetapi dikemukakan menggunakan bahasa mereka sendiri. Dengan ini siswa sudah mampu mengimplementasikan tahap *pair* dengan baik. Dan pada aktivitas *pair* ini dapat membantu siswa menambah informasi baru terkait jawaban yang sudah didiskusikan.

Setelah setelah selesai mengerjakan tahap *think* dan *pair* Pada aktivitas terakhir yaitu *share* siswa mempresentasikan hasil jawaban mereka didepan kelas. Dari 4 anggota kelompok hanya 2 orang perwakilan yang presentasi. Setiap 1 anggota kelompok hanya mempresentasikan 1 jawaban soal yang kemudian akan di tanggapi oleh teman-temanya.



Gambar 8. Aktivitas *share*

Aktivitas *share* ini diawali dengan perwakilan kelompok 2 yang mempresentasikan hasil diskusi mereka untuk soal bagian A. Dari hasil jawaban mereka menyebutkan bawasanya gangguan reproduksi dan organ yang diserang adalah vaginitis- menyerang vagina, condiloma accuminota- menyerang Rahim, serviks menyerang Rahim, dan kanker payudara menyerang payudara. Selanjutnya teman temanya yang tidak presentasi menanggapi hasil jawaban dari kelompok satu .

Transkrip percakapan 1

Siswa : “saya ingin menambahkan jawaban hasil diskusi kelompok kami”

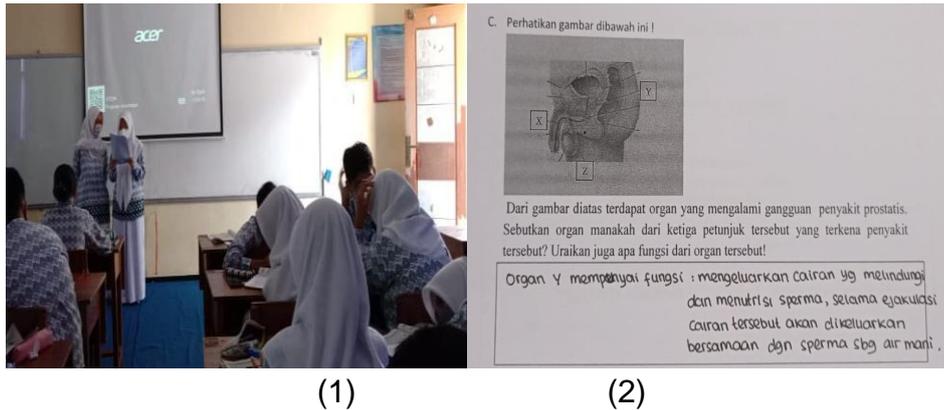
Kel 2 : “ silahkan”

Siswa : “penyakit yang dapat menyerang reproduksi tambahan dari kelompok kami yaitu fibroid Rahim (tumor) jinak menyerang

rahim, kanker ovarium meyerang ovarium, prostatitis menyerang kelenjar prostat dan gonore menyerang saluran kencing.”

Guru : “yah apa yang disampaikan teman teman kalian tadi sudah mewakili semua jawaban gangguan apa saja yang dapat menyerang sistem reproduksi.”

Berdasarkan gambar 5 dan transkrip percakapan 1, siswa telah memahami gangguan pada organ reproduksi didukung dengan siswa yang mampu memparakan macam macam penyakit pada organ reproduksi dan siswa aktif melakukan tanya jawab.



Gambar 9. aktivitas share

Berdasarkan gambar diatas kelompok 1 mempresentasikan hasil diskusi pada soal bagian C yaitu menunjukkan pada gambar organ yang terserang penyakit prostatitis dan menyebutkan fungsi organ tersebut. Hasil jawaban dari kelompok 1, bagian organ yang terserang penyakit ptostatis adalah gambar yang ditunjuk huruf (Y) dan fungsi dari organ ini adalah menghasilkan getah yang mengandung fosfilipid dan berfungsi unuk mengeluarkan cairan yang berfungsi sebagai sumber nutrisi serta pelindung sperma. Disini siswa bertukar informasi satu sama lain.

Transkrip Percakapan 2

Siswa : “kalau organ yang terserang prostat ditujuk pada bagian (Y) lalu bagian Z dan X organ apa dan fungsinya?”

Kel 1 : “ kalau yang bagian X itu organ uretra.”

Guru : “ sudah benar jawaban dari kelompok 1 organ X adalah uretra merupakan saluran keluranya urin dari vesika urinaria dan sperma dari vesika seminalis saluran akhir dari saluran reproduksi). Sedangkan organ Y adalah epididymis merupakan saluran didalam sktotum, menempel dibagian belakang testis dan menghubungkan testis dengan vas deferens.”

Berdasarkan gambar 8 dan transkrip percakapan 2, terlihat masih ada siswa yang bingung mengidentifikasi organ yang terkena penyakit prostat dengan bantuan dari pertanyaan yang diajukan, guru berusaha mengarahkan siswa dalam mengidentifikasi organ yang terdapat dalam

gambar dengan memberikan penjelasannya. Dari pemaparan pemaparan yang sudah dilakukan oleh siswa peneliti menilai aktivitas *share* ini sudah berhasil dan bisa membantu siswa memperoleh informasi informasi baru dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Setelah mengerjakan lembar kerja siswa pada akhir pembelajaran siswa diberikan post test yang bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran serta mengetahui apakah pengajar berhasil dalam menyampaikan materi. Seperti yang di nyatakan oleh (Magdalena *et al.*, 2021) bahwa post-tes dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran suatu materi dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh siswa dilakukan Retrospektif analisis dimana semua kativitas yang dilakukan oleh siswa bertujuan untuk mendukung keterlibatan seluruh siswa dalam dalam pembelajaran pada materi gangguan organ reproduksi, siswa bekerja sesuai dengan konjektur yang diharapkan dan terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan desain pembelajaran model *think pair share*, dapat membantu siswa memahami materi gangguan organ reproduksi, meningkatkan kerjasama siswa dalam berdiskusi, serta meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian penggunaan desain pembelajaran sistem reproduksi menggunakan preferensi penyakit pada organ terbukti valid dan efektif sehingga bermanfaat bagi guru mau pun siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Harapan bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat mengembangkan penelitian ini dengan beragaman konteks tidak hanya dalam materi gangguan organ reproduksi saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Dian Ayu Ratnasari, O., & Biologi Fakultas Matematika Dan, J. (2009). *PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA MELALUI STRATEGI QUESTION STUDENT HAVE DI SMA NEGERI SUMPIUH KABUPATEN BANYUMAS SKRIPSI disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Biologi.*
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–88.
- Fahrozi, M. (2018). *Penerapan Metode Think Pair Share (TPS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA kelas VI Di MI Al-Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung.* 1–116.
- Lidinillah, Didin Abdul Muiz. (2012). Educational Design Research : a heoretical Framework for Action. *Jurnal UPI*, 1, Bandung: UPI Kampus

Tasikmalaya.

- Lidinillah, Dindin Abdul Muiz. (2012). Design Research sebagai Model Penelitian Pendidikan. *Artikel Pada Kegiatan Pembekalan Penulisan Skripsi Mahasiswa S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya*, 2, 40–41.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165.
- Roihana, R. Z. (2018). *Efektivitas Penggunaan Video dan Mama Card Pada JPembelajaran Biologi Materi Sistem Reproduksi Manusia*.
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>