

p-ISSN : 2614-4727

e-ISSN : 2614-4735

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Dokumen ini adalah Aasip Milik :

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

MIMBAR
P G S D

PEKANBARU

UNDIKSHA
Volume 9, Nomor 3, 2021



Publish by
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Pendidikan Ganesha

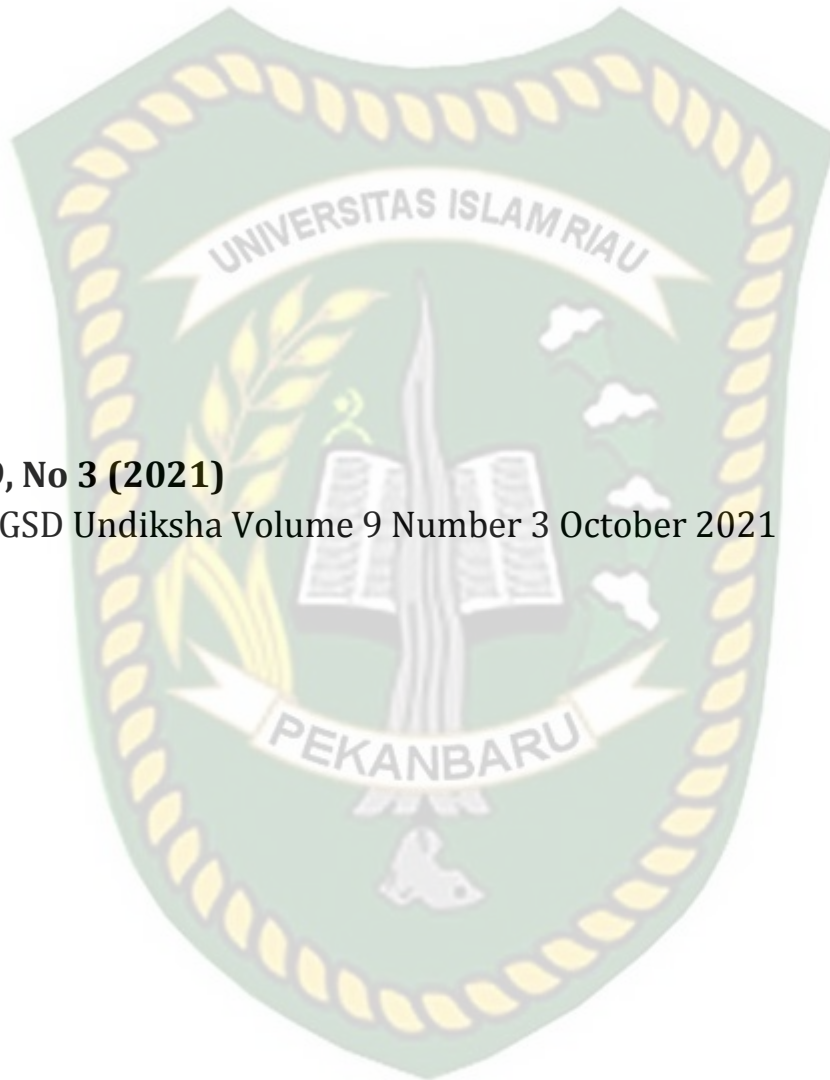
Mimbar PGSD Undiksha

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Volume 9, No 3 (2021)

Mimbar PGSD Undiksha Volume 9 Number 3 October 2021



Mimbar PGSD Undiksha is Publish by:

Universitas Pendidikan Ganesha

p-ISSN : 2614-4727 (Cetak) e-ISSN: 2614-4735 (Online)

Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar adalah jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal ini bertujuan untuk mewadahi artikel-artikel hasil penelitian dan hasil pengabdian masyarakat dibidang pendidikan dan pembelajaran di Sekolah Dasar. Pada akhirnya Jurnal ini dapat memberikan deskripsi tentang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan dasar bagi masyarakat akademik.

EDITOR TEAM**Chief Editor**

I Nyoman Laba Jayanta, [SCOPUS ID : 57209196223] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

Editors

Dek Ngurah Laba Laksana, *STKIP CITRA BAKTI, Indonesia*

Putu Rizky Harwati Hashim, [SCOPUS ID : 36520976500] *Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia*

I Gede Margunayasa, [SCOPUS ID : 57205352328] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

I Wayan Widiana, [ID SCOPUS : 57200818126] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

I Gusti Ngurah Japa, [ID SCOPUS : 57216225908] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

I Gede Astawan, [ID SCOPUS : 57216220700] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

Dr Shahlan Surat, [SCOPUS ID : 55372008400] *Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia*

Peer Reviewers

Nengah Suandi, [SCOPUS ID : 57195274306] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

John Rafafy Batlolona, [ID SCOPUS : 57192589179] *Universitas Pattimura, Indonesia*

Moh Salimi, [SCOPUS ID : 57202593502] *Universitas Sebelas Maret, Indonesia*

I Gede Astawan, [SCOPUS ID : 57216220700] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

Ketut Suma, [SCOPUS ID : 57202671029] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

Akhsanul In'am, [SCOPUS ID : 55639769600] *Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia*

Yus Mochamad Cholily, [SCOPUS ID : 8655180700] *Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia*

I Wayan Santyasa, [SCOPUS ID : 57212061861] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

Abu Yazid Abu Bakar, [SCOPUS ID : 36631428900] *Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia*

Salleh Amat, [SCOPUS ID : 36715911200] *Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia*

Setyo Eko Atmojo, [SCOPUS ID : 57200101777] *Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia*

Anak Agung Gede Agung, [SCOPUS ID : 57196375272] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

Nyoman Dantes, [SCOPUS ID : 57194945455] *Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

Editor address:

Udayana Street, Singaraja, Bali, Indonesia, 81116

Telp. (0362) 22928

Website: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

DAFTAR ISIi

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM DAN ZOOM CLOUD MEETING
TERHADAP MINAT BELAJAR IPS367

Ana Ari Susanti, Firolasia Kristin

INOVASI VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI POWTON PADA
MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR.....375

Trisna Sari Asih, Putu Rahayu Ujiанти

VIDEO PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA TOPIK DAUR HIDUP HEWAN DAN
UPAYA PELESTARIANNYA UNTUK KELAS IV SD385

Ketut Dwi Ulan Dewi, I Gede Astawan, Alexander Hamonangan Simamora

VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN DAYA
TARIK SISWA BELAJAR PERUBAHAN WUJUD BENDA397

Ni Luh Putu Purhita Pebriani, I Gusti Ngurah Japa, Putu Aditya Antara

ANALISIS HUBUNGAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR DARING IPA
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR408

Komang Suardi Wiradarma, Ni Ketut Suarni, Ndara Tanggu Renda

TES TERTULIS BERBASIS HOTS PADA PEMBELAJARAN IPA MENGGUNAKAN
GOOGLE FORM SISWA KELAS IV SD416

Gede Weda Baskara, Kadek Yudiana

BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL
THROWING BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL.....424

Risa Pramita Dewi, I Gede Margunayasa, I Made Suarjana

PEMBELAJARAN DARING TOPIK ORGAN PENCERNAAN MANUSIA DENGAN MEDIA
POWERPOINT INTERAKTIF432

I Dewa Gede Suartawan, I Made Citra Wibawa, I Ketut Dibia

POLA ASUH ORANG TUA DAN MOTIVASI BELAJAR BERHUBUNGAN ERAT
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA442

Ni Luh Chintya Sari, I Komang Sudarma, I Gusti Ngurah Japa

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM TEMA
BERBAGAI PEKERJAAN DENGAN FUN THINKERS450

Ni Mde Upadani, I Gusti Ayu Tri Agustina, I Gede Astawan

MINAT BACA DAN PERAN ORANG TUA DI MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA INDONESIA.....459

Ni Mde Sintya Aryandani, Luh Putu Putrini Mahadewi, I Made Citra Wibawa

PERAN GURU MELALUI PROGRAM ADIWIYATA DALAM MENGEMBANGKAN
KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN DI SD468

Wanda Mufthia Fajar, Elpri Darta Putra

PERAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DALAM MEMBENTUK KARAKTER PEDULI
SOSIAL SISWA475

Suri Rahmayani, Zaka Hadikusuma Ramadan

PERAN MANAJERIAL KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN MUTU
PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR481

Naraya Fitri Anjani, Febrina Dafit

PENERAPAN PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP BERFIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR.....489

Muhammad Setyawan, Henny Dwi Koeswanti

INOVASI STRATEGI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS MASYARAKAT PADA
SATUAN PENDIDIKAN DASAR497

Sumaryati Sumaryati, Lisa Retnasari

PERAN ORANG TUA TERHADAP KEBERHASILAN BELAJAR SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR508

Purwani Widia Ningsih, Febrina Dafit

INTEGRASI KONTEN DAN KONTEKS BUDAYA LOKAL ETNIS NGANDA DALAM
BAHAN AJAR MULTILINGUAL UNTUK PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR
.....515

Lidwina Wero, Dek Ngurah Laba Laksana, Yosefina Uge Lawe





Efektivitas Penggunaan Google classroom dan Zoom Cloud Meeting Terhadap Minat Belajar IPS

Ana Ari Susanti^{1*}, Firosalia Kristin²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 23, 2021

Revised September 15, 2021

Accepted October 03, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Google Classroom, Zoom, Minat Belajar

Keywords:

Google Classroom, Zoom, Interest to Learn



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

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Keefektifan Penggunaan *Google classroom* Dan *Zoom Cloud Meeting* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Experimental Research*). Penulis mengawali penelitian dengan memberikan soal tes, dan angket guna memudahkan penulis untuk mengumpulkan data. Subjek dalam penelitian ini adalah 40 siswa dari kelas *google classroom* yang berjumlah 20 siswa dan 20 siswa dari kelas Zoom. yang diambil dengan menggunakan teknik *probability sampling* jenis *cluster sampling*. Metode pengumpulan data melalui tes dan angket. Dalam menganalisis data dilakukan menggunakan metode analisis data statistik deskriptif kuantitatif uji prasyarat, uji T. Hasil pengujian hipotesis, dengan uji t-sig (2-tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$ dengan $t_{hitung} 4,812 > t_{tabel} 2,021$ maka H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan minat belajar IPS. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya minat belajar siswa kelas V SD dengan menggunakan *google classroom* dengan hasil data *pretest* dan diperoleh hasil 62.00 meningkat menjadi 76.00, sedangkan zoom cloud meeting terdapat hasil *pretest* 55,00 dan *posttest* 67,5. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *e-learning* berbasis *Google classroom* lebih efektif terhadap minat belajar IPS siswa dibandingkan dengan *e-learning* berbasis *Zoom Cloud Meeting*. implikasi dalam penelitian ini adalah dapat mengembangkan minat belajar IPS dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui *google classroom*.

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the use of *Google classroom* and *Zoom Cloud Meetings* on the Social Studies Learning Interest of Grade V Elementary School Students. This type of research is a quasi-experimental (*Quasi Experimental Research*). The author started the research by giving test questions, and questionnaires to make it easier for the author to collect data. The subjects in this study were 40 students from the *Google classroom* class who collected 20 self-employed and 20 Zoom class students. taken by using *probability sampling* technique *cluster sampling* type. The method of collecting data is through tests and questionnaires. In analyzing the data, it was carried out using descriptive quantitative data analysis method prerequisite test, T test. The results of hypothesis testing, with the t-sig (2-tailed) test obtained $0.000 < 0.05$ with t . count $4.812 > t_{(table)} 2.021$ then H_0 rejected means there is differences in social studies learning interest. This can be proven by zooming in on the interest in learning of fifth grade elementary school students using *google classroom* with the results of the pretest data and the results obtained from 62.00 increasing to 76.00, in the cloud meeting there are pretest results of 55.00 and posttest 67.5. Therefore, it can be said that *e-learning* based on *Google classroom* is more effective towards interest in learning social studies compared to *e-learning* based on *Zoom Cloud Meeting*. learning in this research is to be able to develop interest in social studies learning in the learning process and can improve student social studies learning outcomes through *google classroom*.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses yang sangat penting guna memperoleh pengalaman yang nantinya digunakan oleh siswa dalam kehidupannya sehari-hari. pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada siswa haruslah pengalaman yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar dan teman sebaya serta aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. dengan kata lain partisipasi siswa dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi keberlangsungan proses pembelajaran dan seberapa

besar pengalaman yang diperolehnya (Jupriyanto, 2018). Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih aktif merupakan pembelajaran yang bermakna, pembelajaran bermakna akan memberikan pengalaman yang bisa digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari serta dapat mengembangkan kemampuan social emosional siswa (Bressington et al., 2018; Kostianen et al., 2018). Pembelajaran yang berkualitas sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu pembelajaran yang penting diberikan di sekolah dasar adalah IPS. Pembelajaran IPS akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun hubungan social dan membangun interaksi siswa. IPS merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu social, dalam pembelajaran IPS mengkaji peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social (A & Amran, 2017). Pelajaran IPS merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (Anggriani & Ishartiwi, 2018). IPS merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam dan tingkah laku manusia (Wardani et al., 2019). Jadi, jabaran-jabaran tersebut memberikan gambaran pentingnya pembelajaran IPS dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya pembelajaran IPS menuntut proses pembelajaran yang dilakukan lebih banyak siswa aktif dalam proses pembelajaran. Karena dengan siswa aktif dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak terhadap minat belajar siswa. Minat memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan berdampak besar pada sikap dan perilaku. Siswa yang tertarik pada kegiatan belajar akan berusaha lebih keras daripada siswa yang kurang tertarik untuk belajar (Aprijal et al., 2020; Nurfadilla & Rosleny, 2018). Dengan kata lain minat belajar merupakan faktor pendorong siswa untuk belajar karena adanya minat akan menumbuhkan kesenangan dan kemauan siswa untuk belajar (Yunitasari & Hanifah, 2020). Minat belajar mempengaruhi kualitas belajar siswa, minat belajar sebagai sebuah produk dan persepsi efikasi diri yang akan mempengaruhi motivasi siswa dalam proses belajar (Tamardiyah, 2017). Siswa dengan minat belajar yang tinggi pada akhirnya akan mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa dengan minat belajar yang rendah (Chen et al., 2020; Sirajuddin, 2018; Sulistyawati, 2020). Siswa yang tidak berminat terhadap bahan pelajaran akan menunjukkan sikap kurang simpatik, malas dan tidak bergairah (Lisma et al., 2019). Pentingnya minat belajar dalam proses pembelajaran menuntut pembelajaran mempunyai suasana menarik yang mampu memberikan stimulus yang memicu minat belajar siswa (Nasution et al., 2020). Jadi untuk menciptakan minat belajar siswa diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

Namun, dilapangan menunjukkan berbeda, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional (ceramah) dan group WA akibatnya siswa merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa akan membuat siswa kurang tertarik dan merasa bosan dalam melakukan pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Dibuktikan dengan anak yang tidak mau menirukan instruksi, bermain sendiri, bermain dengan teman dan berbicara sendiri (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020). Siswa akan kehilangan minat belajar jika proses pembelajaran tidak dikemas menarik apalagi pembelajaran yang dianggap sulit (Yuliar, 2019). Pembelajaran yang dilakukan selalu bersifat individu dan kurang memberikan kesempatan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga minat belajar siswa rendah dan hasil belajar siswa juga masih banyak di bawah KKM (Listyarini et al., 2018). Prestasi siswa rendah diakibatkan rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran (Khodijah & Setiawan, 2020). Jadi, rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Pernyataan ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan minat mahasiswa dengan prestasi belajar mahasiswa secara signifikan (Pambudi, 2018). Penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara minat dan hasil belajar (Ardiansah, 2019; Handayani et al., 2020). Penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar (Rofiqah & Sunaini, 2017). Penelitian yang menyatakan bahwa minat belajar mempengaruhi hasil belajar (Rozikin et al., 2018). Jabaran tersebut memberikan gambaran bagaimana minat belajar dan hasil belajar adalah dua hal yang saling berhubungan. Oleh sebab itulah jika minat belajar siswa rendah maka hasil belajar juga rendah. Jika hal ini dibiarkan tentunya akan berdampak sangat buruk terhadap kualitas pembelajaran. Oleh sebab itulah harus dicarikan solusi yang sesuai dengan situasi pembelajaran daring.

Salah satu solusi yang ditawarkan dalam meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran daring ini adalah, pembelajaran dengan *google classroom*. *Google classroom* memungkinkan kegiatan belajar-mengajar yang lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan memfasilitasi komunikasi (Atikah et al., 2021). *Google classroom* merupakan salah satu aplikasi virtual class yang sederhana, dan penggunaannya mudah dipahami hanya dengan memasukkan akun email masing-masing dan media dapat diakses dimana saja serta kapan saja selama terhubung di internet (Fitriani et al., 2019; Rut et al., 2020). Lain itu *google classroom* termasuk dalam platform *Learning Management System* (LMS) layanan berbasis internet dan disediakan oleh google sebagai sistem e-learning yang meringankan pendidik dalam pengarsipan dan pengorganisasian berkas tugas serta proses penilaian (Atikah et al., 2021; Soni et al., 2018). Aplikasi *google classroom* digunakan dengan cara pendidik mengirim file bahan ajar baik berupa narasai, word, power point atau video yang sekaligus dapat didownload dalam bentuk spreadsheet yang berupa file excel, dokumen yang tersimpan secara langsung selama pelaksanaan pembelajaran. Dengan aplikasi *google classroom* ini bisa memudahkan guru serta siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Aplikasi *Google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang bergabung dengan kelas tersebut. Penggunaan *Google classroom*

terdapat beberapa fitur, misalnya pembagian informasi, materi, berdiskusi, mengumpulkan tugas, dan dapat menilai tugas yang sudah dikumpulkan oleh peserta didik. selain itu *Google classroom* terdapat cara yang mudah digunakan, menghemat waktu dan berbasis cloud serta dalam penggunaannya gratis (Maharani & Kartini, 2019).

Penggunaan *google classroom* mampu membuat proses pembelajaran mengajar menjadi lebih efektif dan praktis (Karollina, N., Hidayati, U., & Syaflita, 2021; Permata & Bhakti, 2020; Qholby & Lazulva, 2020). Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Penelitian yang menyatakan bahwa perbedaan hasil belajar matematika peserta didik antara pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *Zoom* dan *Google classroom* (Fiyanti et al., 2020). Penelitian yang menyatakan pembelajaran berbasis riset dengan memanfaatkan *google classroom* efektif meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa (Zahrawati & Aras, 2020). Penelitian yang menyatakan bahwa *google classroom* memiliki efektivitas untuk menunjang keterampilan pemecahan masalah dari (Maharani & Kartini, 2019). Penelitian yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning* berbantu media *google classroom* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan model *Project Based Learning* yang tidak menggunakan media *google classroom* (Qholby & Lazulva, 2020). Penelitian yang menyatakan bahwa siswa puas dengan adanya media *google classroom* digunakan untuk membatu proses pembelajaran (Essgaer & Nasir, 2021). Jadi, adanya media *google classroom* sangat membatu proses pembelajaran daring saat ini. Selain media *google classroom* dalam pembelajaran daring juga *zoom cloud meeting*.

Zoom Meeting merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video (B. et al., 2021). Aplikasi konferensi *zoom* ini memungkinkan untuk berkomunikasi langsung dengan siapa pun melalui video. Aplikasi ini menggabungkan konferensi video, konferensi online, obrolan, dan kolaborasi seluler untuk menyediakan layanan konferensi jarak jauh. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh (Haqien & Rahman, 2020; Ismawati & Prasetyo, 2020). Penggunaan *Zoom Meeting* akan menjaga keamanan rekaman (Brahma, 2020). Adanya *zoom cloud meeting* sebagai media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran dengan saat pembelajaran daring. Beberapa penelitian menyatakan bahwa melalui *zoom*, proses pembelajaran dapat melakukan video konferensi yang dijadikan sarana berkomunikasi dalam pembelajaran secara online (Brahma, 2020). Penelitian yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media *Zoom Cloud Meeting* bersifat fleksibilitas, meningkatkan kedisiplinan, dan beberapa fitur tambahan yang dapat menunjang kelancaran pelaksanaan pembelajaran (Mubarak et al., 2020). Penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan video conference efektif, interkatif, dapat mendukung pembelajaran jarak jauh, memudahkan anak didik untuk menyerap materi pembelajaran yang disampaikan pendidik karena lebih *real time* (Ismawati & Prasetyo, 2020). Berdasarkan jbaran tersebut penelitian yang bertujuan untuk menganalisis Keefektifan Penggunaan *Google classroom* Dan *Zoom Cloud Meeting* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD dilakukan. Penelitian ini dilakukan dengan alasan masih minim penerapan media *Google classroom* Dan *Zoom Cloud* di sekolah dasar. Media *Google classroom* Dan *Zoom Cloud* lebih banyak diagunkan diperguruan tinggi. Mengetahui efektivitas *Google classroom* Dan *Zoom Cloud* dalam proses pembelajaran akan memberikan alternative dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajarn daring.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Research*) dengan adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan *nonequivalent control group design* yang diawali dengan memberikan pretest terlebih dahulu, perlakuan dengan *google classroom* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan *zoom cloud meeting* yang diberikan pada kelas kontrol. Kemudian, diberikan posttest dan angket yang digunakan untuk mengetahui perbedaan minat belajar IPS antara menggunakan *googleclassroom* dan *zoom cloud meeting*. Adapun gambaran mengenai desain penelitian *nonequivalent control group design* di gambarakan pada gambar 1.

O1	X1	O2
O3	X2	O4

Gambar 1. Desain penelitian *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2011)

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V *gd* dengan jumlah siswa 40 yaitu 20 siswa dari kelas eksperimen (*google classroom*) dan 20 siswa dari kelas kontrol (*zoom cloud meeting*). Pada saat ujicoba instrumen angket dilakukan dengan jumlah 20 siswa yang dimulai pukul 08.00–09.30 yang diawali dengan menyampaikan tujuan kedatangan peneliti, kemudian peneliti bertanya mengenai aktivitas dalam pembelajaran siswa ketika terdapat mata pelajaran IPS. Pada pelaksanaan penelitian yang peneliti awali dengan menjelaskan materi dan memberikan soal pretest terkait dengan mata pelajaran IPS terdapat sebagian siswa yang tidak semangat, hal tersebut dikarenakan siswa sudah merasakan bosan dengan pembelajaran yang hanya dengan

metode konvensional (ceramah) baik pembelajaran tatap muka maupun daring. Namun, setelah siswa diperkenalkan dengan aplikasi e-learning *google classroom*, siswa terlihat antusias dan aktif. *Google classroom* dapat membantu guru dan membangun kelas virtual dengan pembelajaran di kelas yang artinya pembagian kelas nyata di sekolah, dimana kelas-kelas yang termasuk dalam tugas, kuis serta tugas di setiap akhir pelajaran. Sedangkan pembelajaran online, interaksi di dalam kelas dilakukan seperti di kelas konvensional dengan menggunakan *google classroom*, dimana setiap siswa dapat dengan bebas berkomunikasi dengan guru maupun teman sekelas. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan angket melalui soal pilihan ganda dan instrumen angket. Adapun kisi-kisi instrumen dari *google classroom* dan *zoom cloud meeting* ditunjukkan pada tabel 1. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif sebagai uji prasyarat terdapat uji normalitas, homogenitas. Uji prasyarat dilakukan sebelum melakukan uji t yang berfungsi untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Minat belajar

No	Dimensi	Indikator	No Item	Jumlah Item
1.	Kesukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Gairah • Inisiatif 	1, 6 2, 4	2 2
2.	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Partipasi • Responsif 	7, 10, 11 12, 14	3 2
3.	Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> • Ketelitian • Konsentrasi 	3, 5, 15 16, 17	3 2
4.	Keterlihatan	<ul style="list-style-type: none"> • Kemauan • Keuletan • Kerja keras 	13, 9 18, 19 8, 20	2 2 2

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang bertujuan untuk menganalisis keefektifan penggunaan *google classroom* dan *zoom cloud meeting* terhadap minat belajar IPS siswa V SD Negeri 1 Negeri dilakukan melalui tes dan angket. Penelitian ini membandingkan *google classroom* dan *zoom cloud meeting*. Analisis deskriptif disajikan dengan tabel deskriptif statistik yaitu normalitas, homogenitas dan hipotesis berupa data minat belajar dan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (pretest) guna mengukur minat belajar IPS pada siswa. Setelah itu diperoleh hasil minat belajar setelah mendapatkan perlakuan (posttest dan angket). Berdasarkan hasil uji normalitas minat belajar dari kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol didapatkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Tingkat signifikansi nilai minat kelompok eksperimen dengan *google classroom* adalah $0,200 > 0,05$ yang artinya berdistribusi normal. Tingkat signifikansi nilai minat kelompok kontrol dengan *zoom cloud meeting* adalah $0,006$ berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas minat belajar diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom *Levene's* adalah $0,155$ dimana $> 0,05$ yang berarti bahwa kedua kelompok terdapat varian yang sama atau dikatakan homogen. Hasil analisis *Independent Sample T-test*. Hasil analisis uji t untuk data minat belajar siswa sebelum perlakuan diperoleh bahwa tidak ada perbedaan minat belajar siswa kelompok eksperimen dan kelas kontrol hal ini dapat dilihat dari nilai sig. yang lebih besar dari $0,05$ yaitu $0,106$. Setelah dilakukan perlakuan hasil analisis *Independent Sample T-test* menunjukkan terdapat perbedaan antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ini dapat dilihat dari nilai sig $< 0,05$ yaitu $0,015$. Ini berarti terdapat perbedaan antara siswa yang dibelajarkan dengan media *google classroom* dan *zoom cloud meeting*. Hasil ini didukung dengan hasil perhitungan analisis deskriptif. Hasil analisis diperoleh rata-rata minat belajar dari kelas eksperimen sebesar $64,40$, dan kelas kontrol $61,30$. Kemudian, berdasarkan nilai rerata minat belajar, dan nilai rerata *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan terhadap minat belajar IPS menggunakan *Google classroom* pada kelompok eksperimen sebesar $16,1$; sedangkan kelompok kontrol $15,3$. Data yang terdapat pada diagram adalah hasil instrumen angket yang telah diberikan kepada siswa kelas eksperimen dengan rata-rata jumlah skor $64,4$ dan nilai $80,5$, sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata jumlah skor $61,3$ dan nilai $76,6$.

Hasil penelitian menyatakan bahwa pemakaian *google classroom* lebih efektif terhadap minat belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Sedadi dibandingkan dengan penggunaan *zoom cloud meeting*. Perbedaan hasil minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi karena pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan *google classroom*, sedangkan kelas kontrol dengan *zoom cloud meeting*. Proses pembelajaran menggunakan *google classroom* siswa dapat mengoperasikan dengan lebih mudah, materi dapat dibaca kapan saja dan tampilan yang sederhana, serta dapat memberi informasi berkaitan dengan pembelajaran, dan dapat mengumpulkan tugas pada platform tersebut, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar

menggunakan *google classroom*. Platform *Google classroom* merupakan aplikasi yang mudah dimengerti dan dipahami serta mudah digunakan terutama untuk guru yang menyangka dirinya terletak diluar basis pengetahuan teknologi yang berkembang. *Google classroom* ialah suatu layanan berbasis internet yang disediakan oleh google sebagai sistem *e-learning* berbasis virtual class untuk pembelajaran jarak jauh, dengan memakai alat elektronik seperti komputer, keefektifan *e-learning* dan *google classroom* terdiri dari aspek perancangan dan pembuatan materi, aspek penyampaian materi serta aspek interaksi (Nurfalah, 2019). Pemakaian *Google classroom* sebagai media belajar daring disekolah dasar, bisa memudahkan pendidik dalam mempersiapkan kelas belajar, pengumpulan tugas, menghemat waktu dan terjalannya komunikasi dengan baik, serta tidak membutuhkan dana yang banyak. *Google classroom* atau ruang kelas google ialah suatu pembelajaran campuran sebagai ruang pendidikan yang mampu memudahkan pendidik dalam membagikan dan menggolongkan setiap penugasan secara simple tanpa kertas, sehingga bisa mempermudah guru dan siswa dalam mengorganisir bahan ajar serta tugas yang telah diberikan dan melakukan diskusi pada materi yang belajar yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun (Mayasari et al., 2019). *Google classroom* adalah alat yang efektif untuk pengajaran dan pembelajaran online karena kemudahan penggunaan dan fitur yang ramah siswa dan ramah guru serta mensitribusikan materi, mendistribusikan tugas, membuat ujian dapat terintegrasi langsung dengan sistem penilaian (Sheelavant, 2020; Sutrisna, 2018). Penggunaan *Google classroom* terdapat beberapa fitur, misalnya pembagian informasi, materi, berdiskusi, mengumpulkan tugas, dan dapat menilai tugas yang sudah dikumpulkan oleh peserta didik. selain itu *Google classroom* terdapat cara yang mudah digunakan, menghemat waktu dan berbasis cloud serta dalam penggunaannya gratis (Maharani & Kartini, 2019). Jadi, dengan fitur yang berbeda akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan akan menimbulkan minat belajar siswa dan kelebihan yang lain ada penggunaannya sangat sederhana sehingga tidak membuat siswa frustrasi dalam menggunakannya. Suasana seperti ini tentunya dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran secara daring.

Minat memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan berdampak besar pada sikap dan perilaku. Siswa yang tertarik pada kegiatan belajar akan berusaha lebih keras daripada siswa yang kurang tertarik untuk belajar (Aprijal et al., 2020; Nurfadilla & Rosleny, 2018). Dengan kata lain minat belajar merupakan faktor pendorong siswa untuk belajar karena adanya minat akan menumbuhkan kesenangan dan kemauan siswa untuk belajar (Yunitasari & Hanifah, 2020). Minat belajar mempengaruhi kualitas belajar siswa, minat belajar sebagai sebuah produk dan persepsi efikasi diri yang akan mempengaruhi motivasi siswa dalam proses belajar (Tamardiyah, 2017). Siswa dengan minat belajar yang tinggi pada akhirnya akan mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa dengan minat belajar yang rendah (Chen et al., 2020; Sirajuddin, 2018; Sulistyawati, 2020). Siswa yang tidak berminat terhadap bahan pelajaran akan menunjukkan sikap kurang simpatik, malas dan tidak bergairah (Lisma et al., 2019). Pentingnya minat belajar dalam proses pembelajaran menuntut pembelajaran mempunyai suasana menarik yang mampu memberikan stimulus yang memicu minat belajar siswa (Nasution et al., 2020). Jadi untuk menciptakan minat belajar siswa diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Pembelajaran *google classroom* sesuai dengan kondisi siswa saat ini dimana siswa tidak dituntut menguasai teknologi yang membuat frustrasi.

Hasil penelitian ini didukung hasil penelitian yang menyatakan bahwa hasil penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa (Nurfayanti & Nurbaeti, 2019). Penelitian yang menyatakan bahwa perbedaan hasil belajar matematika peserta didik antara pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi Zoom dan *Google classroom* (Fiyanti et al., 2020). Penelitian yang menyatakan pembelajaran berbasis riset dengan memanfaatkan *google classroom* efektif meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa (Zahrawati & Aras, 2020). Penelitian yang menyatakan bahwa *google classroom* memiliki efektivitas untuk menunjang keterampilan pemecahan masalah dari (Maharani & Kartini, 2019). Penelitian yang menyatakan bahwa model Project Based Learning berbantu media *google classroom* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan model Project Based Learning yang tidak menggunakan media *google classroom* (Qholby & Lazulva, 2020). Penelitian yang menyatakan bahwa siswa puas dengan adanya media *google classroom* digunakan untuk membatu proses pembelajaran (Essgaer & Nasir, 2021). Jadi, adanya media *google classroom* sangat membatu proses pembelajaran daring saat ini.

Temuan yang lain dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan *Zoom Cloud Meeting* adalah salah satu solusi yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. *Zoom Meeting* merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video (B. et al., 2021). Aplikasi konferensi zoom ini memungkinkan untuk berkomunikasi langsung dengan siapa pun melalui video. Aplikasi ini menggabungkan konferensi video, konferensi online, obrolan, dan kolaborasi seluler untuk menyediakan layanan konferensi jarak jauh. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh (Haqien & Rahman, 2020; Ismawati & Prasetyo, 2020). Penggunaan *Zoom Meeting* akan menjaga keamanan rekaman (Brahma, 2020). Adanya *zoom cloud meeting* sebagai media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran dengan saat pembelajaran daring. Beberapa penelitian menyatakan bahwa melalui zoom, proses pembelajaran dapat melakukan video konferensi yang dijadikan sarana berkomunikasi dalam pembelajaran secara online (Brahma, 2020). Penelitian yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media *Zoom Cloud Meeting* bersifat fleksibilitas, meningkatkan

kedisiplinan, dan beberapa fitur tambahan yang dapat menunjang kelancaran pelaksanaan pembelajaran (Mubarak et al., 2020). Penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan video conference efektif, interkatif, dapat mendukung pembelajaran jarak jauh, memudahkan anak didik untuk menyerap materi pembelajaran yang disampaikan pendidik karena lebih *real time* (Ismawati & Prasetyo, 2020). Jadi, *Zoom Cloud Meeting* akan membantu proses pembelajaran tanpa harus bertemu secara tatap muka. Berdaarakan hasil penelitian media *Zoom Cloud Meeting* dalam proses pembelajaran kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa. hal ini tidak terlepas dari keterbatasan yang dimiliki oleh siswa baik kemampuan maupun fasilitas. Hal ini mengingat *Zoom Cloud Meeting* memerlukan fasilitas yang lebih kompleks dibandingkan dengan media *google classroom*. serta keterbatasannya dalam mengemikan materi media *google classroom* bisa menyimpan materi yang bisa mmebuat siswa dapat membaca kaapanpun materi yang diinginkan sedangkan *Zoom Cloud Meeting* materi hanya bisa diakses saat itu, dan jika siswa yang etrbatas pada jumlah kouta internet dan kurang stabilnya signal akan membuat pembelajaran dengan *Zoom Cloud Meeting* terganggu. Berdasarkan jabaran tersebut penggunaan media *google classroom* lebih efektif dibanding *Zoom Cloud Meetin*

4. SIMPULAN

Proses pembelajaran dengan penggunaan *Google classroom* yang telah dilakukan dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, dan dapat menambah pengetahuan siswa tentang penggunaan *google classrom*, selain itu diperoleh hasil bahwa siswa sangat berminat dengan *google classrom* pada saat belajar IPS dibandingkan dengan *Zoom Cloud Meeting*, melalui penelitian ini dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru dapat menggunakan *Google classroom* dalam pembelajaran daring maupun tatap muka disekolah untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- A, N., & Amran, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn Mapala Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i1.5041>.
- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2018). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212–221. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>.
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>.
- Ardiansah, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI DI Sma YPI Tunas Bangsa Palembang. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 56–70. <https://doi.org/10.17977/um038v2i12019p001>.
- Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Petik*, 7(1), 7–18. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.988>.
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724>.
- B., S. R., Djumingin, S., & Munirah. (2021). Efek Media Zoom Cloud Meeting Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(3), 760–766. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i3.3835>.
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>.
- Bressington, D. T., Wong, W. kit, Lam, K. K. C., & Chien, W. T. (2018). Concept mapping to promote meaningful learning, help relate theory to practice and improve learning self-efficacy in Asian mental health nursing students: A mixed-methods pilot study. *Nurse Education Today*, 60(February 2017), 47–55. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2017.09.019>.
- Chen, D., Putri, N. D., Meliza, W., Astuti, Y., Wicaksono, L. Y., & Putri, W. A. (2020). Identifikasi Minat Siswa SMA Kelas X Terhadap Mata Pelajaran Fisika. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(1), 36–39. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.1.36-39>.
- Essgaer, M., & Nasir, I. (2021). Evaluation of using Google Classroom as a Tool for Asynchronous E-learning at Sebha University Evaluation of using Google Classroom as a Tool for Asynchronous E-learning at Sebha

- University. *Sebha University Journal of Pure & Applied Sciences*, 20 NO. 1(February), 44–49. <https://doi.org/10.51984/jopas.v20i1.986>.
- Fitriani, I. N., Al-Ghozali, M. D. H., & Ashoumi, H. (2019). Efektivitas Metode Pembelajaran Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di MAN 1 Jombang. *At-Tuhfah: Jurnal Studi Keislaman*, 8(2), 29–37. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/download/9143/5957>.
- Fiyanti, O., Rahmawati, N. K., & Wulandari, A. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik dengan Pembelajaran E-Learning Berbantuan Aplikasi Zoom dan Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II, Abstrak Pe*, 132–138. scholar.google.co.id/citations?user=UOy4fdIAAAJ&hl=id.
- Handayani, D., Nurhayati, N., & Herawati, H. (2020). Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sd Negeri Cibuluh 6 Kota Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v9i1.2710>.
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>.
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>.
- Jupriyanto. (2018). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iv. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 105. <https://doi.org/10.30659/pendas.5.2.105-111>.
- Karollina, N., Hidayati, U., & Syaflita, D. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dan Google Form Pada Pembelajaran Ipa Di Mts Darul Hikmah Pekanbaru. *Riau Education Journal*, 1(1), 21–27. <https://jurnal.pgririau.or.id/index.php/rej/article/view/8>.
- Khodijah, S. S., & Setiawan, W. (2020). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Smp Kelas Ix Pada Materi Grafik Fungsi Kuadrat Berbantuan Software Geogebra. *Journal of Honai Math*, 3(1), 27–40. <https://doi.org/10.30862/jhm.v3i1.112>.
- Kostiainen, E., Ukskoski, T., Ruohotie-Lyhty, M., Kauppinen, M., Kainulainen, J., & Mäkinen, T. (2018). Meaningful learning in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 71, 66–77. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.12.009>.
- Lisma, E., Rahmadhani, R., & Siregar, M. A. P. (2019). Pengaruh Kecemasan Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*, 2(2), 85–91. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v2i2.1345>.
- Listyarini, D. W., As'ari, A. R., & Furaidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(5), 538–543. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i5.10930>.
- Maharani, N., & Kartini, K. S. (2019). Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem komputer. *PENDIPA Journal of Science Education*, 3(3), 167–173. <https://doi.org/10.33369/pendipa.3.3.167-173>.
- Mayasari, F., Dwita, D., Jupendri, J., Jayus, J., Nazhifah, N., Hanafi, K., & Putra, N. M. (2019). Pelatihan Komunikasi Efektif Media Pembelajaran Google Classroom Bagi Guru Man 2 Model Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 3(1), 18–23. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v3i1.1155>.
- Mubarak, M. R., Wahdah, N., Ilmiani, A. M., & Hamidah, H. (2020). Zoom Cloud Meeting: Media Alternatif dalam Pembelajaran Maharah Kalam di Tengah Wabah Virus Corona (Covid-19). *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1445>.
- Nasution, R. H., Hapidin, H., & Fridani, L. (2020). Pengaruh Pembelajaran ICT dan Minat Belajar terhadap Kesiapan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 733. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.411>.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50–59. <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211>.
- Nurfadilla, & Rosleny. (2018). Hubungan Minat Baca Dengan Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V SD Gugus III Seyegan. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 443–450. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/download/1173/1071>.
- Nurfalah, E. (2019). Optimalisasi E-Learning berbasis Virtual Class dengan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics Education Research Journal*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.21580/perj.2019.1.1.3977>.
- Pambudi, B. A. (2018). Hubungan Penggunaan Jaringan Internet, Pelayanan Administratif, Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 2(3), 159–168. <https://doi.org/10.17977/um025v2i32018p159>.

- Permata, A., & Bhakti, Y. B. (2020). Keefektifan Virtual Class dengan Google Classroom dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 4(1), 27–33. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v4i1.669>.
- Qholby, W., & Lazulva. (2020). Pengaruh Penerapan Project Based Learning Melalui Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi. *Journal of Research and Education Chemistry*, 2(1), 23. [https://doi.org/10.25299/jrec.2020.vol2\(1\).4863](https://doi.org/10.25299/jrec.2020.vol2(1).4863).
- Rofiqah, T., & Sunaini, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X Sma Integral Hidayatulah Batam. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 41–46. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1122>.
- Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. (2018). Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 2(1), 78–81. <https://doi.org/10.33369/atp.v2i1.4740>.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelas Iv SD 091526. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>.
- Sheelavant, S. (2020). Google classroom - An effective tool for online teaching and learning in this COVID era. *Indian Journal of Forensic Medicine and Toxicology*, 14(4), 494–500. <https://doi.org/10.37506/ijfmt.v14i4.11527>.
- Sirajuddin. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Ekonomi Efektif*, 1(1), 64–83. <https://doi.org/10.32493/JEE.v1i1.1982>.
- Soni, Hafid, A., Hayami, R., Fatma, Y., Wenando, F. A., Amien, J. Al, Fuad, E., Unik, M., Mukhtar, H., & Hasanuddin. (2018). Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 2(1), 1–4. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v2i1.361>.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Tindakan Pendekatan R & D*. Alfabeta.
- Sulistiyawati, E. (2020). Keefektifan pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal ditinjau dari prestasi, minat belajar, dan apresiasi terhadap matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 6(1), 27–42. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v6i1.1421>.
- Sutrisna, D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2), 69–78. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>.
- Tamardiyah, N. D. (2017). Minat Kedisiplinan dan Ketekunan Belajar terhadap Motivasi Berprestasi dan Dampaknya pada Hasil Belajar Matematika SMP. *Manajemen Pendidikan*, 12(1), 26. <https://doi.org/10.23917/jmp.v12i1.2972>.
- Wardani, N. M. A., Suniasih, N. W., & Sujana, N. W. (2019). Korelasi Antara Konsep Diri dengan Kemampuan Pemecahan Masalah IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 209–216. <https://doi.org/10.23887/tscj.v2i1.18382>.
- Yuliar, A. D. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 211–231. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i3.4830>.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 236–240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.
- Zahrawati, F., & Aras, A. (2020). Pembelajaran Berbasis Riset dengan Memanfaatkan Google Classroom pada Mahasiswa Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 14(2), 143–154. <https://doi.org/10.30984/jii.v14i2.1253>.



Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar

A Trisna Sari Asih^{1*}, Kd Yudiana², Pt Rahayu Ujianti³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 06, 2021

Revised July 15, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Video Pembelajaran,
Matematika, Powtoon

Keywords:

Learning Video, Mathematics,
Powtoon



This is an open access article under the
CC BY-SA license.

Copyright © 2021 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan setelah melakukan observasi di sekolah sasaran, antara lain rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran Matematika, motivasi belajar Matematika siswa menurun, siswa menganggap Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan, serta terbatasnya media pembelajaran daring, khususnya untuk pelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran Matematika, khususnya materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai pedoman. Subjek dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner semi tertutup dalam bentuk skala likert, dengan rentang skala 5. Teknik analisis data digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji validitas ahli media diperoleh persentase sebesar 97,7%. ahli materi diperoleh persentase validitas sebesar 93,3%, dan uji validitas respon guru diperoleh persentase sebesar 96,6%. Dari hasil analisis uji validitas tersebut, dapat dikualifikasikan dalam kategori sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan dinyatakan telah layak dan valid untuk menunjang proses belajar mengajar.

ABSTRACT

The problems found after observing the target schools include the low level of students' understanding of learning Mathematics, decreased students' motivation to learn Mathematics, students perceive Mathematics as a difficult and intimidating subject, and limited online learning media, especially for Mathematics. This study aims to produce a learning video assisted by Powtoon application on Mathematics subject, especially the perimeter and area of plane figure materials in the fourth grade of elementary school. This study is development research that using the ADDIE model as a guide. The subjects in this study is learning video assisted by Powtoon application on perimeter and area of plane figure materials in the fourth grade of elementary school. The data collection method in this study used a semi-closed questionnaire in the form of a Likert scale, with a scale range of 5. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis technique. The results of the media expert validity test obtained percentage 97.7%, material experts obtained percentage of validity 93.3%, and the teacher's response validity test obtained percentage 96.6%. From the results of the validity test analysis, it can be qualified in the very good category. So, it can be concluded that the learning video assisted by Powtoon application on the perimeter and area of plane figures materials in the fourth grade of elementary school that developed is feasible and valid to support the teaching and learning process.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan dan potensi yang dimiliki setiap individu tentunya berbeda-beda antar satu dengan yang lainnya. Melalui pendidikan potensi dan kemampuan tersebut dapat dikembangkan secara lebih optimal. Potensi yang dikembangkan melalui pendidikan tidak hanya dari segi pengetahuan saja, namun juga dari segi sikap, kepribadian, serta keterampilan yang dimiliki setiap individu juga diperhatikan. Pendidikan harus dijadikan prioritas utama sebagai langkah besar untuk memperbaiki masa depan Indonesia (Megawanti, 2015; U.S, 2015). Hal ini karena melalui pendidikan akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu memajukan

bangsanya. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan telah banyak upaya dan kebijakan yang diberlakukan oleh pemerintah. Namun, pendidikan bukan hanya tanggung jawab pemerintah dan lembaga pendidikan semata, tetapi juga menjadi tanggung jawab bersama termasuk masyarakat (Astawa, 2017). Pada situasi pandemi Covid-19 yang sedang melanda berbagai negara, pemerintah Indonesia berupaya menekan penyebaran Covid-19 dengan memberlakukan kebijakan-kebijakan yang menimbulkan dampak di berbagai bidang kehidupan masyarakat, tidak terkecuali di bidang pendidikan (Putria et al., 2020; Wulandari & Agustika, 2020). Demi menekan penyebaran Covid-19 tanpa mengganggu proses belajar mengajar, pemerintah menerapkan sistem pembelajaran baru dan sekolah-sekolah ditutup untuk sementara. Sistem pembelajaran di sekolah dialihkan dari yang mulanya tatap muka secara langsung (luring) menjadi pembelajaran jarak jauh secara *online* (daring) (Abidin et al., 2020; Handayani & Irawan, 2020; Mishra et al., 2020; Oyedotun, 2020; Sahu, 2020).

Diberlakukannya sistem pembelajaran daring atau dalam jaringan ini tentunya menimbulkan dampak yang besar terhadap proses belajar mengajar yang berlangsung. Guru dan siswa tidak lagi dapat berinteraksi secara langsung di sekolah, melainkan hanya dapat berkomunikasi menggunakan bantuan teknologi informasi, seperti *Whatsapp*, *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom* dan lain sebagainya yang tentunya memerlukan perangkat pendukung berupa *handphone* atau laptop dan akses jaringan internet yang memadai (Chang et al., 2020; Hulukati et al., 2021; Putria et al., 2020; Sugandi et al., 2020). Sisi positif yang didapat dari penerapan pembelajaran daring ini adalah tidak adanya batasan ruang maupun waktu dalam belajar, serta dapat menghemat waktu dan biaya transportasi (Anugrahana, 2020; Fauzy & Nurfauziah, 2021; Hwang et al., 2020). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari siswa disetiap jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Sehingga dapat diketahui Matematika merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam bidang pendidikan (Crismono, 2017; Nugrawati et al., 2018). Matematika juga berkaitan dengan berbagai ilmu pengetahuan dan berbagai aspek kehidupan manusia (Muhtadi et al., 2017; Sumiati & Agustini, 2020). Dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika siswa diharapkan mampu memahami dan mengaplikasikan prinsip Matematika dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga dapat memecahkan masalah-masalah kehidupan yang dihadapi baik di sekolah maupun di masyarakat (Kenedi et al., 2019).

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Peken Belayu sebagai sekolah sasaran, salah satu masalah yang dihadapi adalah keterbatasan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Keterbatasan media pembelajaran daring ini terutama untuk pelajaran Matematika, khususnya materi keliling dan luas bangun datar. Matematika adalah mata pelajaran yang cenderung bersifat abstrak karena berisikan simbol-simbol tertentu, sehingga memerlukan kesungguhan dan konsentrasi dalam memahaminya (Mustamid & Raharjo, 2015; Nurzazili et al., 2018; Umam & Yudi, 2016). Pemaparan materi Matematika hanya berfokus pada buku pegangan siswa saja, tanpa penjelasan langsung dari guru di sekolah. Sehingga siswa semakin sulit untuk memahami materi yang dipelajari dan hanya menghafal rumus-rumus yang terdapat di buku tanpa memahami cara menentukan rumus tersebut. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa menganggap Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan (Fauzy & Nurfauziah, 2021; Huzaimah & Risma, 2021; Istikomah & Wahyuni, 2018). Apabila permasalahan-permasalahan tersebut tidak segera diselesaikan, maka akan memberikan dampak negatif yang lebih besar, diantaranya rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar Matematika siswa, yang pada akhirnya akan bermuara pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

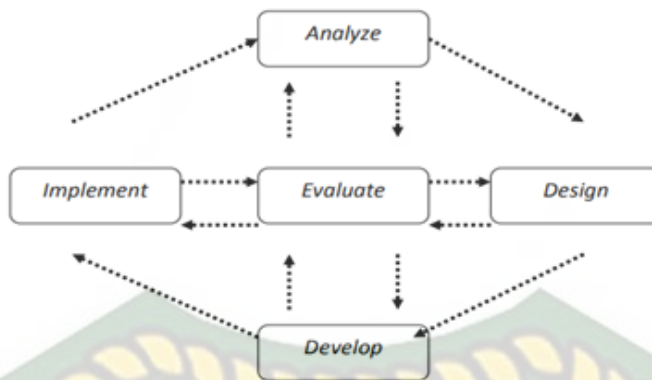
Permasalahan-permasalahan yang dipaparkan terdapat beberapa solusi yang dapat dijadikan jalan keluar, diantaranya memperbanyak inovasi media pembelajaran daring, terutama pada mata pelajaran Matematika. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan perantara atau alat pembantu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret agar lebih mudah dipahami siswa sekaligus dapat memupuk motivasi belajar siswa (Karo-Karo & Rohani, 2018; Mawardi, 2018). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring adalah video pembelajaran. Video pembelajaran tergolong ke dalam media audio visual yang dapat merangsang sekaligus dua indera, yakni indera pengelihatan dan pendengaran, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan ingatan siswa terhadap pembelajaran (Karlina & Setiyadi, 2019). Penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber informasi penting yang dapat diamati langsung mengenai pengetahuan yang belum dipahami siswa (Suryansah & Suwarjo, 2016). Pembelajaran Matematika dapat berjalan dengan lebih efektif dengan dibantu video pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran secara rinci dan dapat diulang kembali apabila materi belum dimengerti (Kusumaningrum & Wijayanto, 2020). Video pembelajaran juga mampu menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih realistik, lebih konkret, serta dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa (Purwanti, 2015). Salah satunya adalah video digital *storytelling* yang telah dinyatakan efektif dan mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Julianingsih & Krisnawati, 2020). Kemudian, video pembelajaran berbasis *Powerpoint* yang telah dinyatakan efektif dan mampu menarik perhatian serta meningkatkan tingkat pemahaman siswa (Anwar et al., 2020). Selanjutnya, media video berbasis aplikasi *Kinemaster* yang telah dinyatakan efektif dan mampu memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (S. Wulandari & Rahma, 2021). Maka dari itu, dapat ditarik simpulan bahwa video pembelajaran menjadi pilihan yang sangat baik untuk digunakan media untuk mendukung pembelajaran daring dalam pembelajaran Matematika.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan video pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *Powtoon* yang berfokus pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis *web* yang diakses secara *online*. *Powtoon* dapat menjadi pilihan dalam mengembangkan video pembelajaran yang menarik (Y. Wulandari et al., 2020). Aplikasi *Powtoon* menyediakan berbagai fitur yang menarik, diantaranya animasi kartun, animasi tangan, efek transisi, efek transisi, dan *timeline* yang mudah ditur (Anjarsari et al., 2020). Aplikasi ini juga ramah pengguna atau tergolong mudah untuk dioperasikan (Kafah et al., 2020). Video pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan peneliti memiliki tampilan yang menarik, karena menampilkan berbagai gambar, animasi, GIF, efek transisi, *background*, dan warna yang selaras. Dengan tampilan yang menarik tentunya siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan tidak lagi beranggapan bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan. Berbagai permasalahan pembelajaran dapat diatasi dengan penyajian materi yang menarik (Erwin & Yarmis, 2019). Selain itu, dilengkapi pula dengan *background* berupa musik yang ceria, teks penjelas dan suara *dubber* yang dapat mendukung serta memperjelas materi yang dipaparkan (Kafah et al., 2020). Hal tersebut menjadi keunggulan pengembangan video pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *Powtoon* jika dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Dalam penelitian ini terdapat pula inovasi dalam penyajian materi agar lebih konkret, yakni diawali dengan penyajian permasalahan-permasalahan yang dekat dengan kehidupan siswa dan berkaitan dengan materi yang akan dibahas. Pembelajaran Matematika tentunya penting untuk diawali dengan pengenalan sebuah masalah dalam situasi nyata agar lebih mampu mendalami materi yang diberikan (Nurlaily et al., 2019). Selain lebih memperdalam pemahaman penyajian permasalahan ini dapat memupuk motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa. Dalam pembelajaran daring siswa juga dapat dengan mudah mengakses video pembelajaran yang dikembangkan karena dapat dibagikan melalui tautan.

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran berupa video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV SD negeri 2 Peken Belayu. Dengan pelaksanaan penelitian ini dapat menjadi salah satu bentuk inovasi yang menjawab keterbatasan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran daring, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Selain itu, penelitian pengembangan ini juga memberikan dampak positif terhadap permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Matematika. Salah satunya siswa akan lebih mampu untuk memahami materi Matematika yang cenderung abstrak dan sulit dibayangkan, karena penyajian atau visualisasi materi yang lebih konkret dan menarik dengan diawali penyajian permasalahan yang dekat dengan kehidupan siswa, serta didukung kembali dengan penjelasan teks dan suara *dubber*. Siswa juga tidak akan menganggap Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan karena tampilan video yang menarik yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development* (R & D). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk, baik berupa media pembelajaran, model, bahan ajar, dan lain sebagainya. Produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan keperluan untuk masalah-masalah yang benar-benar terjadi di lapangan, sehingga produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan dapat menjadi solusi bagi masalah-masalah tersebut. Dalam melaksanakan penelitian pengembangan terdapat beberapa model yang dapat dipilih peneliti. Pada penelitian ini model yang digunakan adalah model ADDIE. Penelitian pengembangan berdasarkan model ADDIE terdiri atas lima tahapan. Adapun ilustrasi tahapan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1. Subjek penelitian dalam pengembangan video pembelajaran ini adalah video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Video pembelajaran ini sebagai subjek penelitian akan diuji oleh ahli materi dan ahli media, yaitu dua orang dosen yang telah berkompeten dibidangnya. Selain itu, terdapat pula guru sebagai responden mengenai video pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari video pembelajaran yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Sumber: Anglada (dalam [Tegeh & Kirna, 2013](#)))

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner semi tertutup, yakni perpaduan dari kuesioner terbuka dan tertutup. Kuesioner ini juga dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil uji yang dilakukan para ahli dan guru sebagai subjek penelitian. Kuesioner ini berisikan kumpulan pertanyaan atau pernyataan mengenai video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Gambaran awal instrumen atau kisi-kisi instrumen yang dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1., Tabel 2., dan Tabel 3. Metode analisis data berisikan cara penggunaan statistik yang digunakan untuk keperluan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Teknik analisis kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data hasil uji ahli media, ahli materi dan juga respon guru yang berupa informasi-informasi dari yang bersifat kualitatif, seperti masukan, kritik, maupun tanggapan yang diberikan. Sedangkan, analisis data kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari kuesioner ke dalam bentuk persentase. Setelah mendapatkan hasil uji dalam bentuk persentase, ditafsirkan kembali ke dalam beberapa kriteria kualitatif yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Teks	1) Komposisi teks pada <i>screen</i> sesuai	1	1
		2) Tipe, ukuran, dan warna sesuai	3	2, 3, 4
		3) Keterbacaan teks jelas	1	5
2.	Visual	1) Gambar sesuai dengan materi	1	6
		2) Setiap gambar yang ditampilkan kualitasnya sesuai	1	7
		3) Pemilihan <i>background</i>	1	8
		4) Proporsi warna	1	9
3.	Audio	1) Ketepatan audio dengan materi	1	10
		2) Kejelasan unsur audio	1	11
		3) Kualitas audio yang digunakan	1	12
		4) Suara <i>dubber</i> selaras dengan teks dan grafis	2	13, 14
		5) Kejelasan suara <i>dubber</i>	1	15
4.	Audio Visual	1) Unsur animasi sesuai dengan materi	1	16
		2) Animasi yang ditampilkan menarik	1	17
		3) Kualitas animasi telah sesuai	1	18

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Pembelajaran	1) Kesesuaian kompetensi dasar, indikator, tujuan, dan materi pembelajaran	1	1, 2, 3
		2) Kejelasan judul media	1	4
		3) Kejelasan sasaran pengguna	1	5
		4) Kejelasan petunjuk belajar	1	6
		5) Ketepatan penerapan strategi belajar	1	7
		6) Kemenarikan penyampaian materi	1	8

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Butir	Nomor Butir
2.	Isi	1) Keterpaduan materi	1	9
		2) Kedalaman materi	1	10
		3) Kejelasan isi materi	1	11
		4) Urutan materi	1	12
		5) Kejelasan contoh yang disertakan	1	13
		6) Kecukupan contoh yang dijelaskan	1	14
		7) Kejelasan bahasa yang digunakan	1	15
		8) Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	1	16
		9) Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	1	17
		10) Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	1	18

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Media	1) Keterbacaan teks	1	1
		2) Kejelasan ilustrasi	1	2
		3) Ketepatan proporsi warna	1	3
		4) Ketepatan pemilihan <i>background</i>	1	4
		5) Kesesuaian sajian gambar	1	5
		6) Kesesuaian sajian animasi	1	6
		7) Kejelasan audio dan suara <i>dubber</i>	2	7, 8
		8) Keselarasan suara <i>dubber</i> dengan teks dan grafis	2	9, 10
2.	Materi	9) Kemenarikan media	1	11
		1) Keterhubungan kompetensi dasar, indikator, tujuan, dan materi	1	12
		2) Ketepatan penggunaan bahasa	1	13
		3) Kejelasan urutan materi yang disajikan	1	14
		4) Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa	1	15
		5) Kemenarikan penyajian materi	1	16
		6) Ketepatan contoh yang diberikan dengan materi	1	17
7) Kecukupan contoh yang diberikan dengan materi	1	18		

Tabel 4. Range Persentase dan Kriteria Kelayakan Produk

No	Interval	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
1	81% ≤ skor ≤ 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	61% ≤ skor ≤ 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3	41% ≤ skor ≤ 60%	Cukup	Cukup layak, perlu revisi
4	21% ≤ skor ≤ 40%	Kurang baik	Kurang layak, perlu revisi
5	0% ≤ skor ≤ 20%	Sangat kurang	Tidak layak, perlu revisi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran Matematika, khususnya materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan video pembelajaran berbantuan *Powtoon* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian pengembangan berdasarkan model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Tahap analisis (*analyze*). Pada tahap ini peneliti menganalisis mengenai perlunya pengembangan suatu produk pendidikan di SD Negeri 2 Peken Belayu. Perlunya pengembangan dilatar belakangi oleh beberapa masalah, yang menyebabkan produk tersebut tidak lagi relevan dengan kebutuhan di lapangan. Pengembangan produk tersebutlah nantinya yang akan menjawab atau menjadi solusi dari masalah dan kebutuhan di lapangan. Adapun beberapa hal yang dianalisis peneliti dalam tahap ini, antara lain kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa,

dan kurikulum yang berlaku. Setelah melaksanakan tahap analisis, antara lain peneliti menemukan fakta bahwa terdapat kekurangan atau keterbatasan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis daring, khususnya pada mata pelajaran Matematika, yang sebenarnya sangat memerlukan bantuan media pembelajaran karena memiliki objek yang cenderung bersifat abstrak. Maka dari itu, peneliti harus mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Peneliti menemukan adanya anggapan Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi siswa. Selain itu, siswa juga memiliki tingkat pemahaman yang kurang dalam pembelajaran Matematika, sehingga motivasi belajar Matematika juga rendah. Adapun kurikulum yang berlaku di SD Negeri 2 Peken Belayu ini adalah kurikulum 2013, baik dari kelas I hingga kelas VI. Maka dari itu, produk yang dikembangkan harus disesuaikan dengan kurikulum 2013, baik dari segi materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan, dan lain sebagainya. Kompetensi dasar berdasarkan kurikulum 2013, yaitu menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, dan segitiga. Sedangkan indikator pencapaiannya, terdiri atas mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga; menentukan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga; serta menentukan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.

Tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini dilakukan perancangan kerangka awal produk yang ingin dikembangkan setelah menelaah berbagai masalah yang ditemukan pada tahap analisis, yakni berupa *storyboard* dari video pembelajaran yang akan dikembangkan secara sistematis. Dalam tahap perancangan ini peneliti juga menentukan *software* atau aplikasi yang akan digunakan dalam membuat video pembelajaran, yakni aplikasi *Powtoon* yang akhirnya dipilih sebagai aplikasi utama dan *Filmora* sebagai aplikasi pendukung dalam melakukan proses *editing*. Peneliti memilih aplikasi ini setelah mempertimbangkan beberapa hal, baik dari segi fitur, animasi, cara pengoperasian, biaya yang diperlukan dan lain sebagainya. Selain itu, juga dilakukan penentuan atau pengumpulan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan video pembelajaran, baik dari segi materi pembelajaran yang akan dipaparkan, gambar, animasi, *background*, *backsound*, GIF, dan berbagai komponen lainnya yang diperlukan pada proses pengembangan video pembelajaran. **Tahap pengembangan (*develop*).** Pada tahap pengembangan ini peneliti merealisasikan desain video pembelajaran atau *storyboard* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Diawali dengan menyiapkan perangkat-perangkat yang diperlukan berupa PC atau komputer yang memiliki spesifikasi yang mumpuni, serta jaringan internet yang memadai. Kemudian dilanjutkan dengan tahap produksi dengan menyusun dan menggabungkan semua komponen video pembelajaran yang telah disiapkan sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Beberapa tampilan dari video pembelajaran berbantuan *Powtoon* yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Video Pembelajaran

Selanjutnya, dilakukan uji validitas terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti oleh ahli materi, ahli media, serta guru sebagai responden. Kemudian, ditidakanjuti dengan melakukan revisi terhadap video pembelajaran yang telah diuji apabila diperlukan. Setelah melewati tahap tersebut, video pembelajaran yang telah dianggap layak disebarluaskan secara lebih lanjut untuk mendukung proses belajar mengajar. **Tahap implementasi (*Implement*).** Pada tahap implementasi ini produk berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan digunakan atau diterapkan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Namun, tahapan ini tidak dilaksanakan dalam pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* ini dikarenakan adanya keterbatasan dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti. **Tahap evaluasi (*evaluate*).** Tahap evaluasi adalah tahapan penilaian terhadap kompetensi dan hasil belajar siswa, yang nantinya dapat dijadikan sebagai umpan balik dari produk yang telah dikembangkan dan diimplementasikan oleh peneliti dalam pembelajaran di kelas. Namun, pada penelitian ini hanya dilaksanakan evaluasi secara formatif, yaitu uji validitas produk oleh dua orang dosen sebagai ahli media dan ahli materi, serta seorang guru sebagai responden. Adapun hasil analisis uji validitas video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan adalah sebagai berikut. Berdasarkan uji validitas terhadap video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* yang dilaksanakan oleh ahli media pembelajaran diperoleh persentase validitas sebesar 97,7%. Dari persentase yang didapat ditafsirkan kembali ke dalam beberapa kriteria kualitatif, menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan termasuk kedalam kualifikasi sangat baik, sehingga sudah layak dan tidak perlu diadakan revisi kembali. Sedangkan, berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli materi pembelajaran diperoleh persentase validitas sebesar 93,3%. Dari persentase yang didapat, menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan

termasuk kedalam kualifikasi sangat baik, sehingga sudah layak dan tidak perlu diadakan revisi kembali. Kemudian, berdasarkan hasil uji validitas yang dilaksanakan oleh guru diperoleh persentase validitas sebesar 96,6%, menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan termasuk kedalam kualifikasi sangat baik, sehingga sudah layak dan tidak perlu diadakan revisi kembali. Dari hasil uji validitas yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan telah layak dan valid dengan kategori sangat baik.

Matematika adalah mata pelajaran yang cenderung bersifat abstrak karena berisikan simbol-simbol tertentu, sehingga memerlukan kesungguhan dan konsentrasi dalam memahaminya (Mustamid & Raharjo, 2015; Nurzazili et al., 2018; Umam & Yudi, 2016). Sehingga Matematika memerlukan sebuah media untuk menyajikan materi agar lebih konkret untuk dipahami siswa sekolah dasar. Video pembelajaran juga mampu menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih realistik, lebih konkret, serta dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa (Purwanti, 2015). Video pembelajaran tentunya sangat cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran Matematika. Dalam Aplikasi *Powtoon* dipilih peneliti dalam mengembangkan video pembelajaran karena memiliki banyak kelebihan. Aplikasi *Powtoon* menyediakan berbagai fitur yang menarik, diantaranya animasi kartun, animasi tangan, efek transisi, efek transisi, dan *timeline* yang mudah ditur (Anjarsari et al., 2020). Oleh karena itu, dengan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan, materi Matematika dapat dituangkan secara lebih konkret dan menarik, sehingga lebih mudah untuk dipahami sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Video pembelajaran berbantuan *Powtoon* yang dikembangkan juga memiliki beberapa keunggulan dalam menunjang proses belajar mengajar. Salah satu keunggulan dari video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan adalah memiliki tampilan yang menarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, karena menampilkan berbagai gambar, animasi, GIF, efek transisi, *background*, dan warna yang selaras. Dengan tampilan yang menarik tentunya siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan tidak lagi beranggapan bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan (Y. Wulandari et al., 2020). Berbagai permasalahan pembelajaran dapat diatasi dengan penyajian materi yang menarik (Erwin & Yarmis, 2019). Selain itu, video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* ini juga dilengkapi dengan *background* berupa musik yang ceria, teks penjelas dan suara *dubber* yang dapat mendukung serta memperjelas materi yang dipaparkan (Kafah et al., 2020). Keunggulan lainnya adalah penyajian materi dalam video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* ini dikemas lebih konkret dengan diawali permasalahan-permasalahan yang terjadi disekitar siswa. Pembelajaran Matematika tentunya penting untuk diawali dengan pengenalan sebuah masalah dalam situasi nyata agar lebih mampu mendalami materi yang diberikan (Nurlaili et al., 2019). Sehingga dengan penyajian permasalahan ini siswa lebih mampu memahami materi Matematika yang memiliki objek abstrak dan sulit dibayangkan oleh siswa. Kemudian dari segi pengoperasian atau penggunaan video pembelajaran ini sebagai media pembelajaran juga tidak sulit (Kafah et al., 2020). Video pembelajaran yang dikembangkan juga dapat dengan mudah diakses siswa melalui tautan. Oleh karena itu, video pembelajaran berbantuan *Powtoon* ini layak digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian-penelitian lainnya, salah satunya penelitian yang dilaksanakan sebelumnya mengenai media pembelajaran berbasis *Powtoon* dinyatakan mempunyai dampak efektifitas yang sangat baik terhadap antusias dan dapat menarik minat belajar peserta didik (Andrianti et al., 2016). Kemudian, penelitian ini juga didukung penelitian mengenai aplikasi *Powtoon* dinyatakan efektif dan juga menarik untuk dijadikan media pembelajaran karena mempunyai keunggulan dalam fitur animasi (Astika et al., 2019). Selanjutnya, penelitian yang dilaksanakan mengenai video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* dinyatakan valid dengan kriteria sangat baik untuk dijadikan media pembelajaran karena sifatnya yang menarik, terkesan lucu, sehingga cocok untuk siswa di sekolah dasar (Nuswantoro & Wicaksono, 2019). Sedangkan, penelitian mengenai video berbasis aplikasi *Powtoon* dinyatakan telah valid dengan berbagai animasi menarik dan mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan (Kafah et al., 2020). Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* dinyatakan efektif dan layak untuk menunjang proses belajar mengajar, karena siswa lebih mampu memahami materi sekaligus lebih termotivasi dalam belajar. Penelitian ini tentunya memberikan implikasi, terutama di bidang pendidikan. Adapun beberapa implikasi yang ditimbulkan dalam pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* ini, diantaranya kepada sekolah dapat menggunakan referensi dan acuan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dalam rangka peningkatan mutu di tingkat sekolah. Kepada guru dapat dijadikan inspirasi dalam berinovasi terkait media pembelajaran daring dan sebagai sarana dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, kepada siswa dapat dijadikan sumber atau sarana belajar untuk memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar, khususnya pembelajaran Matematika.

4. SIMPULAN

Video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* pada materi keliling dan bangun datar di kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan termasuk kedalam kualifikasi sangat baik dan telah layak digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Adapun saran yang ingin disampaikan, antara lain video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* ini dapat dijadikan sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendukung proses belajar mengajar bagi guru, dan sebagai sarana belajar agar lebih mudah memahami materi pembelajaran bagi siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Education*, *October*, 131–146. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/7659>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Andrianti, Y., Susanti, L. R. R., & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, *5*(9), 58–68. <https://doi.org/10.36706/jc.v5i1.4802>.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *5*(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *10*(3), 282–289. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4033>.
- Anwar, Z., Kahar, M. S., Rawi, R. D. P., Nurjannah, N., Suaib, H., & Rosalina, F. (2020). Development of Interactive Video Based Powerpoint Media In Mathematics Learning. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, *6*(2), 167. <https://doi.org/10.26858/est.v6i2.13179>.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Astawa, I. N. T. (2017). Memahami Peran Masyarakat dan Pemerintah dalam Kemajuan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, *3*(2), 197. <https://doi.org/10.25078/jpm.v3i2.200>.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, *2*(2), 85–96. <http://dx.doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>.
- Chang, T. Y., Hong, G., Paganelli, C., Phantumvanit, P., Chang, W. J., Shieh, Y. S., & Hsu, M. L. (2020). Innovation of dental education during COVID-19 pandemic. *Journal of Dental Sciences*, 155. <https://doi.org/10.1016/j.jds.2020.07.011>.
- Crismono, P. C. (2017). Pengaruh Outdoor Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, *4*(2), 106–113. <https://doi.org/10.21831/jpms.v5i2.15482>.
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *3*(2), 901–908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183>.
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP Muslimin Cililin. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 551–561. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.514>.
- Handayani, S. D., & Irawan, A. (2020). Pembelajaran Matematika di Masa Pandemic Covid-19 Berdasarkan Pendekatan Matematika Realistik. *Jurnal Math Educator Nusantara*, *6*(2), 179–189. <https://doi.org/10.29407/jmen.v6i2.14813>.
- Hulukati, E., Achmad, N., & Bau, M. A. (2021). Deskripsi Penggunaan Media E-Learning dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Jambura Journal of Mathematics Education*, *2*(1), 21–27. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i1.10061>.
- Huzaimah, P. Z., & Risma, A. (2021). Hambatan yang Dialami Siswa Dalam Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *05*(01), 533–541. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/537>.
- Hwang, G. J., Wang, S. Y., & Lai, C. L. (2020). Effects of a social regulation-based online learning framework on students' learning achievements and behaviors in mathematics. *Computers and Education*, *160*, 104031. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104031>.
- Istikomah, E., & Wahyuni, A. (2018). Student's Mathematics Anxiety on The Use of Technology in Mathematics Learning. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, *3*(2), 69. <https://doi.org/10.23917/jramathedu.v3i2.6364>.
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2020). Efektivitas Video Digital Storytelling terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Materi Trigonometri. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, *4*(1), 129. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.975>.
- Kafah, A. N. K., Nulhakim, L., & Pamungkas, A. S. (2020). Development of Video Learning Media Based on Powtoon

- Application on the Concept of the Properties of Light for Elementary School Students. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 34–40. <https://doi.org/10.30870/gravity.v6i1.6825>.
- Karlina, N., & Setiyadi, R. (2019). The Use of Audio-Visual Learning Media in Improving Student Concentration in Energy Materials. *PRIMARYEDU: Journal of Elementary Education*, 3(1), 17–26. <https://doi.org/10.22460/pej.v3i1.1229>.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7(1), 91–96. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kenedi, A. K., Helsa, Y., Ariani, Y., Melva, Z., & Sherlyane, H. (2019). Mathematical Connection of Elementary School Students to Solve Mathematical Problems. *Journal on Mathematics Education*, 10(1), 69–79. <https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5416.69-80>.
- Kusumaningrum, B., & Wijayanto, Z. (2020). Apakah Pembelajaran Matematika Secara Daring Efektif? (Studi Kasus pada Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid-19). *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 139–146. <http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v11i2.25029>.
- Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40>.
- Megawanti, P. (2015). Meretas Permasalahan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Formatif*, 2(3), 227–234. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i3.105>.
- Mishra, L., Gupta, T., & Shree, A. (2020). Online teaching-learning in higher education during lockdown period of COVID-19 pandemic. *International Journal of Educational Research Open, June*, 100012. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>.
- Muhtadi, D., Sukirwan, Warsito, & Prahmana, R. C. I. (2017). Sundanese Ethnomathematics: Mathematical Activities in Estimating, Measuring, and Making Patterns. *Journal on Mathematics Education*, 8(2), 185–198. <https://doi.org/10.22342/jme.8.2.4055.185-198>.
- Mustamid, & Raharjo, H. (2015). Pengaruh Efektifitas Multimedia Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Invers. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v4i1.21>.
- Nugrawati, U., Nuryakin, & Afrilianto, M. (2018). Analisis Kesulitan Belajar pada Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa MTs dengan Materi Segitiga Dan Segiempat. *Jurnal Indomath: Indonesia Mathematics Education*, 2(1), 97–104. <http://dx.doi.org/10.30738/indomath.v1i2.2543>.
- Nurlaily, V. A., Soegiyanto, H., & Usodo, B. (2019). Elementary School Teacher's Obstacles in the Implementation of Problem-Based Learning Model in Mathematics Learning. *Journal on Mathematics Education*, 10(2), 229–238. <https://doi.org/10.22342/jme.10.2.5386.229-238>.
- Nurzazili, Irma, A., & Rahmi, D. (2018). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di SMA Negeri 10 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 172–179. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.43>.
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD*, 7(4), 3161–3170. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28270>.
- Oyedotun, T. D. (2020). Sudden change of pedagogy in education driven by COVID-19: Perspectives and evaluation from a developing country. *Research in Globalization*, 2(June), 100029. <https://doi.org/10.1016/j.resglo.2020.100029>.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>.
- Sahu, P. (2020). Closure of Universities Due to Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): Impact on Education and Mental Health of Students and Academic Staff. *Cureus*, 2019(4), 4–9. <https://doi.org/10.7759/cureus.7541>.
- Sugandi, A. I., Bernard, M., & Linda. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis Masalah Berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Penalaran Matematis di Era Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 993–1004. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3133>.
- Sumiati, A., & Agustini, Y. (2020). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga Siswa SMP Kelas VIII di Cianjur. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 321–330. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.184>.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>.

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*.
- U.S, S. (2015). Arah Pendidikan di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 111–121. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.92>.
- Umam, K., & Yudi. (2016). Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii. *KALAMATIKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol1no1.2016pp84-92>.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Dramatik Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Persepsi Mahasiswa PGSD Undiksha). *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 515–526. <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v8i3.29259>.
- Wulandari, S., & Rahma, I. F. (2021). *Efektivitas Media Video KineMaster terhadap Hasil Belajar matematika Siswa Secara Daring Sri Wulandari*. 7(1), 33–45. .
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.





Video Pembelajaran Kontekstual pada Topik Daur Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya untuk Kelas IV SD

Ketut Dwi Ulan Dewi^{1*}, I Gede Astawan², Alexander Hamonangan Simamora³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 26, 2021

Revised July 30, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Video, Kontekstual, Daur Hidup Hewan

Keywords:

video, Contextual, Animal Life Cycle



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

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pembelajaran selama kegiatan belajar dari rumah lebih berfokus pada pemberian tugas. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada prosedur model ADDIE. Subjek uji coba penelitian yaitu 2 orang ahli isi pelajaran, 2 orang ahli media pembelajaran, 2 orang ahli desain pembelajaran, 2 orang praktisi, 6 orang siswa untuk uji coba perorangan, dan 12 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode wawancara, dan kuesioner. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah *rating scale*. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil validitas dihitung menggunakan rumus *mean* untuk mengetahui rata-rata skor validitas media. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rata-rata skor validitas video pembelajaran kontekstual dari segi ahli isi sebesar 3,8 (sangat baik), dari segi ahli media sebesar 3,83 (sangat baik), dari segi desain sebesar 3,67 (sangat baik), dari segi praktisi sebesar 3,94 (sangat baik), skor yang diperoleh dari uji coba perorangan sebesar 3,95 (sangat baik), dan uji coba kelompok kecil sebesar 3,81 (sangat baik). Berdasarkan hasil analisis tersebut, video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Learning during learning from home activities is more focused on giving assignments. This is due to the lack of teachers' ability to use technology. This study aims to create contextual learning video media on the topic of animal life cycles and conservation efforts. This research is a type of development research that refers to the ADDIE model procedure. The subjects of the research trial were 2 subject matter experts, 2 instructional media experts, 2 instructional design experts, 2 practitioners, 6 students for individual trials, and 12 students for small group trials. This research data collection using interview methods, and questionnaires. The data collection instrument used is a rating scale. The technique used to analyze the data is descriptive qualitative and quantitative analysis techniques. Data validity result were calculated using the mean formula to determine the average media validity score. Based on the results of the research that has been carried out, the average validity score of contextual learning videos from the content expert point of view is 3,8 (very good), from the media expert point of view of 3,83 (very good), in terms of design of 3,67 (very good), from the practitioner's point of view of 3,94 (very good), the score obtained from the individual trial was 3,95 (very good), and the small group trial was 3,81 (very good). Based on the results of the analysis, contextual learning videos on the topic of animal life cycles and their conservation efforts are declared valid and suitable for use in the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mentransformasi tatanan kehidupan dan telah memberikan dampak yang sangat besar di segala bidang kehidupan (Abidah et al., 2020; Giatman et al., 2020; Lapitan et al., 2021). Salah satu bidang yang sangat merasakan dampak dari guncangan wabah pandemi Covid-19 ini adalah bidang pendidikan. Dibidang pendidikan, proses pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka, kini harus dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) (Baber, 2021; Dhawan, 2020; Shah et al., 2021). Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring mengakibatkan sarana pembelajaran yang digunakan tidak bisa terhindar dari

Corresponding author

*E-mail addresses: dewi9898@gmail.com

teknologi, sehingga mau tidak mau semua elemen penting dalam dunia pendidikan harus mempersiapkan diri menggunakan fasilitas teknologi sebagai syarat utama dalam pembelajaran daring (Batubara, 2021; Mishra et al., 2020). Guru merupakan figur sentral yang memiliki peran penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang sangat diperlukan untuk mendorong keberhasilan peserta didik (Makovec, 2018; Sopian, 2016). Sehingga, dalam situasi pandemi ini guru dituntut memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran daring (Mastura & Santaria, 2020; Selvaraj et al., 2021).

Namun kenyataannya, dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini terdapat kendala-kendala terkait dengan kesiapan lembaga pendidik dalam melaksanakan pembelajaran daring (Damayanthi, 2020; Lapitan et al., 2021). Kendala-kendala yang sering ditemui dalam proses pembelajaran daring yaitu terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi baik dari kemampuan mengakses lebih jauh yang berkaitan dengan internet dan kemampuan mengoperasikan media pembelajaran secara online (Asmuni, 2020; Basar, 2021). Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari yang mengatakan bahwa, karena kurangnya kemampuan dalam memanfaatkan teknologi sehingga dalam proses pembelajaran daring guru menyampaikan materi pelajaran hanya dengan pesan tertulis di grup belajar, serta proses pembelajaran lebih difokuskan pada pemberian tugas. Hal ini mengakibatkan siswa sulit memahami materi pelajaran, sehingga motivasi belajar siswa berkurang dan akhirnya berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan informasi bahwa terdapat materi pelajaran yang sulit dijelaskan dalam proses pembelajaran daring karena memiliki materi yang bersifat abstrak seperti materi yang ada pada muatan pelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan materi yang tidak hanya berupa kumpulan pengetahuan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan cenderung bersifat abstrak (Hidayah et al., 2018; Tias, 2017). Materi IPA yang bersifat abstrak jika hanya dijelaskan tanpa menunjukkan kejadian secara nyata, maka dapat menyebabkan siswa sulit memahami materinya (Ismiyanti, 2020). Salah satu materi IPA yang perlu dijelaskan secara konkret yaitu materi pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya yang ada di kelas IV semester genap. Hal ini sangat sulit untuk membawa sesuatu yang nyata kedalam proses pembelajaran daring, padahal belajar akan lebih bermakna apabila siswa "mengalami" bukan "menghafal" materi pelajaran (Baharuddin, 2020; Muamanah & Suyadi, 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih jelas dan menarik, sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih jelas serta meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran daring.

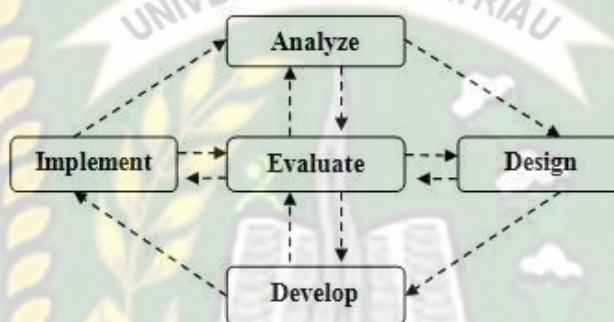
Adapun solusi yang diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media yang menarik dan memanfaatkan teknologi sehingga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah media video pembelajaran (Jampel & Puspita, 2017; Khairani et al., 2019). Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan unsur audio dan visual untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Potdevin et al., 2018; Yusup et al., 2016). Penggunaan video pembelajaran akan dapat meningkatkan ingatan siswa karena disajikan dengan audio dan visual, dapat dipelajari kapan dan dimana saja, mudah digunakan, dapat diputar berulang-ulang, memperjelas penyampaian pesan sehingga tidak bersifat verbalistis, serta dapat digunakan oleh kelompok besar maupun individu (Apriansyah et al., 2020; Fauzi et al., 2017; Pal & Patra, 2020). Video pembelajaran yang dapat mendukung siswa kelas IV belajar materi IPA yang bersifat abstrak yaitu video pembelajaran yang dikemas dengan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual merupakan suatu konsep belajar yang mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa tidak akan belajar dengan menghafal melainkan belajar dari pengalaman yang dimiliki (Fadillah et al., 2017; Nawas, 2018). Dengan demikian, pendekatan pembelajaran kontekstual yang dikemas dalam sebuah media video pembelajaran akan dapat membantu siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret untuk memahami suatu konsep secara nyata serta membantu siswa mengaitkan konsep tersebut dengan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa, media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Agustini & Ngarti, 2020; Hidayati et al., 2019). Kemudian, penggunaan *videocribe* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Pamungkas et al., 2018; Susanti, 2019). Penggunaan video online yang beradaptasi dengan konteks dapat membantu siswa dengan mudah menemukan informasi penting dalam video yang diberikan (Seo et al., 2021). Media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Arif et al., 2019; Novita et al., 2019). Sehingga, berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media video efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Namun, dari temuan penelitian tersebut belum adanya kajian secara mendalam terkait dengan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk siswa kelas IV SD. Adapun kelebihan media video pembelajaran kontekstual yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu video dikemas secara menarik, materi disajikan secara kontekstual yaitu dengan pemberian ilustrasi nyata, dan bermuatan masalah kontekstual. Selain itu, media video pembelajaran kontekstual dalam penelitian ini juga memberikan ajakan-ajakan untuk menjaga tumbuhan dan hewan yang ada dilingkungan

sekitar, sehingga secara tidak langsung selain dapat memahami suatu konsep secara nyata, juga dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga hewan dan lingkungan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV SD. Diharapkan melalui media video pembelajaran kontekstual ini dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik daring maupun luring, sehingga proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan secara efektif di segala situasi.

2. METODE

Penelitian pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV SD menggunakan tahapan pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ini didasari pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis (Tegeh & Jampel, 2017). Adapun bagan tahapan model ADDIE disajikan pada Gambar 1. Namun karena situasi dan kondisi saat ini, serta terbatasnya sumber daya dan waktu sehingga penelitian pengembangan media video pembelajaran kontekstual ini hanya dapat dilaksanakan sampai tahap pengembangan (*development*).



Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Sugihartini & Yudiana, 2018)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis (*analysis*), yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi dan melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari, analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan menganalisis karakteristik siswa kelas IV SD yang dalam hal ini sebagai sasaran pengguna media yang akan dikembangkan, analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran pada materi muatan pelajaran IPA topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya, analisis media dilakukan dengan mencari informasi terkait dengan karakteristik dan kriteria media pembelajaran yang baik. Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan membuat rancangan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya yang berupa rancangan naskah, *storyboard*, perekaman *video green screen*, dan mencari hal-hal yang diperlukan dalam proses *editing*. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan mengembangkan media video pembelajaran kontekstual sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Setelah dilaksanakan pengembangan media, selanjutnya dilakukan uji validitas produk oleh ahli isi mata pelajaran, media, desain, dan dua praktisi, serta delapan belas siswa yang digunakan untuk kegiatan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Setelah melakukan uji validitas produk selanjutnya hasil *review* tersebut dianalisis dan dilakukan perbaikan terhadap media video pembelajaran kontekstual yang dikembangkan sesuai dengan *review* dari para ahli, praktisi, dan siswa.

Subjek penelitian pengembangan ini yaitu dua ahli isi mata pelajaran, dua ahli media pembelajaran, dua ahli desain pembelajaran, dua praktisi, serta delapan belas siswa yang digunakan untuk kegiatan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Sedangkan objek penelitian pengembangan ini yaitu validitas media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner/angket. Pada penelitian ini kuesioner yang dibuat akan digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* uji validitas produk. Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah *rating scale*. *Rating scale* merupakan penilaian yang didasarkan pada suatu skala tertentu dari skala rendah sampai tinggi misalnya: positif-negatif, besar-kecil. Skala penilaian *rating scale* yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala 1-4. Adapun kisi-kisi instrument validasi media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya terdapat pada tabel 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Kebenaran struktur materi	a. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar.	1
		b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	2
		c. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3
		d. Tujuan pembelajaran sudah menggunakan format ABCD (<i>Audience, Behavior, Condition, Degree</i>).	4
2.	Keakuratan materi di dalamnya	a. Materi yang disampaikan sudah benar.	5
		b. Materi yang disampaikan sudah akurat.	6
		c. Materi disajikan berdasarkan fakta yang ada.	7
		d. Kebaruan (kemuktahiran) materi yang disajikan.	8
3.	Kebenaran penyajian tata bahasa	a. Tata bahasa yang digunakan sudah sesuai.	9
4.	Ketepatan penyajian tanda baca	b. Penulisan ejaan pada materi sudah tepat.	10
		a. Penggunaan tanda baca pada materi yang disajikan sudah tepat.	11
5.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan pengguna	a. Tingkat keluasaan materi sesuai dengan karakteristik siswa.	12
		b. Materi awal mampu berkaitan dengan pengetahuan awal siswa.	13
		c. Kedalaman materi yang disajikan.	14
		d. Ilustrasi (contoh) dalam media pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan.	15
Jumlah			15

Sumber: (Alessi & Trollip, 2001)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Kualitas visual	a. Gambar yang ditampilkan jelas.	1
		b. Animasi yang ditampilkan menarik.	2
		c. Teks yang ditampilkan dapat terbaca dengan baik.	3
		d. Resolusi video jelas.	4
2.	Kualitas audio	a. Suara narator jelas.	5
		b. <i>Backsound</i> yang digunakan sudah sesuai dengan suasana dan tampilan gambar.	6
		c. <i>Sound effect</i> yang digunakan sudah sesuai dengan suasana dan tampilan gambar.	7
3.	Kesesuaian sajian video	a. Pengambilan sudut pandang pada video sudah tepat.	8
		b. Kesesuaian antara aspek visual dengan aspek audio.	9
		c. Pengaturan durasi video sesuai dengan sasaran.	10
4.	Kreatif dalam penuangan ide	a. Kemenarikan kreativitas dalam penyajian pesan.	11
		b. Fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar.	12
Jumlah			12

Sumber: (Supriatna & Mulyadi, 2009)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Ketepatan	a. Media menyajikan informasi mengenai kompetensi belajar.	1
		b. Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.	2
		c. Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik materi.	3
2.	Kejelasan metode	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.	4
		b. Materi yang ada dalam video diuraikan secara efektif.	5
		c. Materi yang disajikan dalam video dikemas secara runtut.	6
		d. Media menyediakan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.	7
		e. Materi pada media didasarkan pada situasi kehidupan nyata siswa.	8
		f. Proses pembelajaran pada media dapat memberikan pengalaman bermakna.	9

No.	Aspek	Indikator	No Butir
		g. Proses pembelajaran pada media video diawali dengan pemberian pertanyaan (<i>questioning</i>).	10
		h. Proses pembelajaran pada media video menyajikan refleksi bagi siswa.	11
3.	Minat/perhatian	a. Video dapat memotivasi dan meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran.	12
		b. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi.	13
4.	Desain pesan	c. Warna gambar nyaman dipandang.	14
		d. Ilustrasi dengan materi yang dijelaskan sudah tepat.	15
Jumlah			15

Sumber: Walker dan Hess dalam (Arsyad, 2011)

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Menarik minat siswa	a. Tampilan video pembelajaran menarik.	1
		b. Gambar yang ditampilkan menarik.	2
		c. Warna yang ditampilkan dalam media video menarik.	3
2.	Penyajian materi	a. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran mudah dipahami.	4
		b. Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami.	5
		c. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	6
		d. Huruf dapat terbaca dengan jelas.	7
		e. Materi pada media didasarkan pada situasi kehidupan nyata.	8
3.	Perhatian dan motivasi	a. Video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian.	9
		b. Video pembelajaran mampu memotivasi belajar.	10
4.	Kejelasan suara	a. Suara narator jelas.	11
		b. Musik latar yang digunakan dapat memberikan semangat dalam belajar.	12
Jumlah			12

Kisi-kisi instrumen selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan. Setelah melaksanakan konsultasi dilanjutkan dengan menyusun instrument, kemudian dilakukan uji ahli (*judges*). Hasil penilaian uji ahli (*judges*) dihitung dengan menggunakan rumus *Gregory* untuk mengetahui koefisien validitas isi. Validitas isi instrumen validasi media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya yaitu sebesar 1,00 atau berada pada rentang 0,80-1,00 dengan kriteria validitas sangat tinggi. Selain itu, uji reliabilitas juga dilakukan untuk mengetahui keajegam instrumen yang sudah dibuat. Rumus yang digunakan untuk uji reliabilitas yaitu *Percentage of Agreement*. Reliabilitas instrumen validasi media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya yaitu sebesar 1,00 dengan kriteria reliabilitas instrumen sangat tinggi. Metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis deskriptif kualitatif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diolah menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif adalah data berupa saran, masukan, tanggapan dan kritik dari hasil *review* para ahli. Kemudian, metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memperoleh rata-rata skor dari masing-masing ahli melalui lembar penilaian. Skor yang diperoleh kemudian dihitung rata-ratanya untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan dengan menggunakan rumus *mean*. Rata-rata skor yang diperoleh selanjutnya dikonversikan ke dalam pedoman konversi skala 5 untuk mendapatkan hasil validitas media. Adapun pedoman konversi skala 5 disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Pedoman konversi skala 5

Rentang Skor	Klasifikasi/Predikat
$3,25 < \bar{x} < 4,00$	Sangat Baik
$2,75 < \bar{x} < 3,25$	Baik
$2,25 < \bar{x} < 2,75$	Cukup
$1,75 < \bar{x} < 2,25$	Tidak Baik
$1,00 < \bar{x} < 1,75$	Sangat Tidak Baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Adapun prosedur tersebut disajikan sebagai berikut. Tahap pertama yaitu tahap analisis (*analysis*). Pada tahap analisis terdapat empat hal yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan analisis media. Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari. Berdasarkan kegiatan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa karena kurangnya pemahaman dan pemanfaatan teknologi, sehingga dalam proses pembelajaran daring guru menjelaskan materi pelajaran dengan pesan tertulis di group belajar, serta proses pembelajaran daring lebih berfokus pada pemberian tugas. Selain itu, diperoleh juga informasi bahwa terdapat materi pelajaran yang sulit dijelaskan dalam proses pembelajaran daring karena memiliki materi yang luas dan bersifat abstrak seperti pada materi muatan pelajaran IPA. Jika dilihat dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah inovasi cara mengajar guru dalam mengajar yakni dengan memberikan media yang inovatif untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran seperti media video pembelajaran kontekstual. Kemudian, pada tahap analisis karakteristik siswa didapatkan hasil bahwa siswa yang berada di usia sekolah dasar yaitu 7-11 tahun berada di masa operasional konkret, sehingga untuk memahami suatu konsep pembelajaran siswa membutuhkan benda-benda yang dapat menjelaskan pembelajaran serta penjelasan materi yang dikaitkan dengan situasi nyata yang tidak asing baginya. Analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran materi muatan pelajaran IPA topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya yang ada di buku Tema 6 Cita-citaku. Adapun hasil dari analisis kurikulum disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran IPA Topik Daur Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya

	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.2	Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya	3.2.1 Membandingkan daur hidup beberapa jenis hewan 3.2.2 Menentukan upaya pelestarian terhadap makhluk hidup	1) Dengan menyimak video pembelajaran siswa mampu membandingkan daur hidup beberapa jenis hewan dengan benar 2) Dengan menyimak video pembelajaran siswa mampu menentukan upaya pelestarian terhadap makhluk hidup dengan tepat

Selanjutnya, analisis media untuk mengembangkan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV SD memenuhi beberapa kriteria yang terdiri dari aspek struktur materi, keakuratan materi, penyajian tata bahasa, penyajian tanda baca, tingkat kesulitan materi dengan pengguna, aspek visual, aspek audio, sajian video, penguangan ide, ketepatan, kejelasan metode, minat/perhatian, dan desain pesan. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*). Media yang dirancang dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran kontekstual. Materi yang dimuat dalam video ini yaitu materi muatan IPA topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya kelas IV SD. Proses pembuatan media video pembelajaran ini dibantu dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* sebagai aplikasi utama, dan *Microsoft Office Power Point* sebagai aplikasi pendukung. Durasi video pembelajaran ini yaitu 12-15 menit dengan rasio 16:9 dan resolusi gambar sebesar 1080p. Selain itu, video pembelajaran yang dibuat juga ditambahkan dengan *backsound* dan *sound effect* agar suasana pembelajaran lebih bersemangat, serta penggunaan *background* ketika *talent* menyajikan materi agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Konsep desain/media video pembelajaran tersebut disajikan dalam bentuk naskah dan *storyboard*. Rancangan naskah berisikan narasi di setiap adegan yang ditampilkan. Sedangkan *storyboard* video pembelajaran yang dibuat merupakan rancangan skenario media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV Sekolah Dasar. *Storyboard* yang telah dibuat terdiri dari isi video, sketsa tiap *scene*, dan keterangan. Rancangan *storyboard* tersaji dalam Tabel 7.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan dengan membuat produk awal yaitu media video pembelajaran sesuai dengan naskah dan *storyboard* yang telah dirancang. Bagian pembuka video menampilkan salam pembuka, identitas pengembang, judul materi serta menampilkan kompetensi belajar, kemudian dilanjutkan dengan ucapan salam dari narator, pengenalan materi yang akan dipelajari, dan pemberian apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa. Pada bagian isi terdapat penjelasan materi daur hidup hewan dan upaya pelestariannya yang disajikan secara kontekstual seperti menampilkan gambar nyata tentang daur hidup hewan dan memberikan pertanyaan yang bermuatan masalah kontekstual. Bagian penutup pembelajaran terdapat kesimpulan materi, pemberian tindak lanjut untuk siswa

untuk mengetahui daya serap siswa setelah mempelajari materi, serta salam penutup. Tampilan bagian pembuka, isi dan penutup video pembelajaran kontekstual tersaji dalam Tabel 8.

Tabel 7. Storyboard Media Video Pembelajaran Kontekstual

No.	Isi	Sketsa Scene	Keterangan
	Menyapa siswa	 <p>Narasi: Menyapa siswa</p> <p>Background: Ruang kelas</p>	Jenis shot: medium Alat bantu: green screen, tripod, microphone, dan kamera handphone

Tabel 8. Produk Awal Medi Video Pembelajaran Kontekstual

Gambar Pembuka Video	Gambar Bagian Isi Materi Pembelajaran	Gambar Penutup Pembelajaran
		

Setelah dilakukan pengembangan media video pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji validitas produk untuk mengetahui validitas dari media yang dikembangkan. Uji validitas media video pembelajaran ini dilaksanakan dengan memberikan instrument penilaian kepada dua ahli isi mata pelajaran, serta dua orang media dan desain pembelajaran, dua orang praktisi, dan delapan belas orang siswa yang digunakan sebagai uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Data hasil uji validitas produk kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata skor yang diperoleh dari instrument penilaian para ahli, praktisi, dan siswa. Skor rata-rata yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam pedoman konversi skala lima untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Hasil uji validitas media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya tersaji dalam Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Validitas Media Video Pembelajaran Kontekstual

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Kualifikasi
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	3,8	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Media Pembelajaran	3,83	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	3,67	Sangat Baik
3.	Uji Praktisi	3,94	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	3,95	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	3,81	Sangat Baik

Berdasarkan data Tabel 8, dapat diketahui bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari ahli isi mata pelajaran yaitu 3,8 dengan kualifikasi sangat baik, rata-rata skor yang diperoleh dari ahli media pembelajaran yaitu 3,83 dengan kualifikasi sangat baik, rata-rata skor yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran yaitu 3,67 dengan kualifikasi sangat baik, rata-rata skor dari praktisi yaitu 3,94 dengan kualifikasi sangat baik, selanjutnya hasil uji coba perorangan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,95 dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata skor sebesar 3,81 dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga, secara keseluruhan validitas media video pembelajaran pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya berada pada rentang $3,25 < \bar{x} < 4,00$ dengan kualifikasi sangat baik. Saat melaksanakan uji validitas produk didapatkan juga review dari para ahli isi mata pelajaran, media, dan desain berupa masukan dan komentar guna kesempurnaan produk. Adapun saran, masukan dan komentar yang diperoleh guna memperbaiki produk disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Saran dan Komentar Uji Validitas Produk

No.	Masukan, Saran, dan Komentar
1.	Indikator kedua diubah menjadi “menentukan”.
2.	Judul memakai huruf capital
3.	Beberapa materi seperti manfaat hewan dan tumbuhan, upaya pelestariannya perlu ditambahkan gambar ilustrasi agar menarik dan mudah dipahami oleh anak.
4.	Perlu memberikan penekanan dalam bentuk perbedaan warna pada konsep-konsep yang dianggap penting
5.	Penayangan tujuan dan evaluasi durasinya diperlama lagi sedikit
6.	Perlu adanya rangkuman materi.

Berdasarkan uji validitas produk yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa media video pembelajaran konteksua pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV SD baik dari segi isi, media dan desain pembelajaran memperoleh rata-rata skor yang berada pada rentang $3,25 < \bar{x} < 4,00$ dengan kualifikasi sangat baik, sehingga dapat diketahui bahwa media video pembelajaran konteksua pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV SD dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media video pembelajaran konteksua pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya ini dikatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena terdapat aspek-aspek yang mendukung. Dari segi isi, media video pembelajaran kontekstual struktur materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi belajar, materi yang disajikan akurat dan berdasarkan fakta yang ada, tata bahasa yang digunakan sesuai dengan sasaran, serta tingkat kesulitan materi sesuai dengan sasaran. Selanjutnya dari segi media, terdapat aspek-aspek yang mendukung yaitu aspek visual yang terdiri dari gambar yang ditampilkan dalam media video pembelajaran kontekstual sangat jelas dan sesuai. Penggunaan gambar yang tepat dan sesuai akan dapat mengkonkritkan materi yang bersifat abstrak, mendekatkan dengan objek yang sebenarnya, serta memperjelas suatu masalah (Armansyah et al., 2019; Sari & Putri, 2018). Animasi yang ditampilkan dalam media video pembelajaran kontekstual juga sangat menarik. Kemeranian animasi yang ditampilkan dalam media video dapat membangkitkan motivasi belajar siswa (Arif et al., 2019; Rosmiati, 2019). Teks yang ditampilkan dalam media video pembelajaran kontekstual dapat terbaca dengan baik oleh siswa serta media video pembelajaran kontekstual memiliki resolusi yang bagus. Dengan menggunakan resolusi yang bagus, maka ilustrasi yang ada dalam video pembelajaran akan dapat terlihat dengan jelas (Riyana, 2007). Aspek audio yang ditampilkan seperti suara narator, *sound effect*, dan *background* dalam media video pembelajaran jelas dan sesuai. Penggunaan musik dan efek suara merupakan bagian penting dari video karena akan membuat video menjadi lebih menarik, dramatis, dan memberikan kesan yang lebih nyata jika suaranya mendukung dan sesuai (Limbong et al., 2020; Sulihin et al., 2020). Selain itu, penyajian pesan dalam video pembelajaran kontekstual sangat kreatif dan menarik. Media pembelajaran yang menarik akan mampu mengatasi rasa bosan, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. (Budiono, 2018; Winarto et al., 2020). Kemudian, dari segi desain media video pembelajaran kontekstual dalam penelitian ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dan karakteristik materi yang disajikan. Bahasa yang digunakan dalam media video pembelajaran kontekstual juga mudah dipahami siswa. Penggunaan bahasa yang sederhana akan memudahkan siswa memahami materi pelajaran, serta penggunaan bahasa yang tepat dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap suatu konsep dan akan berdampak pada ketertarikan siswa dalam menyimak video pembelajaran (Bigelow et al., 2021; Jundu et al., 2020). Media video pembelajaran kontekstual ini juga mampu membantu siswa memahami materi pelajaran karena penggunaan video dalam proses pembelajaran melibatkan lebih dari satu panca indra serta mampu mengkonkritkan materi yang bersifat abstrak, sehingga materi akan lebih mudah diserap dan dipahami oleh siswa (Busyaeri et al., 2016; Hidayati et al., 2019).

Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media video pembelajaran kontekstual dapat membantu siswa memahami konsep IPA dasar dan meningkatkan hasil belajar siswa. (Jundu et al., 2020; Nanda et al., 2017). Media video layak digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan (Elsani et al., 2019; Riani & Sulistiowati, 2018). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa penggunaan media video mampu memberikan gambaran nyata bagi peserta didik dalam memahami masalah yang akan mereka pecahkan (Palupi, 2020). Video game dapat memberikan efek positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Sun & Gao, 2016). Penggunaan video pembelajaran dapat mempengaruhi pola tingkah laku siswa dalam pembelajaran online (Yoon et al., 2021). Video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta memotivasi siswa dalam belajar (Andriyani & Suniasih, 2021; Nurdin et al., 2019). Kelebihan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan ini yaitu disajikan secara menarik, materi dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa sehingga membantu siswa memahami materi pelajaran, serta disajikan dengan bermuatan masalah kontekstual. Selain itu, media video pembelajaran dalam

penelitian ini juga memberikan ajakan-ajakan untuk menjaga tumbuhan dan hewan yang ada dilingkungan sekitar, sehingga secara tidak langsung dengan menyimak media video pembelajaran ini selain dapat memahami suatu konsep secara nyata, juga dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga hewan dan lingkungan. Kontribusi penelitian pengembangan ini yaitu memberikan inovasi cara mengajar guru dalam mengajar yakni dengan memberikan media pembelajaran yang inovatif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran luring maupun daring, sehingga guru tidak lagi menggunakan metode konvensional dalam mengajar. Implikasi penelitian ini yaitu media video pembelajaran kontekstual dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik, serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara nyata. Keterbatasan penelitian ini yaitu karena adanya pandemi Covid-19 tahap implementasi dan evaluasi tidak dapat dilakukan, serta pengembangan media ini hanya dilakukan sampai validitas produk. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti lain agar melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran di lapangan, serta direkomendasikan kepada pendidik agar menggunakan video pembelajaran kontekstual sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran di masa pandemic.

4. SIMPULAN

Media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV SD dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media video pembelajaran kontekstual ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya secara jelas dan menarik, serta membantu siswa memahami materi pelajaran khususnya pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya secara nyata.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesia, Education and Relation to The Philosophy of "Merdeka Belajar." *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Developmen*. Pearson Education.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37–47. <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Arif, M. F., Praherdhino, H., & Adi, E. P. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 329–335. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/10155>.
- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 281–288. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>.
- Baber, H. (2021). Modelling the Acceptance of e-learning during the pandemic of COVID-19-A Study of South Korea. *The International Journal of Management Education*, 19(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100503>.
- Baharuddin, I. (2020). *Pembelajaran Bermakna Berbasis Daring Ditengah Pandemi Covid-19*. 5(2), 79–88. <https://doi.org/10.24256/kelola.v5i2.1377>.
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>.
- Batubara, B. M. (2021). The Problems of the World of Education in the Middle of the Covid-19 Pandemic. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 450–457. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i1.1626>.
- Bigelow, F. J., Clark, G. M., Lum, J. A. G., & Enticott, P. G. (2021). The Mediating Effect of Language on the Development of Cognitive and Affective Theory of Mind. *Journal of Experimental Child Psychology*, 209,

105158. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105158>.
- Budiono. (2018). Use of Learning CD Media to Improve Student Motivation and Mathematics Learning Outcomes. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i2.2459>.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Min Kroya Cirebon. *Jurnal Al Ibtida*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>.
- Damayanthi, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada Perguruan Tinggi Keagamaan Katolik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 53–56. <http://sosial.unmermadiun.ac.id/index.php/sosial/article/view/61>.
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>.
- Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan terhadap Hasil Belajar Siswa pada Siswa Kelas IV SDN Mugarsari. *Metaedukasi*, 2, 26–32. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i2.2511>.
- Fadillah, A., Dewi, N. P. L. C., Ridho, D., Nurkholis, A., Majid, & Prastiwi, M. N. B. (2017). The effect of application of contextual teaching and learning (CTL) model-based on lesson study with mind mapping media to assess student learning outcomes on chemistry on colloid systems. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 1(2), 101–108. <https://doi.org/10.20961/ijscacs.v1i2.5128>.
- Fauzi, H. A., Komalasari, K., & Malik, Y. (2017). Utilization of Audio Visual Media to Improve Student Learning Result in IPS Learning. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(1), 88. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v2i1.8666>.
- Giatman, M., Siswati, S., & Basri, I. Y. (2020). Online Learning Quality Control in the Pandemic Covid-19 Era in Indonesia. *Journal of Nonformal Education*, 6(2), 168–175. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne>.
- Hidayah, P., Untari, M. F. A., & Wardana, M. Y. S. (2018). Pengembangan Media Sepeda (Sistem Peredaran Darah) dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 2(4), 306. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i4.16109>.
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>.
- Ismiyanti, N. (2020). Perancangan Pembelajaran IPA Menggunakan Software Videoscribe. *Vektor: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 50–58. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.11>.
- Jampel, I. N., & Puspita, K. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 197. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10156>.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual di Manggarai untuk Belajar Siswa pada Masa Pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.
- Lapitan, L. D., Tiangco, C. E., Sumalinog, D. A. G., Sabarillo, N. S., & Diaz, J. M. (2021). An Effective Blended Online Teaching and Learning Strategy During the COVID-19 Pandemic. *Education for Chemical Engineers*, 35, 116–131. <https://doi.org/10.1016/j.ече.2021.01.012>.
- Makovec, D. (2018). The Teacher's Role and Professional Development. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 6(2), 33–45. <https://doi.org/10.5937/ijcrsee1802033M>.
- Mastura, & Santaria, R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.293>.
- Mishra, L., Gupta, T., & Shree, A. (2020). Online Teaching-Learning in Higher Education during Lockdown Period of COVID-19 Pandemic. *International Journal of Educational Research Ope*, 1, 100012. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>.
- Muamanah, H., & Suyadi. (2020). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(01), 161–180. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5>.
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 88–99. <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v5i1.20627>.
- Nawas, A. (2018). Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach through REACT strategies on improving the students' critical thinking in writing. *International Journal of Management and Applied Science*, 4(7). <https://digital.library.adelaide.edu.au/dspace/handle/2440/124867>.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.

- <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>.
- Pal, D., & Patra, S. (2020). University Students' Perception of Video-Based Learning in Times of COVID-19: A TAM/TTF Perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(10), 903–921. <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1848164>.
- Palupi, B. S. (2020). Penggunaan Video Untuk Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Masalah pada Sekolah Didik Sekolah Dasar Kelas Empat. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 02(02), 34–41. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/54>.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, Novaliyosi, & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>.
- Potdevin, F., Vors, O., Huchez, A., Lamour, M., Davids, K., & Schnitzler, C. (2018). How Can Video Feedback be Used in Physical Education to Support Novice Learning in Gymnastics? Effects on Motor Learning, Self-Assessment and Motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(6), 559–574. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1485138>.
- Riani, H. R., & Sulistiowati. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Materi Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas IV di SDN Lakarsantri II/473 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/27915>.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video* (P3AUIPI (ed.)).
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>.
- Sari, M. K., & Putri, Y. (2018). The Implementation of Using Picture Media on Teaching Present Continuous Tense. *Language Circle: Journal of Language and Literature*, 13(1). <https://doi.org/10.15294/lc.v13i1.16658>.
- Selvaraj, A., Radhin, V., KA, N., Benson, N., & Mathew, A. J. (2021). Effect of Pandemic Based Online Education on Teaching and Learning System. *International Journal of Educational Development*, 85, 102444. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102444>.
- Seo, K., Dodson, S., Harandi, N. M., Roberson, N., Fels, S., & Roll, I. (2021). Active Learning with Online Video: The Impact of Learning Context on Engagement. *Computers & Education*, 165, 104132. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104132>.
- Shah, S. S., Shah, A. A., Memon, F., Kemal, A. A., & Soomro, A. (2021). Online Learning During the COVID-19 Pandemic: Applying the Self-Determination Theory in the 'New Normal.' *Revista de Psicodidáctica (English Ed.)*, 26(2), 168–177. <https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2020.12.003>.
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10>.
- Sugihartini, N., & Yudianta, K. (2018). ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.
- Sulihin, S., Asbar, A., & Elihami, E. (2020). Developing of Instructional Video Media to Improve Learning Quality and Student Motivation. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 51–55. <https://ummaspul.ejournal.id/maspuljr/article/view/692/346>.
- Sun, H., & Gao, Y. (2016). Impact of An Active Educational Video Game on Children's Motivation, Science Knowledge, and Physical Activity. *Journal of Sport and Health Science*, 5(2), 239–245. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2014.12.004>.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang Kota Tangerang Tahun 2018. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399>.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tias, I. W. U. (2017). Penerapan Model Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 50–60. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i1.13060>.
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the Use of Audio Visual Media in Teaching Islamic Religious Education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 81–107. <https://doi.org/10.24239/ijcied.vol2.iss1.14>.
- Yoon, M., Lee, J., & Jo, I.-H. (2021). Video Learning Analytics: Investigating Behavioral Patterns and Learner

Clusters in Video-Based Online Learning. *The Internet and Higher Education*, 50, 100806. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2021.100806>.

Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126-138. <https://doi.org/10.33050/tmj.v1i1.8>.



Dokumen ini adalah Arsip Miilik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau



Video Pembelajaran Berbantuan *Youtube* untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Belajar Perubahan Wujud Benda

Ni Luh Putu Purhita Pebriani^{1*}, I Gusti Ngurah Japa², Putu Aditya Antara³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 01, 2021

Revised August 15, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Video Pembelajaran,
Youtube, Perubahan Wujud
Benda

Keywords:

Learning Videos, Youtube,
Changing the Shape of Objects



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

Copyright © 2021 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa juga memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu memahami materi secara berulang-ulang sehingga diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran seperti video. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran berbantuan *youtube* pada muatan IPA materi perubahan wujud benda kelas V SD yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini yaitu: 2 orang ahli materi mata pelajaran IPA, 2 orang ahli media video pembelajaran, 2 orang praktisi dan 12 orang respon siswa. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen berupa rating scale dengan lembar penilaian validitas video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Data dianalisis menggunakan rumus mean untuk memperoleh rata-rata skor. Rata-rata skor dari ahli materi yaitu 4,6, ahli media 4,72, respon praktisi 4,66, dan respon siswa 4,61 dengan kualifikasi keseluruhan "sangat baik" dan uji reliabilitas memperoleh hasil dari ahli materi yaitu 98,6%, ahli media 96,3%, praktisi 92,9% dan respon siswa 92,5% dengan kualifikasi keseluruhan "sangat tinggi". Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran berbantuan *youtube* pada muatan IPA materi perubahan wujud benda yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

The lack of use of learning media in learning makes students less enthusiastic in participating in learning. In learning students also need learning media that can help understand the material repeatedly so that it is necessary to develop learning media such as videos. This study aims to produce a youtube-assisted learning video on the science content of the material for changing the shape of objects in grade 5 elementary schools that have been tested for validity and reliability. This research is development research using the ADDIE model. The subjects in this study were: 2 science subject matter experts, 2 learning video media experts, 2 practitioners and 12 student responses. The data collection method uses an instrument in the form of a rating scale with an assessment sheet for the validity of the YouTube-assisted learning video for science content. The data analysis technique used is qualitative analysis and quantitative analysis. The data were analyzed using the mean formula to obtain the average score. The average score of material experts is 4.6, media experts are 4.72, practitioner responses are 4.66, and student responses are 4.61 with an overall qualification of "very good" and the reliability test obtained results from material experts, namely 98.6% , media experts 96.3%, practitioners 92.9% and student responses 92.5% with an overall qualification of "very high". This research produces a youtube-assisted learning video on the science content of the material for changing the shape of objects that have been tested for validity and reliability so that they are suitable for use in the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pandemic Covid-19 telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia termasuk pada pendidikan (Abdusshomad, 2020; Firmansyah & Kardina, 2020). Di tengah pandemic covid-19, pendidikan harus tetap dilaksanakan meskipun dilaksanakan dengan berjaruhan atau tidak tatap muka (Argaheni, 2020; Suhendro, 2020). Pendidikan di Indonesia dengan adanya pandemic covid-19 membuat pemerintah mengeluarkan surat

edaran untuk melaksanakan pendidikan jarak jauh (Harisuddin, 2021; Megawanti et al., 2020). Pendidikan jarak jauh dilaksanakan dengan cara melaksanakan pembelajaran daring (Susanti, 2020). Pembelajaran daring merupakan suatu konsep pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan teknologi dan jaringan internet (Atiqoh, 2020; Bestiantono et al., 2020). Dengan pembelajaran daring tersebut diharapkan akan tetap memberikan kesan yang sama dengan pembelajaran tatap muka kepada siswa (Fitriyani et al., 2020). Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran daring terlihat apabila dalam pembelajaran daring dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sama dengan pembelajaran tatap muka (Damayanthi, 2020). Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, guru memegang peran penting untuk merancang pembelajaran daring yang tidak memberatkan siswa (Chusna & Utami, 2020; Fajriana & Safriana, 2021). Hal tersebut dikarenakan, dalam pelaksanaan pembelajaran daring siswa mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran daring secara mandiri (Purwatiningsih & Soelistyowati, 2021). Berkaitan dengan itu, maka dalam pembelajaran daring sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai agar dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dan tidak memberatkan siswa (Sakiah & Effendi, 2021). Secara umum media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat, benda, atau apapun itu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang membantu guru dan siswa dalam pelajaran tersebut (Aghni, 2018; Hibra et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran daring dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang baik (Tafonao, 2018). Melihat hal tersebut, adanya media pembelajaran dalam pembelajaran daring sangatlah penting dikarenakan dengan adanya media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton.

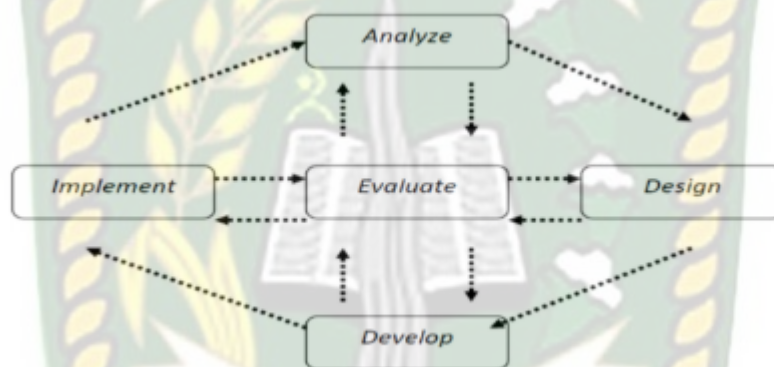
Namun pada kenyataannya, pada saat guru melaksanakan pembelajaran tatap muka hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja dengan metode ceramah (Pamungkas et al., 2020; Sari et al., 2018). Begitu pula dengan guru yang melaksanakan pembelajaran daring kurang menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung jalannya pembelajaran (Fitra et al., 2020; Syah & Tasrif, 2021). Hal tersebut serupa dengan hasil yang didapat pada hasil observasi dimana dalam pembelajaran daring guru hanya mengirimkan materi yang ada di buku siswa kepada siswa untuk dipelajari secara mandiri oleh siswa. Apabila hal tersebut tidak diperbaiki akan berdampak pada siswa. Siswa akan merasa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang diakibatkan karena pembelajaran yang monoton (Adim et al., 2020; Pawicara & Conilie, 2020). Selain itu, siswa akan merasa kesulitan dalam memahami materi yang guru berikan karena tidak dijelaskan secara langsung oleh guru. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, sangat penting untuk adanya penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran daring. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat diambil untuk permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, dapat membantu siswa dalam memahami materi dan dapat digunakan dalam pembelajaran daring (Rahmawati et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran seperti video. Video merupakan salah satu media pembelajaran yang menampilkan gerak, gambar, suara, dan teks yang dikemas dengan singkat, padat dan jelas (Purwanto & Rizki, 2015; Warju et al., 2020). Pada dasarnya, video menampilkan suara yang dilengkapi dengan materi yang dikemas dalam bentuk teks dan gambar yang terkadang tidak bergerak. Video pembelajaran dapat digunakan dengan baik apabila video tersebut dapat menarik perhatian siswa pada materi yang disampaikan. Telah banyak penelitian yang membahas mengenai kelayakan media video pembelajaran digunakan dalam pembelajaran. Video pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya dapat dinyatakan bahwa media video pembelajaran valid dan layak digunakan dalam pembelajaran (Anugerah et al., 2020) dan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Yuanta, 2020). Berdasarkan hal tersebut maka dapat diyakini bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran dapat menjadi solusi dalam permasalahan pembelajaran daring yang telah disebutkan.

Melihat dari hasil penelitian sebelumnya, pengembangan media video pembelajaran hanya dikembangkan untuk satu atau beberapa sekolah dengan cakupan materi yang masih sempit. Pada penelitian pengembangan ini, media video pembelajaran akan dikembangkan dengan basis pada aplikasi *youtube*. Pemilihan basis tersebut dimaksudkan karena adanya permasalahan siswa yang kurang mampu memahami materi pelajaran yang hanya sekali melihat atau menyimak (Kim, 2020; Widodo et al., 2020). Dengan basis aplikasi *youtube* tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dibelajarkan secara berulang-ulang kapanpun siswa berminat untuk memahami materi tersebut (Dyah Kusuma et al., 2018; Udjaja et al., 2018). Implikasi dalam penelitian ini yaitu video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA merupakan video pembelajaran yang dapat membantu tercapainya proses pembelajaran dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu dengan dikembangkannya video pembelajaran berbantuan *youtube* pada muatan IPA menambah daya tarik dan antusias siswa dalam belajar baik dalam menerima maupun memahami materi pembelajaran, karena di dalam video pembelajaran berisikan materi berupa teks, gambar, suara, animasi, musik dan video di dalam video pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran berbantuan *youtube* pada muatan IPA materi perubahan wujud benda dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dan berpengaruh baik dalam hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media

video pembelajaran berbantuan *youtube* yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Dengan video pembelajaran yang dinyatakan valid maka dapat dinyatakan bahwa media video pembelajaran dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, dengan video pembelajaran dinyatakan reliabel maka nantinya media video pembelajaran dapat digunakan terus menerus dan dapat menghasilkan dampak yang sama kepada siswa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan model pembelajaran yang sistematis dan tersusun berdasarkan karakteristik siswa. Adapun tahapan-tahapan penelitian dengan model *ADDIE* yang terdiri atas analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh & Kirana, 2010). Kelima tahapan-tahapan ini saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain. Tahap analisis merupakan tahapan pengumpulan data awal yang digunakan untuk membantu dalam penelitian dan akan digunakan ke tahapan selanjutnya. Setelah tahap analisis dilanjutkan ke tahap perancangan dimana pada tahap ini produk yang dikembangkan dirancang untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan. Tahap selanjutnya tahap pengembangan dimana pada tahap ini produk dibuat dan diuji validitas serta reliabilitasnya. Selanjutnya tahap implementasi yang dimana tahap ini produk yang dikembangkan diimplementasikan kepada siswa. Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir pada penelitian ini yang dimana pada tahap ini akan dievaluasi semua hasil yang telah diperoleh. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Berikut tahapan model *ADDIE* disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Model Pengembangan *ADDIE*

Subjek dalam penelitian ini yaitu beberapa ahli, yaitu 2 orang dosen ahli materi, 2 orang dosen ahli media, 2 orang guru respon praktisi dan 12 orang siswa kelas V sekolah dasar. Ahli materi merupakan dosen fakultas ilmu pendidikan, Undiksha yang memiliki kompetensi pada bidang materi muatan IPA. Ahli media merupakan dosen fakultas ilmu pendidikan, Undiksha yang memiliki kompetensi pada bidang media pembelajaran. Guru sebagai praktisi merupakan guru sekolah dasar kelas V dengan setrta 1. Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian merupakan siswa yang sedang duduk di jenjang sekolah dasar kelas V. Metode pengumpulan data adalah cara peneliti untuk mengumpulkan data dari hasil yang telah diteliti. Adapun metode pengumpulan data yang dipilih peneliti, adalah wawancara dan kuesioner. Kuesioner (angket) merupakan pengumpulan data yang diberikan kepada responden yang berisikan pertanyaan. Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan bertanya langsung ke narasumber. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen *rating scale*. Instrumen *rating scale* adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data dari lembar penilaian yang diuji oleh para ahli. Kisi-kisi lebih lengkap ditunjukkan pada Table 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen penelitian

Aspek	Indikator
Penggunaan Bahasa	Kejelasan penggunaan Bahasa
Pembelajaran	Kejelasan penyusunan kata dan kalimat
	Kesesuaian materi dengan kompetensi yang ingin dicapai
	Kesesuaian materi dengan indikator yang ingin dicapai
	Pemberian latihan
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	
Teks dan Gambar	Kejelasan teks yang ditampilkan
	Kejelasan gambar yang ditampilkan

Aspek	Indikator
Materi	Ketepatan warna teks dan gambar Ketepatan materi Kejelasan materi dalam media
Daya Tarik	Kemenarikan penampilan media
Kemudahan Penggunaan	Kemudahan penggunaan media
Penggunaan Bahasa	Kejelasan penggunaan Bahasa Kejelasan penggunaan kata Kejelasan penggunaan kalimat
Kisi-Kisi Instrumen Praktisi	
Teks dan gambar	Kejelasan teks yang ditampilkan Kejelasan gambar yang ditampilkan Ketepatan warna teks dan gambar
Daya Tarik	Kemenarikan penampilan media
Materi	Ketepatan materi
Penggunaan Bahasa	Kejelasan penggunaan bahasa Kejelasan penggunaan kata Kejelasan penggunaan kalimat
Kisi-Kisi Instrumen Siswa	
Materi	Pemilihan materi
Kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan media

Agar isi instrumen yang disusun dapat dikatakan valid, maka pengujian validitas instrument dilakukan dengan menggunakan beberapa penilaian ahli/pakar (judges). Validitas isi adalah sejauh mana suatu perangkat tes mencerminkan keseluruhan kemampuan yang diukur yang berupa analisis rasional terhadap domain yang hendak diukur (Hendryadi, 2017). Analisis validitas isi menggunakan rumus Gregory dengan mekanisme pada instrumen yang telah dibuat, pakar/ahli memberikan penilaian tiap butirnya dengan skor 1 atau 2 (tidak relevan), skor 3 atau 4 (relevan), hasil penelitian pakar dibuat dalam bentuk matrik tabulasi (2x2). Setelah memperoleh hasil langkah terakhir yang dilakukan yaitu dengan membandingkan hasil perhitungan koefisien dan validitas isi. Setelah dilakukan uji validasi terhadap instrument penilaian yang digunakan, selanjutnya dilakukan pengujian reabilitas terhadap instrument penilai yang digunakan. Reliabilitas digunakan untuk mengetahui bagaimana ketetapan dan keajegan alat dalam menilai apa yang akan dinilai. Reliabilitas adalah salah satu peran atau karakter utama instrumen pengukuran yang baik dan benar. Butir-butir di instrumen yang telah valid kemudian diuji reliabilitasnya (Wulandari et al., 2019). Adapun uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus tingkat *percentages of agreements* antara kedua ahli yang datanya hanya "ya" atau "tidak" yang terdapat pada lampiran uji instrumen "relevan" dan "tidak relevan". Dari hasil perhitungan yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kriteria reliabilitas instrumen.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis kualitatif menekankan pada proses. Proses bagaimana fakta, realita, gejala, peristiwa itu terjadi dan dialami serta data atau informasi yang diperoleh benar-benar berasal dari orang yang mengalami langsung peristiwa itu. Metode analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil (*review*) dari beberapa ahli materi, media, dan praktisi terhadap video pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Metode analisis statistik deskriptif kuantitatif yang berupa angka atau persentase mengenai objek yang diteliti (Agung, 2014). Analisis deskriptif kuantitatif digunakan dalam mengolah data berupa angka-angka atau nilai yang diperoleh melalui lembar penilaian. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan sebagai alat pengolah data yang berbentuk angka atau skor. Untuk mengetahui validitas suatu produk yang dikembangkan skor yang diperoleh kemudian dihitung rata-ratanya menggunakan rumus *mean*. Apabila rata-rata skor telah diperoleh, kemudian dikonversikan dengan menggunakan pedoman konversi skala lima untuk mengetahui validitas video pembelajaran yang telah dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

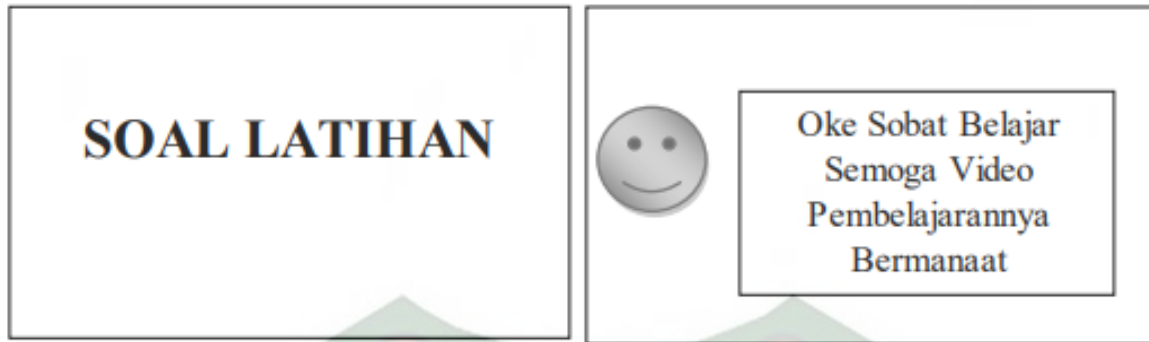
Video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA materi perubahan wujud benda kelas V SD Tahun Ajaran 2020/2021 dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdapat tahapan-tahapan didalamnya. Adapun 5 tahapan dari model ADDIE yaitu, analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Kelima tahapan-tahapan ini saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain. Namun karena keterbatasan waktu, situasi dan kondisi, maka tahap implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan. **Tahap analisis** dilakukan dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Pada analisis kebutuhan bahwa diketahui permasalahan yaitu

kurangnya media pembelajaran yang bervariasi pada pembelajaran daring sehingga menimbulkan daya tarik siswa dalam belajar berkurang. Pada analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa SD masih dalam kisaran usia 6-12 tahun yang dimana masih dalam tahap operasional konkret. Tahap ini siswa belum bisa memahami pembelajaran tanpa menggunakan alat bantu yang menarik yang dapat menunjang proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran sebagai alat bantu yang menunjang proses pembelajaran dalam penyampaian materi. Data yang telah diperoleh pada tahap ini dikumpulkan untuk menjadi acuan dalam proses pengembangan media. Pada analisis kurikulum menunjukkan bahwa pada muatan IPA materi Perubahan Wujud Benda yang terdapat pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V mencakup materi sifat-sifat benda cair, padat dan gas serta perubahan wujud benda cair, padat dan gas.

Tahap perancangan merupakan tahapan perancangan dari produk yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah dikumpulkan. Tahap ini dilakukan dengan menyusun empat instrumen penilaian terhadap video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA yang terdiri dari instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, instrumen validasi respon praktisi dan instrumen respon siswa. Dari keempat instrumen tersebut telah dilakukan uji validitas isi dan reliabilitas instrumen. Validasi isi instrumen memperoleh hasil yang berada pada rentangan 0,80-1,00 sehingga instrumen penilaian video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA dinyatakan valid dengan tingkat validitas isi "sangat tinggi". Selain itu, dilakukan perancangan isi yang terdapat didalam video pembelajaran dengan menggunakan bantuan *storyboard*. Aplikasi yang digunakan yaitu kinemaster dan pengeditan serta perekaman suara dilakukan melalui handphone. Video pembelajaran ini berdurasi 14.44 menit dan video latihan soal berdurasi 01.14 menit. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan video pembelajaran yang terdiri dari opening, inti, dan closing. Di dalam video pembelajaran yang dirancang terdapat 3 jenis musik latar yang berbeda-beda. Pada slide pertama dengan latar musik Natalie Taylor-Surrender (lirik), kemudian pada slide berikutnya dan seterusnya dengan latar musik Ikson-Alive (Official) dan Ikson-Fresh (Official) secara bergantian. Diberikannya musik pada latar video pembelajaran guna menambah daya tarik siswa dalam menyimak video pembelajaran. Video pembelajaran yang dirancang memiliki resolusi sebesar 720p dengan rasio 16:9. Terdapat satu talent yang berfungsi sebagai narator dalam mengisi suara dalam video pembelajaran yang dirancang ini. Selanjutnya ketika rancangan video pembelajaran telah dibuat, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing I dan II guna memperoleh hasil maksimal video pembelajaran yang dikembangkan. Setelah rancangan video pembelajaran disetujui oleh dosen pembimbing, kemudian penelitian tersebut dapat dilanjutkan ketahap pengembangan. Rancangan media video pembelajaran yang dikembangkan ditunjukkan pada gambar 2.

Perpustakaan Universitas Islam Riau





Gambar 2. Rancangan media video pembelajaran

Tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilaksanakan pengembangan produk yaitu video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA. Pengembangan video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA dilakukan sesuai dengan rancangan produk yang telah disetujui oleh dosen pembimbing. Adapun hasil pengembangan produk yang telah dilakukan tersaji pada gambar 2.

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Dokumen ini adalah Arsip Milik :



Gambar 3. hasil pengembangan produk

Setelah video pembelajaran dikembangkan, kemudian video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA dapat diuji validitasnya, karena syarat dari layaknya suatu produk dapat dilihat dari uji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas produk dilaksanakan melalui kegiatan review oleh beberapa ahli, yaitu 2 orang dosen ahli materi, 2 orang dosen ahli media dan 2 orang guru respon praktisi. Kegiatan review ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari produk yang dikembangkan melalui masukan, saran dan komentar. Adapun

rata-rata skor yang didapatkan dari uji validitas oleh para ahli, yaitu ahli materi memperoleh rata-rata 4,6 apabila dikonversikan kedalam tabel skala lima berada pada rentangan skor $4,0 < X \leq 5,0$ dengan kualifikasi "sangat baik". Ahli media memperoleh rata-rata 4,72 dan apabila dikonversikan kedalam tabel skala lima berada pada rentangan skor $4,0 < X \leq 5,0$ dengan kualifikasi "sangat baik". Respon praktisi memperoleh rata-rata 4,66 dan apabila dikonversikan kedalam tabel skala lima berada pada rentangan skor $4,0 < X \leq 5,0$ dengan kualifikasi "sangat baik". Respon siswa memperoleh rata-rata 4,61 dan apabila dikonversikan kedalam tabel skala lima berada pada rentangan skor $4,0 < X \leq 5,0$ dengan kualifikasi "sangat baik". Hasil yang didapatkan dari uji reliabilitas, yaitu ahli materi memperoleh hasil 98,6% apabila dikonversikan kedalam kriteria derajat reliabilitas berada pada rentangan 81-100% dengan kualifikasi "sangat tinggi". Ahli media memperoleh hasil 96,3% apabila dikonversikan kedalam kriteria derajat reliabilitas berada pada rentangan 81-100% dengan kualifikasi "sangat tinggi". Respon praktisi memperoleh hasil 92,3% apabila dikonversikan kedalam kriteria derajat reliabilitas berada pada rentangan 81-100% dengan kualifikasi "sangat tinggi". Respon siswa memperoleh hasil 92,5% apabila dikonversikan kedalam kriteria derajat reliabilitas berada pada rentangan 81-100% dengan kualifikasi "sangat tinggi".

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD Tahun Ajaran 2020/2021. Video yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbantuan *youtube*, maksudnya adalah video yang dikembangkan kemudian diupload didalam aplikasi layanan *google* yaitu *youtube*. Ciri khas dalam video pembelajaran berbantuan *youtube* ini adalah dapat ditonton berulang kali dimana saja dan kapan saja. Produk yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan reliabel berdasarkan hasil validitas dan uji reabilitas dari uji ahli materi, uji ahli media, respon praktisi dan respon siswa. **Tahap analisis** dilakukan dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran yang disebabkan keterbatasan media pembelajaran yang ada. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran pada muatan IPA materi Perubahan Wujud Benda yang terdapat pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V masih kurang. Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas V SD berada pada tahap oprasional kongkrit (Hardani & Akmal, 2017; Maryani & Sumiar, 2018). Siswa yang berada pada tahap oprasional kongkrit sangat memerlukan adanya media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Saputri et al., 2018; Sukmanasa et al., 2017). Dengan menggunakan media yang dapat memberikan penjelasan kepada siswa secara kongkrit akan memudahkan siswa dalam memahami materi (Asmara et al., 2018; Hilmy & Niam, 2020). Hasil yang telah diperoleh menjadi acuan dalam pengembangan media.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun empat instrumen penilaian terhadap video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA yang terdiri dari instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, instrumen validasi respon praktisi dan instrumen respon siswa. Dari keempat instrumen tersebut telah dilakukan uji validitas isi dan reliabilitas instrumen. Tahap perancangan dilakukan perencanaan media video pembelajaran yang menggunakan aplikasi kinemaster dan pengeditan serta perekaman suara dilakukan melalui handphone. Video pembelajaran ini berdurasi 14.44 menit dan video latihan soal berdurasi 01.14 menit. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan video pembelajaran yang terdiri dari opening, inti, dan closing. Di dalam video pembelajaran yang dirancang terdapat 3 jenis musik latar yang berbeda-beda. Pada slide pertama dengan latar musik Natalie Taylor-Surrender (lirik), kemudian pada slide berikutnya dan seterusnya dengan latar musik Ikson-Alive (Official) dan Ikson-Fresh (Official) secara bergantian. Diberikannya musik pada latar video pembelajaran guna menambah daya tarik siswa dalam menyimak video pembelajaran. Video pembelajaran yang dirancang memiliki resolusi sebesar 720p dengan rasio 16:9. Terdapat satu talent yang berfungsi sebagai narator dalam mengisi suara dalam video pembelajaran yang dirancang ini. Dengan dikembangkan media video yang didesain dengan gambar yang ditambah dengan unsur musik yang menarik serta adanya narator dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga permasalahan yang disebutkan diatas dapat dipecahkan (Istuningsih et al., 2018; Saputri et al., 2018).

Tahap pengembangan yang dilakukan untuk membuat media yang telah dirancang sebelumnya menjadi media sesungguhnya dan telah teruji validitasnya. Media yang telah dibuat kemudian dilakukan uji validasi yang dilakukan oleh 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi, 2 orang guru atau praktisi, dan 12 orang siswa. Berdasarkan hasil validitas dan reabilitas dari uji ahli materi, uji ahli media, respon praktisi dan respon siswa terhadap pengembangan video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA dinyatakan layak. Kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari aspek kesesuaian dengan karakteristik siswa, aspek desain media, dan aspek penggunaan. Ditinjau dari aspek kesesuaian dengan karakteristik siswa, media video pembelajaran dikembangkan dengan didasarkan pada karakteristik siswa SD kelas V yang masih berdasar pada tahap operasional kongkrit. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai

dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi yang bersifat abstrak dan mampu meningkatkan hasil maupun prestasi belajar siswa (Ekayani, 2017; Novita et al., 2019). Hal tersebut sejalan dengan teori Piaget yang menyebutkan bahwa anak sekolah dasar berada pada tahap oprasional kongkrit yang menandakan bahwa anak akan mengerti jika diajar dengan benda kongkrit atau nyata (AD, 2018; Bujuri, 2018). Kelayakan media video pembelajaran juga dapat ditinjau dari aspek desain media yang menampilkan materi yang bersifat abstrak yang disajikan dalam bentuk animasi sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar. Dengan menampilkan animasi pada proses pembelajaran akan memberikan kesan menarik bagi siswa sehingga dapat membuat pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan efektif (Novita et al., 2019; Panjaitan et al., 2020). Dengan adanya media video pembelajaran dapat memberikan kesan belajar ideal, bermakna dan menyenangkan (Andrian, 2017). Dengan hal tersebut, media video pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dalam suatu proses pembelajaran karena dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga memunculkan kesan pembelajaran yang ideal, bermakna, dan menyenangkan. Kelayakan media video pembelajaran juga dapat ditinjau dari aspek penggunaan, dimana media video pembelajaran didesain agar dapat diakses melalui media *youtube* sehingga dapat ditonton secara berulang-ulang oleh siswa. Video yang dapat ditonton secara berulang-ulang oleh siswa dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan lebih baik karena siswa dapat memutar ulang penyampaian materi pada video (Fedistia & Musdi, 2020; Hamid & Effendi, 2019).

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh relevan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai media video pembelajaran. Penelitian yang mendapatkan hasil bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran (Suratun et al., 2018). Selain itu, penelitian yang mendapatkan hasil bahwa media video pembelajaran dengan animasi dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Kafah et al., 2020). Penelitian lainnya yang mendapatkan hasil bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis *youtube* dinyatakan valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan penelitian selanjutnya (Yudela et al., 2020). Implikasi dalam penelitian ini yaitu video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA merupakan video pembelajaran yang dapat membantu tercapainya proses pembelajaran dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu dengan dikembangkannya video pembelajaran berbantuan *youtube* pada muatan IPA menambah daya tarik dan antusias siswa dalam belajar baik dalam menerima maupun memahami materi pembelajaran, karena di dalam video pembelajaran berisikan materi berupa teks, gambar, suara, animasi, musik dan video di dalam video pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran berbantuan *youtube* pada muatan IPA materi perubahan wujud benda dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dan berpengaruh baik dalam hasil belajar.

Adapun kelebihan dari video pembelajaran berbantuan *youtube* pada muatan IPA yaitu video berisikan materi berupa teks, gambar, suara, animasi, musik dan video di dalam video pembelajaran, dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *youtube* ini juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan media video pembelajaran dapat membuat kesan pembelajaran yang menarik bagi siswa (Akmal et al., 2020; Pham et al., 2020). Adapun kelemahan dari video pembelajaran berbantuan *youtube* yaitu memerlukan gadget dalam mengakses video pembelajaran dan memerlukan kuota/paket data dalam mengaksesnya. Selain itu, kelemahan media video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah cakupan materi yang dikembangkan masih sempit yaitu hanya terpaku pada muatan IPA materi Perubahan Wujud Benda yang terdapat pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V. Berdasarkan kelemahan tersebut, maka diperlukan adanya penelitian yang serupa mengembangkan media video pembelajaran dengan cakupan materi yang lebih luas serta dikembangkan dengan bantuan atau basis lainnya yang lebih baik.

4. SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk video pembelajaran berbantuan *youtube* muatan IPA materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD Tahun Ajaran 2020/2021. Produk yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan reliabel berdasarkan hasil validitas dan uji reabilitas dari uji ahli materi, uji ahli media, respon praktisi dan respon siswa. Berdasarkan hal tersebut maka video pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan IPA materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdusshomad, A. (2020). Pengaruh Covid-19 terhadap Penerapan Pendidikan Karakter dan Pendidikan Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 12(2), 107–115. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.407>.
- AD, Y. (2018). Konsep Perkembangan Kognitif Perspektif Al-Ghazali Dan Jean Piaget. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.24042/kons.v5i2.3501>.

- Adim, M., Herawati, E. S. B., & Nuraya, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning menggunakan Media Kartu terhadap Minat Belajar IPA kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.52188/jpfs.v3i1.76>.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Deepublish.
- Akmal, S., Masna, Y., Tria, M., & Maulida, T. A. (2020). EFL Teachers' Perceptions: Challenges and Coping Strategies of Integrated Skills Approach (ISA) Implementation at Senior High Schools in Aceh. *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 4(2), 363. <https://doi.org/10.21093/ijeltal.v4i2.522>.
- Andrian, R. (2017). Pembelajaran Bermakna Berbasis Post It. *Jurnal Mudarrisuna*. *Jurnal Mudarrisuna*, 7(1), 103–118. <https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jm.v7i1.1911>.
- Anugerah, S., Ulfa, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) Untuk Siswa Tunarungu Di Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 76–85. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p076>.
- Argaheni, N. B. (2020). Sistematis Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya*, 8(2), 99. <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i2.43008>.
- Asmara, Y. P., Kurniawan, T., Sutjipto, A. G. E., & Jafar, J. (2018). Application of plants extracts as green corrosion inhibitors for steel in concrete - A review. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 3(2), 158–170. <https://doi.org/10.17509/ijost.v3i2.12760>.
- Atiqoh, L. N. (2020). Respon Orang Tua Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v2i1.6925>.
- Bestiantono, D. S., Agustina, P. Z. R., & Cheng, T.-H. (2020). How Students' Perspectives about Online Learning Amid the COVID-19 Pandemic? *Studies in Learning and Teaching*, 1(3), 133–139. <https://doi.org/10.46627/silet.v1i3.46>.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).
- Chusna, P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11–30. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84>.
- Damayanthi, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19 pada Perguruan Tinggi Keagamaan Katolik. *EDUTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 189–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/e.v1i3.26978>.
- Dyah Kusuma, E., Gunarhadi, G., & Riyadi, R. (2018). The Development of Problem-Based Quantum Learning Model in Elementary Schoolin. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 9–16. <https://doi.org/10.24331/ijere.412267>.
- Ekayani, P. (2017). (2017). Pentingnya Penggunaan Media. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>.
- Fajriana, & Safriana. (2021). Analisis Kesiapan Guru Fisika dan Matematika dalam Pembelajaran Daring. *Jpsi*, 9(2), 293–304. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19162>.
- Fedistia, R., & Musdi, E. (2020). Efektivitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Flipped Classroom untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik. *Jurnal Didaktik Matematika*, 7(1), 45–59. <https://doi.org/10.24815/jdm.v7i1.14371>.
- Firmansyah, Y., & Kardina, F. (2020). Pengaruh New Normal Ditengah Pandemi Covid-19 Terhadap Pengelolaan Sekolah Dan Peserta Didik. *Buana Ilmu*, 4(2), 99–112. <https://doi.org/10.36805/bi.v4i2.1107>.
- Fitra, A., Sitorus, M., Parulian Sinaga, D. C., & Marpaung, E. A. P. (2020). Pemanfaatan dan Pengelolaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengajaran Daring Bagi Guru-Guru SMP. *Jurnal Pengabdian*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.26418/jplp2km.v3i2.42387>.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>.
- Hamid, A., & Effendi, H. (2019). Flipped Classroom sebagai Alternatif Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 5(1), 81–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jtev.v5i1.105414>.
- Hardani, A. T. A., & Akmal, A. (2017). Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Kongkret Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 233–245. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpdp.v3i1.37>.

- Harisuddin, M. I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Dengan Pjj Dimasa Covid-19. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 6(1), 98. <https://doi.org/10.25157/teorema.v6i1.4683>.
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>.
- Hibra, B. Al, Hakim, L., & Sudarwanto, T. (2019). Development of Vlog Learning Media (Video Tutorial) on Student Materials. Tax at SMK PGRI 1 Jombang. *International Journal of Educational Research Review*, 435–438. <https://doi.org/10.24331/ijere.573945>.
- Hilmy, M., & Niam, K. (2020). Winning the Battle of Authorities: The Muslim Disputes Over the Covid-19 Pandemic Plague in Contemporary Indonesia. *QIJIS (Qudus International Journal of Islamic Studies)*, 8(2), 293. <https://doi.org/10.21043/qijis.v8i2.7670>.
- Istuningsih, W., Baedhowi, B., & Bayu Sangka, K. (2018). The Effectiveness of Scientific Approach Using E-Module Based on Learning Cycle 7E to Improve Students' Learning Outcome. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 75–85. <https://doi.org/10.24331/ijere.449313>.
- Kafah, A. K. N., Nulhakim, L., & Pamungkas, A. S. (2020). Development of video learning media based on powtoon application on the concept of the properties of light for elementary school students. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 34–40. <https://doi.org/10.30870/gravity.v6i1.6825>.
- Kim, D. (2020). The correlation analysis between Korean middle school students' emotional level and friendship in science learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(1), 22–31. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i1.22744>.
- Maryani, I., & Sumiar, Z. (2018). Developing science monopoly on the force learning material for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.16084>.
- Megawanti, P., Megawati, E., & Nurkhaifah, S. (2020). Persepsi Peserta Didik terhadap PJJ pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 75–82.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>.
- Pamungkas, D. A., Prima, F., & Arisyanto, P. (2020). Sumber Belajar Dan Media Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di SDN 1 Pidodowetan. *Jurnal Sinektik*, 3(2), 164–170. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33061/js.v3i2.3773>.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi Iain Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.7>.
- Pham, V. H., Cichy, I., Wawrzyniak, S., & Rokita, A. (2020). "BRAINballs" educational balls - An innovative teaching method in education "Children learn while playing." *VNU Journal of Science: Education Research*, 36(4), 68–74. <https://doi.org/10.25073/2588-1159/vnuer.4443>.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>.
- Purwatiningsih, S. D., & Soelistyowati, D. (2021). Pembelajaran Online sebagai Solusi Belajar di Masa Pandemi COVID-19. *Warta Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 4(01), 51–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.25008/wartaiski.v4i1.110>.
- Rahmawati, F., Fatimah, V., Buraidah, N. L., El Wa'fa, A. R., Faizah, S. N., & Mukaromah, A. (2021). Efektivitas Video Belajar Dalam Pembelajaran Daring Matematika Materi Transformasi Pada Siswa Smp. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 5(2), 202. <https://doi.org/10.31949/th.v5i2.2668>.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>.
- Saputri, D. Y., Rukayah, & Indriayu, M. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1–8. <https://doi.org/10.24331/ijere.411329>.
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>.

- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Suratun, Irwandani, & Latifah, S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Chanel Youtube: Pengembangan pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 271–282. <https://doi.org/10.24042/ijmsme.v1i3.3602>.
- Susanti, S. (2020). Praktik Pembelajaran Sejarah Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 102–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/historis.v5i2.2992>.
- Syah, A., & Tasrif, E. (2021). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi “Studi Kasus MAS TI Canduang dengan Menggunakan Media Pembelajaran Google Classroom.” *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.12>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tegeh, I. M., & Kirana, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Udjaja, Y., Guizot, V. S., & Chandra, N. (2018). Gamification for Elementary Mathematics Learning in Indonesia. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 8(5), 3860. <https://doi.org/10.11591/ijece.v8i5.pp3860-3865>.
- Warju, Ariyanto, S. R., Soeryanto, Hidayatullah, R. S., & Nurtanto, M. (2020). Practical Learning Innovation: Real Condition Video-Based Direct Instruction Model in Vocational Education. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(1), 79. <https://doi.org/10.26858/est.v6i1.12665>.
- Widodo, W., Sudibyo, E., Suryanti, Sari, D. A. P., Inzannah, & Setiawan, B. (2020). The effectiveness of gadget-based interactive multimedia in improving generation z's scientific literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2), 248–256. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.23208>.
- Wulandari, R. E., Aksioma, D. F., & Haryono, H. (2019). Analisis Reliabilitas dan Availabilitas pada Mesin Produksi Lampu Pijar Sistem Seri Menggunakan Pendekatan Analisis Markov di PT. Sinar Angkasa Rungkut. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 7–12. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.33178>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yudela, S., Putra, A., & Laswadi, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis YouTube Pada Materi Perbandingan Trigonometri. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 526–539. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i6.7089>.



Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Komang Suardi Wiradarma^{1*}, Ni Ketut Suarni², Ndara Tanggu Renda³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 09, 2021

Revised September 15, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Minat Belajar, Hasil Belajar Daring

Keywords:

Interest Learning, Online Learning Outcome



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

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kesulitan guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran daring menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA. Selama adanya pandemi COVID-19 pembelajaran di Indonesia dilakukan secara daring pada setiap jenjang pendidikan termasuk pada jenjang sekolah dasar. Sehingga diperlukan minat belajar siswa yang tinggi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara minat belajar terhadap hasil belajar daring IPA. Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex post facto*. Jumlah populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah 60 siswa. Teknik pengambilan data dengan menggunakan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah regresi sederhana dan regresi ganda dengan menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar dan hasil belajar saling mempengaruhi. Terjadi korelasi positif yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa yang memperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($0,302 > 0,254$). Jadi, terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar daring IPA siswa kelas III SD secara terpisah dan simultan. Semakin tinggi minat belajar siswa maka hasil belajar IPA siswa akan semakin meningkat. Implikasi dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kinerja guru serta peran aktif orangtua untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang akan bermuara terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The difficulty of teachers in fostering student interest in online learning causes low student learning outcomes, especially in science learning. During the COVID-19 pandemic, learning in Indonesia was carried out online at every level of education, including at the elementary school level. So it takes a high student interest in learning to achieve maximum learning outcomes. This study aims to analyze the relationship between learning interest on science online learning outcomes. This type of research is *ex post facto* research. The number of populations and samples in this study was 60 students. Data collection techniques using a questionnaire. The data analysis used is simple regression and multiple regression using SPSS. The results showed that interest in learning and learning outcomes influenced each other. There was a significant positive correlation between interest in learning and student learning outcomes who scored $F_{count} > F_{table}$ ($0.302 > 0.254$). So, there is a significant relationship between learning interest and online science learning outcomes for third grade students of Primary School Cluster III separately and simultaneously. The higher the student's interest in learning, the student's science learning outcomes will increase. The implication of this research is to improve teacher performance and the active role of parents to foster student interest in learning which will lead to improving student learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA menuntut siswa aktif dalam pembelajaran serta diberikan kesempatan untuk mengalami dan menemukan sendiri tentang makna dari materi yang diajarkan (Lusidawaty et al., 2020; Mahmud et al., 2018; Meo et al., 2021; Prananda et al., 2020). Penanaman konsep-konsep dasar IPA dalam pembelajaran muatan IPA pada jenjang sekolah dasar bertujuan agar siswa mengetahui lingkungan sekitar serta dapat memecahkan masalah terkait kejadian alam yang sering terjadi. Ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran memerlukan bimbingan dalam belajar sehingga siswa memiliki minat untuk belajar. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi ajang bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar, sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Fransisca & Mintohari, 2018; Roebianto, 2020).

Corresponding author

*E-mail addresses: wiradarma878@gmail.com

Ketercapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor yang berasal dari dalam diri orang yang belajar (internal) meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar serta ada pula dari luar dirinya (eksternal) meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar (Awe & Benge, 2017). Salah satu faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat belajar. Tanpa adanya minat belajar siswa untuk mendorong semangat belajar siswa akan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa (Karina et al., 2017; Riwahyudin, 2015). Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran IPA. Jadi, untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan minat belajar siswa yang menjadi penentu ketercapaian sasaran pembelajaran.

Kenyataan yang terjadi di sekolah dasar saat ini adalah siswa mengalami penurunan hasil belajar dikarenakan kurangnya minat belajar, mereka cenderung malas belajar karena kurangnya interaksi dengan lingkungan sekolah khususnya dalam pembelajaran IPA. Kebanyakan anak pada masa seperti sekarang ini berhubungan erat dengan teknologi karena teknologi dianggap lebih berwarna dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka (Safitri et al., 2020). Sebelumnya, hasil PISA (*the programme for international student assessment*) pada tahun 2018 yang dipublikasikan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) menyatakan bahwa kategori kemampuan sains Indonesia berada di peringkat ke 71 dari 79 negara partisipan PISA dengan skor rata-rata 389 yang berada di bawah skor rata-rata Internasional yakni 500 (Hewi & Shaleh, 2020). Hal ini terjadi karena adanya masalah dalam pembelajaran IPA yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu masalah dalam pembelajaran IPA adalah rendahnya minat belajar siswa yang menyebabkan rendahnya keinginan siswa untuk belajar (Karina et al., 2017; Ningsih et al., 2018; S. Wulandari et al., 2017). Disisi lain, pembelajaran di Indonesia saat ini dilakukan secara daring (dalam jaringan) karena dampak pandemi COVID-19. *Coronavirus Diseases 2019* (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang memiliki tanda apabila seseorang terinfeksi menyebabkan munculnya gejala umum gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas (Dewi, 2020; Handayani et al., 2020; Kolta & Ghonimy, 2020). Indonesia adalah salah satu negara yang turut terpapar virus ini sejak awal Maret hingga saat ini. Karena virus COVID-19 berbahaya, maka dilaksanakan pembelajaran jarak jauh atau secara daring (dalam jaringan) demi keselamatan tenaga pendidik dan peserta didik (Dewi, 2020; Malyana, 2020; Mulyanti et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan alat bantu pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar jarak jauh.

Wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa minat belajar siswa selama proses pembelajaran daring masih rendah. Kendala yang dialami guru dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa masih ditemukan dalam pembelajaran sekolah dasar. Meningkatkan minat belajar siswa diperlukan usaha dari guru untuk merancang pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemauan siswa untuk belajar (Awe & Benge, 2017; Colasante & Douglas, 2016; Febriliani, 2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang bersangkutan, yaitu; keadaan fisik dan psikis contohnya seperti gaya belajar, motivasi belajar, konsentrasi, raya percaya diri, intelegensi, kebiasaan belajar, dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang bersangkutan atau lingkungannya contohnya keluarga, sarana dan prasarana, kurikulum, dan lain-lain (Ricardo & Meilani, 2017; Rumhadi, 2017). Faktor internal yang paling berperan merupakan minat belajar, karena minat belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk aktif dan terdorong untuk belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar (Rosiana, 2018). Minat belajar berpengaruh besar terhadap hasil belajar karena apabila terdapat minat belajar dalam diri siswa akan membuat siswa sungguh-sungguh untuk belajar (Febriliani, 2018; Rosalina & Junaidi, 2020). Apabila kenyataan yang terjadi dalam proses pembelajaran daring saat ini tidak segera ditanggulangi akan berdampak pada rendahnya kualitas sumber daya manusia dan kualitas pembelajaran IPA di Indonesia kedepannya.

Keberhasilan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri siswa yang terdiri dari; kesehatan, dorongan, motif, dan emosional (Novika Auliyana et al., 2018; Prasetyo & Nabillah, 2019). Pada faktor kesehatan, gangguan kesehatan dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa karena apabila siswa dalam keadaan sehat maka minat belajar siswa semakin meningkat. Pada faktor dorongan, perubahan sikap dapat terjadi apabila adanya dorongan dari dirinya sendiri. Pada faktor motif, keadaan dapat menimbulkan dorongan untuk melakukan kegiatan tertentu. Pada faktor emosional, siswa yang merasa berhasil dalam suatu hal akan bangga dan dapat memupuk minat untuk melakukan kembali hal tersebut. Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa yang meliputi; bahan pelajaran dan sikap guru, keluarga, teman pergaulan, dan lingkungan. Pada faktor bahan pelajaran dan sikap guru, guru adalah salah satu objek yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa dengan memperhatikan bahan pelajaran. Pada faktor keluarga, dukungan dan perhatian serta bimbingan dari keluarga sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa khususnya dari orangtua. Pada faktor teman pergaulan, arah minat siswa sangat dipengaruhi oleh teman sepergaulannya. Pada faktor lingkungan, pertumbuhan dan perkembangan minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungannya (Karina et al., 2017). Menumbuhkan dan mengembangkan minat belajar siswa sangat diperlukan peran dari guru dan orangtua agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian yang menyatakan bahwa hasil bahwa terdapat hubungan

yang signifikan antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa (Budiwibowo, 2016; Karina et al., 2017; Ningsih et al., 2018; S. Wulandari et al., 2017). Penelitian yang menyatakan minat dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa (Awe & Benge, 2017; Febriliani, 2018). Semakin tinggi minat siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa (Radyuli & Rahmat, 2017). Berdasarkan hal tersebut, untuk mengetahui sejauh mana hubungan minat belajar siswa terhadap hasil belajar daring IPA. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara minat belajar terhadap hasil belajar daring IPA. Melalui analisis hubungan antara minat belajar terhadap hasil belajar daring IPA siswa dapat menjadikan guru dan orangtua lebih memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Kerjasama guru dan orangtua siswa untuk menumbuhkan minat belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar daring IPA siswa.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian *expost facto* yang mengkaji keterkaitan antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar daring siswa pada muatan IPA. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas minat belajar, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA siswa. Penelitian *expost facto* merupakan pendekatan tanpa suatu perlakuan guna memunculkan variabel yang ingin diteliti pada subjek penelitian (Juniarti et al., 2020; Rizqi & Sumantri, 2019). Penelitian *expost facto* bertujuan untuk mengungkap hubungan dua variabel atau lebih tanpa manipulasi (Sugiartini et al., 2019; Wulandari & Renda, 2020). Penelitian ini dilakukan di SD Gugus III Kecamatan Gerokgak pada kelas III dengan jumlah populasi sebanyak 60 siswa. Populasi adalah himpunan dari unsur-unsur yang sejenis. Dalam populasi terdapat wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi populasi adalah seluruh siswa yang akan diteliti. Selain populasi dalam penelitian ini menggunakan sampel. Sampel ialah sebagian dari populasi yang diambil, yang dianggap mewakili populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu (Anggraini et al., 2017). Dengan demikian sampel adalah sebagian dari populasi yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini sampel diambil menggunakan teknik *sampling random*. Dari teknik tersebut maka ditetapkan jumlah sampel penelitian yakni 60 siswa.

Metode pengumpulan data dilakukan untuk mencari data pendukung dalam sebuah penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data minat belajar dan data hasil belajar. Metode yang digunakan dalam pengumpulan menggunakan metode pencatatan dokumen untuk hasil belajar dan metode pengumpulan data pola asuh dan motivasi menggunakan metode non tes. Metode non tes berupa kuesioner/angket. Metode kuesioner/angket merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pernyataan- pernyataan kepada responden/subjek penelitian (Agung, 2014). Jadi kuesioner dapat diartikan teknik yang menggunakan sebuah pernyataan-pernyataan yang nantinya dijawab oleh responden dengan tujuan mengumpulkan keterangan sesuai dengan kenyataan atau data yang berkaitan dengan penelitian. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen kuesioner minat belajar pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar

Variabel	Indikator	Nomor Butir Soal	Butir Soal		Jumlah Butir Soal
			(+)	(-)	
Minat Belajar	Perasaan senang	1,4,5,7,9	1,4,5	7,9	5
	Ketertarikan siswa	2,3,6,8,10	3,8,10	2,6	5
	Perhatian siswa	11,12,14,17,18	11,14,17	12,18	5
	Keterlibatan siswa	13,15,16,19,20	13,19,20	15,16	5
Jumlah					20

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis *product moment*. Pada saat pengujian hipotesis yang berbunyi "hubungan yang signifikan minat belajar dengan hasil belajar daring IPA siswa" menggunakan analisis *product moment* dengan membandingkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} maka terdapat korelasi yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar dengan H_0 ditolak dan H_a diterima. Namun apabila nilai r_{hitung} lebih kecil dari nilai r_{tabel} maka tidak terdapat korelasi yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar dengan H_0 diterima dan H_a ditolak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah data hasil kuesioner minat belajar siswa kelas III SD gugus III Kecamatan Gerokgak yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, hasil belajar IPA siswa kelas III yang bersumber dari pencatatan dokumen hasil belajar siswa. Data mengenai minat belajar siswa kelas III SD Gugus III Kecamatan Gerokgak melalui pengisian kuesioner yang disebarkan ke sekolah-sekolah dengan meminta ijin

kepada guru wali kelas masing-masing. Penyebaran kuesioner sesuai dengan jumlah responden sebanyak 60 responden dan diberikan 20 butir pernyataan. Hasil penyebaran kuesioner minat belajar disajikan melalui Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Data Nilai Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Gugus III Kecamatan Gerokgak

Data Statistik	Nilai Minat Belajar	Nilai Hasil Belajar
Mean	87.23	81,478
Standar Deviasi	6.853	5,344
Skor Maksimum	100	28,558
Skor Minimum	69	72
Varians	46.962	95

Data Minat Belajar pada Tabel 2 menunjukkan distribusi frekuensi dapat diketahui bahwa frekuensi nilai terbanyak terdapat pada kelas interval ke- 86 – 90 dengan rentang nilai 88,5 sebanyak 38,3%. Data yang diperoleh tersebut dianalisis untuk mengetahui rata-rata (*Mean*), nilai tengah (*Median*), dan nilai-nilai yang sering muncul (*Modus*). Adapun hasil perhitungan tersebut didapatkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar (87,23). Nilai tengah (*median*) sebesar 88,37. Nilai yang sering muncul (*modus*) sebesar 88,8 selanjutnya untuk mengetahui kualitas variabel minat belajar diperoleh rata-rata ideal (M_i) sebesar 60 dan standar deviasi ideal (SD_i) sebesar 13. Hasil dari analisis data, bahwa rerata dari konsep minat belajar siswa kelas III SD Gugus III kecamatan Gerokgak sebesar 87,23. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai minat belajar siswa kelas III SD Gugus III Kecamatan Gerokgak tergolong sangat baik.

Hasil analisis data hasil belajar IPA berupa rata-rata skor hasil belajar, standar deviasi, skor minimum, skor maksimum, dan jangkauan yang diolah dengan bantuan SPSS, yang dirangkum pada Tabel 2 bahwa skor Hasil Belajar IPA dibagi kedalam 6 kelas. Responden yang memiliki skor dengan interval (72 – 75). Sebanyak 5 orang responden yang memiliki skor dengan interval (76 – 80) sebanyak 31 orang, responden yang memiliki skor interval (81 – 84) sebanyak 8 orang, responden yang memiliki skor interval (85 – 88) sebanyak 9 orang, responden yang memiliki skor interval (89 – 92) sebanyak 3 orang, responden yang memiliki skor interval (93 – 96) sebanyak 4 orang. Sehingga dapat dilihat sebagian besar skor yang diperoleh responden berada pada interval (76 – 80) yaitu sebanyak 31 orang. Dari data diatas dapat dianalisis untuk mengetahui mean, median, dan modus. Adapun hasilnya adalah mean sebesar (81,47), media sebesar (80), dan Modus sebesar (80). Hasil data Klasifikasi tersebut menunjukkan bahwa rerata hasil belajar sebesar 81,47 berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan data tersebut tergolong sangat baik.

Uji prasyarat analisis dilakukan terlebih dahulu sebelum uji hipotesis, data yang diperoleh terlebih dahulu dilakukan uji normalitasnya. Hasil pengujian normalitas data hasil belajar IPA, dan minat belajar memperoleh nilai $Asymp.Sig (2-tailed) 0,153 > 0,05$ pada variabel minat belajar dengan hasil belajar yang berarti data minat berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov*, diperoleh data hasil distribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya melakukan uji linieritas. Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji linieritas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Pengambilan keputusan dari uji linieritas adalah jika nilai signifikansi (*deviation from linearity*) $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Pada minat belajar terdapat hasil linieritas sebesar 0,305 maka dapat diartikan data tersebut terdapat hubungan yang linier.

Setelah dilakukan uji prasyarat dan semua uji prasyarat sudah terpenuhi maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Adapun uji yang digunakan adalah uji analisis *product moment*. Setelah melakukan uji signifikansi koefisien rumus analisis *product moment* diperoleh hasil $r_{xy} = 0,302$. Untuk uji signifikansi koefisien korelasi, digunakan nilai tabel *product moment* (r) untuk $n = 60$, Nilai r_{tabel} untuk $n = 60$ adalah 0,254. Maka dapat dinyatakan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Ini menyatakan bahwa nilai r_{hitung} signifikan dengan nilai 0,302 sehingga H_0 yang berbunyi tidak terdapat korelasi yang signifikan antara Minat belajar dengan hasil belajar IPA kelas III SD Gugus III Kecamatan Gerokgak Kabupaten Gerokgak ditolak, dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi korelasi positif yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa. Jadi dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi minat belajar siswa maka hasil belajar IPA siswa akan semakin meningkat. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar daring IPA siswa kelas III Gugus III Kecamatan Gerokgak. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,302 dikategorikan signifikan apabila dibandingkan dengan nilai tabel *product moment* untuk $n = 60$ yang sebesar 0,254.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini dinyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Gugus III Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng. Jadi dapat diinterpretasikan bahwa minat belajar siswa sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena tumbuhnya minat belajar dalam diri siswa akan mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Semakin tinggi minat belajar siswa akan meningkatkan hasil belajar siswa. Tenaga pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa disamping peran serta orangtua (Budiwibowo, 2016). Selama pembelajaran daring, guru dituntut untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan bermakna agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar (Chang et al., 2020; Daheri et al., 2020; Permata & Bhakti, 2020; Pratiwi, 2020). Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator. **Pertama**, perasaan senang, minat belajar yang baik mencerminkan ketertarikan sehingga terdapat perubahan hasil belajar sesuai dengan harapan siswa dan guru. Perasaan senang siswa dalam mengikuti proses belajar di sekolah dapat menjadikan siswa lebih menyukai kegiatan dalam belajar (Budiwibowo, 2016; Laksono et al., 2016). Beberapa siswa memberikan respon senang selama mengikuti pembelajaran daring karena proses pembelajaran tidak membosankan. Sehingga siswa merasa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran (Ya-hsunTsai et al., 2018). Selain itu adanya minat yang tinggi mampu mengarahkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik (Mayang Ayu Sunami & Aslam, 2021; Ningsih et al., 2018; Sari et al., 2019).

Kedua perhatian, minat belajar siswa dapat meningkat apabila ada kerja sama antara guru dengan orang tua. Kerjasama yang dimaksud yaitu pemberian perhatian dan pendampingan selama pembelajaran daring. Perhatian orang tua dan guru sudah diupayakan dengan baik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Akibat pandemi covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara daring (Atmojo & Nugroho, 2020; Baber, 2021; Steven, 2014). Hal ini mengakibatkan peran orang tua dan guru sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Bentuk perhatian orang tua yang dapat diberikan orang tua untuk anaknya berupa pemberian bimbingan belajar, memberikan pengawasan selama pembelajaran di rumah, memfasilitasi anak selama pembelajaran daring agar terciptanya suasana belajar yang tenang dan nyaman bagi anak. Hal tersebut dilakukan karena proses pembelajaran dilakukan dirumah masing-masing dan tidak langsung di sekolah. Oleh karena itu perhatian orang tua sangat sangat diperlukan (Handayani, 2017; Mulyani et al., 2021).

Ketiga kemauan, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru selama pembelajaran daring. Namun, beberapa siswa memiliki mempunyai inisiatif untuk mengatasi kesulitan yang dialami. Kesulitan itu dapat diatasi dengan bertanya kepada guru atau orang tua siswa yang mendampingi selama proses pembelajaran. hal itu menunjukkan adanya kemauan dalam belajar untuk mengatasi masalah tersebut. Minat mejadi faktor terpenting dalam proses pembelajaran. Adanya minat yang besar dapat mempengaruhi cara belajar siswa. Selain itu, bahan pelajaran dan metode pembelajaran yang menarik minat siswa, akan lebih mudah dipelajari dan disimpan oleh siswa (Laksono et al., 2016; Pangesti et al., 2017). Hal ini disebabkan karena minat selalu berkaitan dengan perhatian, perasaan senang, dan adanya kemauan. Minat belajar siswa sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena tumbuhnya minat belajar dalam diri siswa akan mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Semakin tinggi minat belajar siswa akan meningkatkan hasil belajar siswa. Tenaga pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa disamping peran serta orangtua (Budiwibowo, 2016; Haryaka, U., 2019; Yulianingsih et al., 2020). Selama pembelajaran daring, guru dituntut untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan bermakna agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar (Chang et al., 2020; Daheri et al., 2020; Permata & Bhakti, 2020; Pratiwi, 2020).

Hasil penelitian ini didukung penelitian yang menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara variabel minat belajar IPA (X) dengan hasil belajar IPA (Y). Semakin tinggi minat belajar siswa maka makin tinggi pula hasil belajar yang didapatkan, sebaliknya semakin rendah minat belajar siswa maka semakin rendah pula hasil belajar yang didapatkan oleh siswa (Sidiq et al., 2020). Selain itu, penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan antara minat dengan hasil belajar peserta didik SDN 25 Jati Tanah Tinggi (Sari et al., 2019). Penelitian ini juga diperkuat penelitian yang menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan hasil belajar siswa (Budiwibowo, 2016). Kelebihan penelitian ini adalah dapat menghasilkan informasi mengenai hubungan antara minat belajar terhadap hasil belajar siswa. Melalui informasi tersebut dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan dalam pembelajaran dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Kelemahan penelitian ini adalah tidak terdapat kontrol terhadap minat belajar sehingga lebih sulit untuk memperoleh kepastian mengenai hubungan antara minat belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian berupa informasi mengenai hubungan minat belajar terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan berupa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa sebagai langkah untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Implikasi penelitian ini dapat meningkatkan kinerja guru serta peran aktif orangtua untuk memperhatikan dan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Keterbatasan penelitian ini terdapat pada variabel bebas yang tidak dapat

dikontrol, peneliti harus mengambil fakta-fakta yang dijumpai tanpa kesempatan untuk mengatur kondisi-kondisinya atau memanipulasikan variabel-variabel yang mempengaruhi fakta-fakta yang dijumpai. Sehingga disarankan untuk peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa dengan variabel bebas lainnya yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan hasil belajar daring IPA siswa. Semakin tinggi minat belajar siswa maka semakin meningkat pula hasil belajar daring IPA siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA secara daring. Direkomendasikan kepada orang tua dan guru untuk selalu memberikan motivasi dan mendampingi anak selama belajar daring sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran IPA.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agus Abhi Purwoko, Burhanuddin, Yayuk Andayani, Saprizal Hadisaputra, Lian Yulianti, Zelisa Nudia Fitri, D. P. (2021). Validitas Instrumen Dalam Rangka Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Prosiding SAINTEK Universitas Mataram*, 3(0), 94–102. <https://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/prosidingsaintek/article/view/271>.
- Anggraini, Hartuti, P., & Sholihah, A. (2017). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kepribadian Siswa SMA Di Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 10–18. <https://doi.org/10.33369/consilia.1.1.10-18> <https://doi.org/10.33369/consilia.1.1.10-18>.
- Atmojo, A. E. P., & Nugroho, A. (2020). EFL classes must go online! Teaching activities and challenges during COVID-19 pandemic in Indonesia. *Register Journal*, 13(1), 49–76. <https://doi.org/10.18326/rgt.v13i1.49-76>.
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>.
- Baber, H. (2021). Modelling the acceptance of e-learning during the pandemic of COVID-19-A study of South Korea. *The International Journal of Management Education*, 19(2), 100503. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100503>.
- Budiwibowo, S. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri 14 Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 60. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v1i1.66>.
- Chang, T. Y., Hong, G., Paganelli, C., Phantumvanit, P., Chang, W. J., Shieh, Y. S., & Hsu, M. L. (2020). Innovation of dental education during COVID-19 pandemic. *Journal of Dental Sciences*, 155. <https://doi.org/10.1016/j.jds.2020.07.011>.
- Colasante, M., & Douglas, K. (2016). Prepare-participate-connect: Active learning with video annotation. *Australasian Journal of Educational Technology*, 32(4), 68–91. <https://doi.org/10.14742/ajet.2123>.
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Febriyani, L. (2018). Hubungan Minat Belajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(2), 10–18. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i2.24049>.
- Fransisca, I., & MintoHari. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas Vi SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11), 1916–1927. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/24661/22575>.
- Handayani. (2017). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/5347>.
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Corona virus disease 2019. *Jurnal Respiriologi Indonesia*, 40(2), 119–129. <https://doi.org/10.36497/jri.v40i2.101>.
- Haryaka, U., H. (2019). Pengaruh Konsep Diri, Minat dan Sikap Ilmiah Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 737–774. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29261>.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>.
- Juniarti, N. K. R., Margunayasa, I. G., & Kusmaryatni, N. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dan Konsep Diri dengan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 17.

- <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24273>.
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Pada Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 61-77. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29261>.
- Kolta, M. F., & Ghonimy, M. B. I. (2020). COVID-19 variant radiological findings with high lightening other coronavirus family (SARS and MERS) findings: radiological impact and findings spectrum of corona virus (COVID-19) with comparison to SARS and MERS. *Egyptian Journal of Radiology and Nuclear Medicine*, 51(1). <https://doi.org/10.1186/s43055-020-00262-7>.
- Laksono, Y. S., Ariyanti, G., & Santoso, F. G. I. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Komik. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(2), 60-64. <https://doi.org/10.25273/jems.v1i2.143>.
- Lusidawaty, V., Fitriya, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran IPA Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168-174. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>.
- Mahmud, S. N. D., Nasri, N. M., Samsudin, M. A., & Halim, L. (2018). Science teacher education in Malaysia: challenges and way forward Siti. *Asia-Pacific Science Education ORIGINAL*, 4(8), 153-155. <https://doi.org/10.1186/s41029-018-0026-3>.
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67-76. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v2i1.640>.
- Mayang Ayu Sunami, & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1-9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Meo, L., We'u, G., & BS, Y. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 38-52. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.97>.
- Mulyani, E. R., Masrul, & Astuti. (2021). Analisis Perhatian Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 261-266.
- Mulyanti, B., Purnama, W., & Pawinanto, R. E. (2020). Distance learning in vocational high schools during the covid-19 pandemic in West Java province, Indonesia. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 271-282. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24640>.
- Ningsih, N. L. P. R., Darsana, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2018). Korelasi Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(3), 202-209. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v6i3.21097>.
- Novika Auliyana, S., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572-1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Pangesti, K. I., Yulianti, D., & Sugianto. (2017). Bahan Ajar Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMA. *Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 54-58. <https://doi.org/10.15294/upej.v6i3.19270>.
- Permata, A., & Bhakti, Y. B. (2020). Keefektifan Virtual Class dengan Google Classroom dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 4(1), 27-33. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v4i1.669>.
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL IKA*, 8(2), 304-314. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>.
- Prasetyo, A. A., & Nabillah, T. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomadika*, 2(3), 659-663. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685/1908>.
- Pratiwi, E. W. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1-8. <https://doi.org/10.21009/pip.341.1>.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.21009/jpd.061.02>.
- Rizqi, A. T., & Sumantri, M. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 145-154. <http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v3i2.18071>.
- Roebianto, A. (2020). The Effects of Student's Attitudes and Self-Efficacy on Science Achievement. *Jurnal Pengukuran Psikologi Dan Pendidikan Indonesia (JP3I)*, 9(1), 1-10.

- <https://doi.org/10.15408/jp3i.v9i1.14490>.
- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 175–181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>.
- Rosiana, L. D. (2018). Hubungan Motivasi Belajar dan Sumber Belajar dengan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(2), 19–26. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i2.24432>.
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41. <http://journal.uin-alaudidin.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/321>.
- Safitri, Y. A., Baedowi, S., & Setianingsih, E. S. (2020). Pola Asuh Orang Tua di Era Digital Berpengaruh Dalam Membentuk Karakter Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 508–514. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.28554>.
- Sari, F. K., Rakimahwati, R., & Fitria, Y. (2019). Hubungan Minat dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Matematika Kelas VI SDN 25 Jati Tanah Tinggi. *Journal of Elementary Education*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.18>.
- Sidiq, D. A. N., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2020). Hubungan Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selamapembelajaran Daring. *Progres Pendidikan*, 1(3), 243–250. <https://doi.org/10.29303/prospek.v1i3.31>.
- Steven RTerrell Ph D. (2014). Introduction to the special section of the Internet in Higher Education: The American Educational Research Association's Online Teaching and Learning Special Interest Group. *The Internet and Higher Education*, 21, 59. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2014.01.001>.
- Sugiartini, N. K., Pudjawan, K., & Renda, N. T. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Rasa Percaya Diri Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Mimbar PGSD*, 5(2), 171. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19853>.
- Wulandari, A. P., & Renda, N. T. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dengan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 90. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26068>.
- Wulandari, S., Marhadi, H., & Antosa, Z. (2017). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus III Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. *Joyful Learning Journal*, 6(3), 1–11. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i3.15207>.
- Ya-hsunTsai, Lin, C., Hong, J., & Kai-hsin Tai. (2018). The effects of metacognition on online learning interest and continuance to learn with MOOCs. *Computers & Education*, 121, 18–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.011>.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138–1150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>.



Tes Tertulis Berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Menggunakan *Google Form* Siswa Kelas IV SD

Gede Weda Baskara^{1*}, Ndara Tangu Renda², Kadek Yudiana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 06, 2021

Revised September 09, 2021

Accepted September 29, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Instrumen HOTS, IPA, Google Form

Keywords:

HOTS Instruments, IPA, Google Form



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

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Masih banyak guru belum mampu mengembangkan perangkat pembelajaran, sehingga menyebabkan penyusunan instrumen penilaian masih kurang relevan. Selain itu, penekanan tingkat kognitif yang masih sebagian besar berada pada level kognitif rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan instrument tes tertulis berbasis *HOTS* pada pembelajaran IPA menggunakan *google form* siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model *ADDIE*. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, pencatatan dokumen, dan tes. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Subjek dalam penelitian ini menggunakan 2 ahli dosen dan uji coba menggunakan 60 orang siswa. Hasil penelitian akan dianalisis validitas dan reliabilitas, menunjukkan jumlah butir soal yang valid sebanyak 25 butir dan yang tidak valid sebanyak 5 butir. Setelah itu dilakukan uji reabilitas, Pada uji reliabilitas ini dapat dilakukan jika butir soal dinyatakan valid. Reliabilitas instrument dapat diuji menggunakan rumus *Kuder Richardson 20 (KR-20)* dengan bantuan aplikasi *Microsoft Office Excel*. Hasil perhitungan reliabilitas instrument 30 butir soal diperoleh $r_{11} = 0,76$ memiliki reliabilitas yang "Tinggi". Maka, instrument tes tertulis berbasis *HOTS* pada pembelajaran IPA menggunakan *google form* siswa kelas IV SD valid dan layak digunakan sebagai instrumen penilaian hasil belajar siswa. Implikasi penelitian ini yaitu instrumen tes tertulis berbasis *HOTS* menggunakan *google form* yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh guru untuk mengukur pemahaman siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

ABSTRACT

There are still many teachers who have not been able to develop learning tools. The preparation of assessment instruments is still less relevant because it relies on instruments provided from the center. The emphasis on the cognitive level is still mostly on the low cognitive level. This study aims to develop a written test instrument based on *HOTS* in science learning using *google form* for fourth grade elementary school students. This type of research is development research. The model used in this study is using the *ADDIE* (analyze), (design), (development), (implementation), (evaluation) model. The techniques used in collecting data are observation, interviews, document recording, tests. The instrument used in collecting data is a questionnaire. The research results will be analyzed for validity and reliability. Instruments that have been designed to collect data are then tested first in order to find out the validity of the instrument. The results showed that the number of valid items was 25 items and the invalid items were 5 items. After that, a reliability test is carried out. In this reliability test, it can be done if the items are declared valid. Instrument reliability can be tested using the *Kuder Richardson 20 (KR-20)* formula with the help of *Microsoft Office Excel* application. The results of the calculation of the reliability of the instrument 30 items obtained $r_{11} = 0.76$ has a "High" reliability. So, the *HOTS*-based written test instrument in science learning using the *Google Form* for fourth grade elementary school students is valid and feasible to be used as an instrument for assessing student learning outcomes. The implication of this research is that the *HOTS*-based written test instrument using the developed *google form* can be used by teachers to measure students' understanding during the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik. Pembelajaran dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Pembelajaran harus dapat melibatkan seluruh peserta didik agar ikut berperan aktif pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga nantinya dapat merubah sikap atau perilaku siswa menjadi lebih baik (Tegeh & Kirna, 2013; Wahyu & Ambros Leonangung Edu, 2020). Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baik. Pembelajaran akan menjadi menyenangkan jika siswa termotivasi dalam belajar (Dewi, 2018; Suprihatin, 2016). Di Sekolah Dasar siswa mendapatkan beberapa muatan mata pelajaran salah satunya adalah muatan pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal untuk menciptakan siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah (Agustina, 2015; Halim, 2017). Mata pelajaran IPA bertujuan agar siswa memahami alam dan mampu memecahkan masalah yang mereka jumpai di sekitar. Sehingga hasil belajar yang didapatkan bisa dijadikan cerminan dalam kemampuan pengetahuan serta pemahaman konsep siswa. Untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman siswa perlu dilakukan penilaian. Penilaian merupakan kegiatan penyertandan hasil belajar siswa melalui kegiatan asesmen dan evaluasi (Vijayaratnam, 2012; Widiiana, 2016). Penilaian merupakan proses mengumpulkan serta mengolah informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik (Chng & Lund, 2018; Wicaksono et al., 2016; Zuliani et al., 2017). Pencapaian hasil belajar berupa kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir siswa (Dewi, 2018; Mega et al., 2015; Mulyadin, 2016). Proses penilaian mencakup penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah/madrasah (Salamah, 2018; Subagia & Wiratma, 2016). Suatu penilaian dikatakan baik apabila memenuhi prinsip-prinsip penilaian. Prinsip penilaian meliputi objektif, terpadu, ekonomis, transparan, akuntabel dan edukatif (Subagia & Wiratma, 2016).

Namun permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih banyak guru yang kesulitan membuat instrument penilaian belajar siswa (Arif, 2016; Pratiwi, 2017; Sadiyyah et al., 2019). Permasalahan lain yaitu guru tidak menggunakan instrumen penilaian melainkan hanya mengamati kegiatan pembelajaran untuk mengumpulkan data (Mundia Sari & Setiawan, 2020; Primasari et al., 2020). Selain itu masih banyak guru belum mampu mengembangkan perangkat pembelajaran (Nugroho, 2018; Wirdaningsih et al., 2017). Berdasarkan hasil wawancara melalui media sosial (Whatsapp) dengan guru-guru di sekolah dasar gugus III Kecamatan Bangli terkait mata pelajaran IPA pada kelas IV, diperoleh beberapa informasi terkait kendala yang ada di sekolah dasar tersebut, yaitu penyusunan instrumen penilaian masih kurang relevan karena mengandalkan instrument yang disediakan dari pusat. Penekanan tingkat kognitif yang masih sebagian besar berada pada level kognitif rendah yaitu pada tingkatan mengingat dan memahami yaitu C1 dan C2. Proses penilaian pembelajaran, guru memerlukan waktu yang cukup lama karena kondisi pembelajaran daring, menyebabkan terdapat beberapa siswa yang menjawab tepat waktu dan ada yang menjawab di lain waktu. Pembuatan soal evaluasi yang kurang menyesuaikan dengan kompetensi dasar. Hal ini sangat perlu diperhatikan agar memberikan penilaian yang tepat terhadap sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran IPA. Apabila masalah ini tidak segera diatasi akan memberikan dampak negatif bagi kualitas pendidikan.

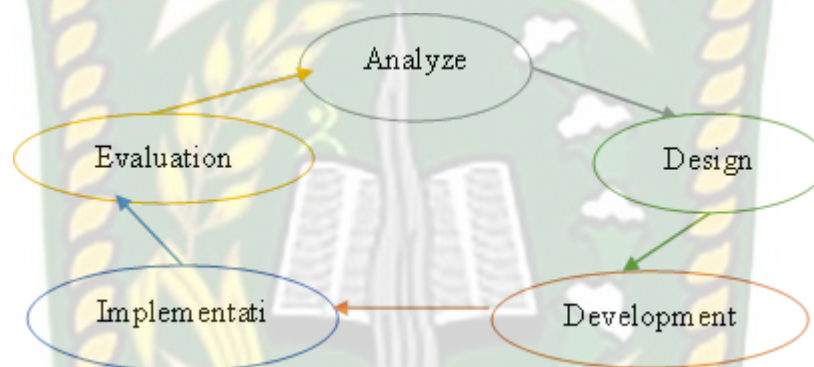
Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan instrument tes tertulis berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Menggunakan *Google Form*. Upaya yang dapat dilakukan guru yaitu dapat guru dapat memberikan tes berbasis HOTS untuk melatih siswa. Tes berbasis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir (Andoko, 2020; Ineson et al., 2013; Pratiwi, 2017; Saraswati & Agustika, 2020). *Higher Order Thinking Skills* adalah kemampuan peserta didik yang berfikir secara kritis, berfikir kreatif, kemampuan berargumentasi dan kemampuan berani mengambil keputusan (Anwar et al., 2020; Roets & Jeanette Maritz, 2017; Sani, 2019; Seibert, 2020). Sehubungan dengan hal tersebut proses pembelajaran HOTS sulit dikembangkan di era pandemic ini, karena pembelajar dilakukan secara daring. Maka dari itu untuk mengembangkan soal HOTS perlu menggunakan *google form*. *Google Form* merupakan aplikasi yang mudah digunakan bahkan bagi para pemula karena tidak menggunakan koding untuk pembuatannya (Rahmiyanti, 2019). *Google form* dapat digunakan untuk melakukan kuis online, survei tentang efektifitas pengajaran, mengumpulkan jawaban pertanyaan terbuka dan sebagainya (Permata & Bhakti, 2020; Santosa et al., 2020).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa asesmen HOTS layak diterapkan untuk siswa sekolah dasar (Saraswati & Agustika, 2020). Temuan lain menyatakan bahwa soal berbasis HOTS sangat penting dilakukan untuk mengukur ketercapaian pembelajaran (Kwangmuang et al., 2021; Prastikawati et al., 2021; Umami et al., 2021). Pembelajaran menggunakan *google form* lebih efektif dilakukan pada masa pandemi covid-19 (An et al., 2019; Anwar et al., 2020). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya hanya mengembangkan instrumen hasil belajar berbasis HOTS, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan instrumen hasil belajar berbasis HOTS pada pembelajaran IPA menggunakan *google form*. Belum adanya kajian yang mendalam mengenai instrument tes tertulis hasil belajar IPA berbasis *Higher Order Thinking Skills* menggunakan *google form* Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan instrument berbasis *hots*

pada pembelajaran ipa menggunakan *google form* siswa kelas IV SD. Adanya instrumen Tes tertulis berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Menggunakan Google Form dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain itu instrumen ini disajikan menggunakan *google form* sehingga guru dapat menggunakan instrumen ini dalam pembelajaran daring selama pandemi covid-19.

2. METODE

Penelitian ini berjenis pengembangan. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini dirancang menggunakan model *ADDIE* (*analyze*), (*design*), (*development*), (*implementation*), (*evaluation*). Tahap analisis (*analysis*) adalah menganalisis topik pembelajaran dan kebutuhan siswa. Dilanjutkan dengan tahap perencanaan (*design*) pada tahap ini adalah tahapan untuk membuat rancangan yang berupa kisi-kisi instrumen penilaian. Kemudian, tahap pengembangan (*development*) adalah mewujudkan rancangan yang sudah disusun berupa kisi-kisi instrument penilaian menjadi butir soal. Selanjutnya, tahap implementasi (*implementation*) adalah tahapan untuk mengimplementasikan rancangan yang telah disusun berupa kisi-kisi instrumen dan dikembangkan menjadi butir soal, dan yang terakhir tahap evaluasi (*evaluation*) adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Secara lebih spesifik tahapan model *ADDIE* ini akan dijabarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Model *ADDIE* (Tegeh et al., 2014)

Subjek penelitian yaitu instrument penilaian hasil belajar IPA pada kelas IV Semester Ganjil di Gugus III Kecamatan Bangli, yang diajukan kepada 2 ahli/pakar dalam bidang pembelajaran IPA dan uji coba dilakukan kepada 60 orang siswa kelas IV. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode tes. Tes yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda. Dengan begitu data yang dikumpulkan adalah data hasil validitas instrument hasil belajar IPA. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar IPA yang disusun dalam bentuk tes pilhan ganda. Dengan tes hasil belajar diharapkan siswa dapat mengungkapkan hasil belajar terhadap materi pembelajaran untuk ranah pengetahuan (kognitif). Hasil penelitian akan dianalisis validitas dan reliabilitas. Instrumen yang telah dirancang untuk mengumpulkan data selanjutnya diuji coba terlebih dahulu agar mengetahui kevalidan instrumen. Instrument penelitian dianalisis dengan menggunakan uji validitas isi dan uji validitas butir tes. Uji validitas isi dilakukan menggunakan rumus Gregory. Validitas butir empiric yang dipilih adalah rumus *Kuder Richardson 20* (KR-20). Uji reliabilitas juga dilakukan untuk mengukur validitas tes.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini, model yang digunakan yaitu model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*. Pertama yaitu analisis, tahap *analyze* (analisis) adalah menganalisis topik pembelajaran dan kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan pada penelitian menggunakan instrument yang dapat mengevaluasi siswa dalam proses pembelajaran di Gugus III Kecamatan Bangli yang telah terlaksana melalui tahapan observasi dan wawancara secara daring untuk memperoleh permasalahan dalam penelitian. Selanjutnya menganalisis topik pembelajaran dengan cara menganalisis hasil belajar yang telah dijelaskan oleh guru secara daring untuk mengetahui kompetensi dasar dan indikator pencapaian, serta tujuan pembelajaran untuk membuat instrument penelitian yang relevan dalam topik ini. Tahap kedua, dilanjutkan dengan tahap *design* (perencanaan) pada tahap ini adalah tahapan untuk membuat rancangan yang berupa kisi-kisi instrument penilaian. Adapun kisi-kisi kuesioner tersaji pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Kopetensi Dasar	Indikator	Tingkat Kognitif			Bentuk Soal	No Soal	Jumlah Soal
		C4	C5	C6			
3. 1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan	3.1.1 Membandingkan bagian- bagian tumbuhan dan fungsinya		√		PG	1,2, dan 3	3
	3.1.2 Membandingkan bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dalam kehidupan sehari-hari.		√		PG	4,5 dan 6	3
3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1 Menganalisis sumber energi	√			PG	7,8	2
	3.5.2 Membandingkan manfaat energy dan perubahannya dalam kehidupan sehari-hari		√		PG	9,10	2
	3.5.3 Menyimpulkan energi alternatif		√		PG	11, 12	2
3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	3.6.1 Membandingkan sifat-sifat bunyi		√		PG	13,14, dan 15	3
	3.6.2 Merasionalkan sifat bunyi dengan indra pendengaran	√			PG	16,17, dan 18	3
3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan.	3.7.1 Merasionalkan sifat-sifat cahaya	√			PG	19,20, dan 21	3
	3.7.2 Membandingkan sifat cahaya dengan keterkaitannya dengan indra penglihatan		√		PG	22,23, dan 24	3
3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	3.8.1 Menganalisis upaya pelestarian sumber daya alam pada lingkungan	√			PG	25, 26	2
	3.8.2 Menyimpulkan upaya pelestarian lingkungan		√		PG	27, 28 dan 29, 30	2
	3.8.3 Hubungan peran tumbuhan dan pelestariannya			√			2

(Buku Tematik Kelas IV, 2017)

Kemudian, tahap *development* (pengembangan) mewujudkan rancangan yang sudah di susun berupa kisi-kisi instrument penilaian menjadi butir soal. tahapan *Development* (pengembangan), yang dilaksanakan melalui kegiatan pengembangan instrument penilaian pada semester ganjil di kelas IV Gugus III Kecamatan Bangli yang telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada instrument yang telah dibuat. Setelah melakukan perbaikan pada instrument, dilanjutkan untuk uji ahli/pakar pada instrument agar mengetahui instrument ini relevan atau tidak. Kemudian dilaksanakan dengan memberikan lembar penilaian validitas instrument kepada pakar dalam bidang muatan IPA meliputi dua orang dosen untuk menguji instrument itu relevan kemudian diuji cobakan kepada siswa di Gugus III Kecamatan Bangli. Adapun hasil dari uji ahli disajikan pada tabel 2. Berdasarkan tabel 2. diketahui bahwa dari 29 pertanyaan yang dikembangkan dinyatakan relevan. Sebanyak 1 pertanyaan tidak relevan. Berdasarkan hasil perhitungan, indeks validitas isi instrument tersebut adalah 0,96. Jika dikonvensikan, maka instrumen hasil belajar IPA yang diujikan berada pada kriteria "**Sangat Tinggi**". Selanjutnya dilakukan uji coba validitas butir

soal dilakukan pada siswa kelas IV di Gugus III Kecamatan Bangli. Tes yang di uji cobakan berjumlah 30 butir soal pilihan ganda yang diujikan dengan 60 orang siswa di Gugus III Kecamatan Bangli. Data hasil uji validitas butir dianalisis menggunakan rumus korelasi *Biserial* yang dibantu dengan aplikasi *Microsoft Office Exel*.

Tabel 2. Hasil Uji Ahli

Ahli I		Ahli II	
Relevan	Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26, 27,28,29,30	-	1,2,4,5,6,7,8,9,10,11,13, 14,15,16,17,18,19,20,21, 22,23,24,25,26,27,28,29,30	12

Uji coba yang dilakukan dengan siswa di Gugus III Kecamatan Bangli, sebanyak 60 orang siswa untuk mengetahui validitas tiap butir soal. Suatu butir soal dikatakan valid apabila r hitung > r tabel. Dengan menggunakan taraf signifikan 5% yaitu r tabel = 0,254. Berdasarkan analisis data, didapatkan bahwa jumlah butir soal yang valid sebanyak 25 butir dan yang tidak valid sebanyak 5 butir. Setelah itu dilakukan uji reabilitas, Pada uji reliabilitas ini dapat dilakukan jika butir soal dinyatakan valid. Reliabilitas instrument dapat diuji menggunakan rumus *Kuder Richardson 20* (KR-20) dengan bantuan aplikasi *Microsoft Office Excel*. Hasil perhitungan reliabilitas instrument 30 butir soal diperoleh r_{11} = 0,76 memiliki reliabilitas yang “**Tinggi**”. Selanjutnya, tahap *implementation* (implementasi) yaitu tahap yang seharusnya mengimplementasikan rancangan yang telah di susun berupa kisi-kisi instrument dan dikembangkan menjadi butir soal tidak dilaksanakan karena situasi dan kondisi Covid-19 yang tidak memungkinkan dan keterbatasan waktu. Terakhir yaitu tahap evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran juga tidak dapat telaksana, dikarenakan situasi Covid-19 serta keterbatasan waktu dalam penelitian pengembangan ini.

Berdasarkan hasil analisis data, maka instrument yang penilaian tes tertulis berbasis *HOTS* pada pembelajaran IPA menggunakan *google form* valid dan layak digunakan sebagai instrumen penilaian IPA pada siswa. Instrument hasil belajar IPA berbasis *Higher Order Thinking* menggunakan *google form* valid dan layak digunakan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, instrumen layak digunakan karena sudah memenuhi persyaratan instrument penilaian yang baik dan benar. Instrumen yang baik adalah instrumen yang memenuhi persyaratan sehingga instrumen yang dikembangkan berkualitas (Gaol et al., 2017; Zuliani et al., 2017). Syarat instrument penilaian yang paling utama yaitu valid, reabilitas, dan praktis. Instrument yang baik dan layak digunakan harus memiliki kevaliditas dan reliabilitas (Arif, 2016; Seibert, 2020; Solihah et al., 2020; Yusup, 2018). Pengembangan instrument yang dilakukan sudah melalui uji ahli dan melakukan revisi instrumen sesuai saran dan masukan dari para ahli sehingga instrument tes yang dikembangkan menjadi berkualitas. Kedua, instrument tes tertulis berbasis *HOTS* pada pembelajaran IPA menggunakan *google form* valid dan layak digunakan disebabkan instrument ini dapat diakses dimanapun dan kapan pun. *Google Form* adalah aplikasi yang mudah digunakan untuk menyebarkan angket atau kuisioner secara cepat dimanapun ia berada dengan menggunakan aplikasi internet (Anwar et al., 2020; Permata & Bhakti, 2020). Penilaian pada pembelajaran dapat dilakukan melalui tes. Adanya tes bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa (Adji, 2019; Gaol et al., 2017; Yusup, 2018). Untuk mencapai tujuan tersebut, maka setiap butir tes harus disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memiliki tingkat berpikir yang tinggi (*HOTS*). Pada penelitian ini instrument tes tulis berbasis *HOTS* memiliki kriteria validitas dan reliabilitas yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil yang didapatkan, instrumen hasil belajar memiliki validitas dan reliabilitas yang berada pada kriteria sangat tinggi. Sehingga instrumen ini layak digunakan sebagai alat evaluasi pada pembelajaran IPA.

Temuan penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan instrumen berbasis *HOTS* dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Anwar et al., 2020; Nisa et al., 2018; Umami et al., 2021). Menyatakan bahwa instrument tes yang baik dapat mengukur *higher order thinking skill* pada siswa (Umami et al., 2021). Penelitian lain menciptakan instrumen berbasis *HOTS* pada pembelajaran matematika yang diberikan kepada siswa secara langsung (Ndiung & Jediut, 2020; Saraswati & Agustika, 2020). Selain itu, temuan lain terkait instrumen berbasis *HOTS* menggunakan *e-quiz* (*electronic quiz*) untuk sekolah dasar layak diterapkan (Aini & Sulistyani, 2020). Berdasarkan hasil pembahasan tes tertulis berbasis *HOTS* pada pembelajaran IPA menggunakan *google form* dapat digunakan pada proses evaluasi pembelajaran. instrumen yang diciptakan memiliki kelebihan yaitu sudah melewati uji validitas dan reliabilitas, selain itu instrumen ini berbasis *HOTS* dan di sajikan menggunakan *google form*. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya dilakukan sampai tahap pengembangan, tahap implementasi dan evaluasi tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan adanya pandemi covid-19. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat melanjutkan penelitian pengembangan ini melalui penelitian eksperimen. Implikasi penelitian ini yaitu instrumen tes tertulis berbasis *HOTS* menggunakan *google form* yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh guru untuk mengukur pemahaman siswa selama mengikuti proses pembelajaran. penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru guru

dalam memahami cara pembuatan soal yang baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh instrument tes tertulis berbasis *HOTS* pada pembelajaran IPA menggunakan *google form* telah memenuhi kriteria valid, reliabel, dan memiliki kualitas yang baik. Dapat disimpulkan bahwa instrument tes tertulis berbasis *HOTS* pada pembelajaran IPA menggunakan *google form* valid dan layak digunakan sebagai instrumen penilaian pada siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adji, K. (2019). Instrumen penilaian kedisiplinan siswa sekolah menengah kejuruan. *Assessment and Research on Education*, 1(1). <https://doi.org/10.33292/arisen.v1i1.19>.
- Agustina, R. L. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Menggunakan Model STAD dan NHT. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 1 (3). <https://doi.org/10.26858/est.v1i3.1801>.
- Aini, D. F. N., & Sulistyani, N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian E-Quiz (Electronic Quiz) Matematika Berbasis HOTS (HIGHER OF ORDER THINKING SKILLS) untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 1–11. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.5980>.
- An, K., Imania, N., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. 5, 31–47. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.445>.
- Andoko. (2020). Peningkatan Hots Dan Prestasi Belajar Melalui Metode Inkuiri Kelas 7C SMPN 1 Wonosobo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Spektra: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(1). <https://doi.org/10.32699/spektra.v6i1.134>.
- Anwar, Y., Selamat, A., Huzaiyah, S., & Madang, K. (2020). Training in developing higher-order thinking based online test instrument for biology teachers in Sekayu City. *Journal of Community Service and Empowerment*, 1(3), 150–155. <https://doi.org/10.22219/jcse.v1i3.12241>.
- Arif, M. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains SD/MI. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1). <https://doi.org/10.21274/taalum.2016.4.1.123-148>.
- Chng, L. S., & Lund, J. (2018). Assessment for learning in physical education: the what, why and how. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 89(8), 29–34. <https://doi.org/10.1080/07303084.2018.1503119>.
- Dewi, R. S. (2018). Kemampuan Profesional Guru Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Mengajar Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 25(1), 150–158. <https://doi.org/10.17509/jap.v25i1.11581>.
- Gaol, P. L., Khumaedi, M., & Masrukan, M. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter Percaya Diri pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 6(1). <https://doi.org/10.15294/jrer.v6i1.16209>.
- Halim, D. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>.
- Ineson, E. M., Jung, T., Hains, C., & Kim, M. (2013). The influence of prior subject knowledge, prior ability and work experience on self-efficacy. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 12(1), 59–69. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2012.11.002>.
- Kwangmuang, P., Jarutkamolpong, S., Sangboonraung, W., & Daungtod, S. (2021). The development of learning innovation to enhance higher order thinking skills for students in Thailand junior high schools. *Heliyon*, 7(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07309>.
- Mega, C., Pudjawan, K., & Margunayasa, I. G. (2015). Analisis sikap sosial siswa kelas V pada pembelajaran dengan kurikulum 2013. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v3i1.5631>.
- Mulyadin. (2016). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di SDN Kauman 1 Malang dan SD Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 3(2), 31–48. <https://doi.org/10.30734/jpe.v3i2.35>.
- Mundia Sari, K., & Setiawan, H. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 900. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.478>.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274>.
- Nisa, N. A. K., Widayastuti, R., & Hamid, A. (2018). Pengembangan Instrumen Assesment Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Lembar Kerja Peserta Didik Kelas VII SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(3), 543–556.

- <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/pspm/article/view/2465>.
- Nugroho, R. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i2.2638>.
- Permata, A., & Bhakti, Y. B. (2020). Keefektifan Virtual Class dengan Google Classroom dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 4(1), 27–33. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v4i1.669>.
- Phawani Vijayaratnam. (2012). Developing Higher Order Thinking Skills and Team Commitment via Group Problem Solving: A Bridge to the Real World. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 66, 53–63. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.247>.
- Prastikawati, E. F., Wiyaka, W., & Budiman, T. C. S. (2021). Pelatihan Penyusunan Soal Bahasa Inggris Berbasis HOTS bagi Guru Bahasa Inggris SMP. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1). <https://doi.org/10.30653/002.202161.761>.
- Pratiwi, P. H. (2017). Pengembangan Modul Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi HOTS. *Cakrawala Pendidikan*, 36(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13123>.
- Primasari, I. F. N. D., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2020). Analisis Kebijakan Dan Pengelolaan Pendidikan Terkait Standar Penilaian Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.956>.
- Roets, L., & Jeanette Maritz. (2017). Facilitating the development of higher-order thinking skills (HOTS) of novice nursing postgraduates in Africa. *Nurse Education Today*, 47, 51–56. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2016.11.005>.
- Sadiyyah, R., Gustiana, M., Panuluh, S. D., & Sugiarni, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Berbasis Mobile Learning untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *PRISMA*, 8(1), 80. <https://doi.org/10.35194/jp.v8i1.616>.
- Salamah, U. (2018). Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan. *Evaluasi (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)*, 372(2), 2499–2508. <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v2i1.79>.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS Edisi Revisi: Higher Order Thinking Skills*. Tira Smart.
- Santosa, F. H., Negara, H. R. P., & Samsul Bahri. (2020). Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 3(1), 62–70. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v3i1.254>.
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Undiksha*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25336>.
- Seibert, S. A. (2020). Problem-based learning: A strategy to foster generation Z's critical thinking and perseverance. *Teaching and Learning in Nursing*, 000, 2–5. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.09.002>.
- Solihah, A. N., Jubaedah, Y., & Rifa'i, M. S. S. (2020). Pengembangan Instrumen Pengukuran Perkembangan Sosial-Emosional Anak Berbasis Home-Based Childcare. *Widyadari*, 6(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3517997>.
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. L. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 39–54. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8293>.
- Suprihatin, S. (2016). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 72–82. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (Hots) Berorientasi Programme For International Student Assessment (Pisa) Pada Peserta Didik. *JP3M: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>.
- Wahyu, Y., & Ambros Leonangung Edu, M. N. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107–112. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>.
- Wicaksono, T. P., Muhandjito, & Harsiati, T. (2016). Pengembangan penilaian sikap dengan teknik observasi, self assessment, dan peer assessment pada pembelajaran tematik kelas V SDN Arjowinangun 02 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(1), 45–51. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i2.5214>.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>.
- Wirdaningsih, S., Arnawa, I. M., & Anhar, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas XI. *Jurna Nasional Pendidikan Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i2.535>.

- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.
- Zuliani, D., Florentinus, T. S., & Ridlo, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 6(1). <https://doi.org/10.15294/jrer.v6i1.16207>.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau



Belajar Bahasa Indonesia Dengan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Audio Visual*

Risa Pramita Dewi^{1*}, I Gde Margunayasa², I Made Suarjana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 09, 2021

Revised July 15, 2021

Accepted October 07, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Snowball Throwing

Keywords:

Learning Outcomes, Snowball Throwing



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

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya pemanfaatan media dan model-model pembelajaran membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan nantinya akan membuat hasil belajar siswa menurun. Oleh sebab itu, perlunya suatu penerapan model yang dapat mengatasi permasalahan tersebut contohnya adalah penerapan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audio visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Audio Visual* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yaitu eksperimen semu (*quasy experiment*). Populasi penelitian ini adalah 115 siswa. Sedangkan Sampel dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol terdiri dari 43 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes pilihan ganda dengan jumlah 25 soal. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji-t. Berdasarkan analisis data dengan uji-t, diperoleh nilai $t(41) > t(4,07)$. Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelompok yang dibelajarkan dengan menggunakan *Snowball Throwing* berbantuan media *audio visual* dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual pada siswa. Jadi, terdapat pengaruh secara efektif model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dalam terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Implikasi dari penggunaan model ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membuat siswa menjadi lebih aktif dan mendapat pengalaman membangun sendiri pengetahuannya.

ABSTRACT

The lack of use of media and learning models makes learning less effective and will make student learning outcomes decrease. Therefore, it is necessary to apply a model that can overcome these problems, for example, the application of the snowball throwing learning model assisted by audio-visual media. This study aims to analyze the effect of the Snowball Throwing Learning Model Assisted by Audio Visual Media on Indonesian language learning outcomes. The type of research is a quasi-experiment. The population of this study was 115 students. While the sample in this study were 2 classes, namely the experimental class and the control class consisting of 43 people. The data was collected using the multiple choice test method with a total of 25 questions. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics with t-test. Based on data analysis by t-test, the value of $t(41) > t(4.07)$. This indicates that there is a significant effect on Indonesian language learning outcomes between the group that was taught using Snowball Throwing with the aid of audio-visual media and the group of students who were not taught by Snowball Throwing with the aid of audio-visual media. Based on this, it can be concluded that there is an effective effect of the Snowball Throwing model assisted by audio-visual media on students' Indonesian learning outcomes. The implication of using this model in learning Indonesian is to make students more active and gain experience in building their own knowledge.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam kehidupan, karena pendidikan yang baik menghasilkan sumber daya yang berkualitas dan mampu bersaing. Abad 21 adalah abad pengetahuan sehingga sudah semestinya pendidikandiIndonesia lebih terbuka dan melangkah sejalan dengan tuntutan zaman. Hal ini semata agar bangsa Indonesia mampu beradaptasi tuntutan tersebut, namun dengan tetap berpegang teguh pada upaya pembentukan karakter siswa(Sudarsana, 2016; Widodo, 2016). Kompetensi yang menjadi fokus pengembangan

Corresponding author

*E-mail addresses: dewipr99@gmail.com

dalam pendidikan abad 21 adalah yang berhubungan dengan kemampuan berliterasi siswa. Literasi yang dimaksudkan adalah kemampuan siswa dalam menganalisis bahkan menanggapi secara kritis informasi yang dibacanya (Hidayah, 2017). Hal sejalan juga dijelaskan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan semestinya berorientasi pada upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan mampu menghubungkan ilmu pengetahuan dengan dunia nyata, serta menguasai teknologi informasi guna mempersiapkan siswa untuk siap bersaing dalam dunia kerja nantinya (Boso et al., 2021; Lavi et al., 2021; Risdianto, 2019; Rovers et al., 2018; Sung, 2017; Susilo & Ramdiati, 2019). Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu proses pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam pendidikan karena muatan pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai sarana berpikir logis dalam kehidupan sehari-hari (Handayani & Subakti, 2021). Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi 4 komponen keterampilan, diantaranya yaitu; keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Ningrat & Sumantri, 2019). Keterampilan tersebut dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran yang demikian sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan strategi, model, metode, dan media pembelajaran (Harlina & Wardarita, 2020). Penggunaan model dan media dalam pembelajaran akan memberikan kesan pembelajaran yang bermakna dan menarik (Ambarsari & Hartono, 2017; Nilayanti et al., 2017). Lebih lanjut dijelaskan adanya media dalam proses pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Hadi, 2019; Hayati et al., 2017; Wahyuningtyas et al., 2020).

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan proses pembelajaran muatan Bahasa Indonesia bisa dikatakan masih belum optimal. Hal ini terbukti dari hasil survei oleh *programme for international student assessment* (PISA) tahun 2018 pada kategori kemampuan membaca, Indonesia berada di peringkat ke 74 dari 79 negara, sementara untuk penilaian kemampuan matematika dan kemampuan sains, Indonesia berada di peringkat ke 73 dan ke 71 dari ke 79 negara partisipan PISA (Hewi & Shaleh, 2020; Yulianto et al., 2018). Jika dilihat khususnya kemampuan membaca siswa yang sangat berhubungan erat dengan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi masalah yang nyata untuk bangsa Indonesia kedepannya. Hasil observasi menunjukkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa adalah karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional/ceramah yang pembelajarannya masih berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, dengan menggunakan metode ceramah ini siswa menjadi cepat bosan dan sering mengantuk didalam kelas ketika menerima pelajaran, untuk itu guru perlu diberikan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Pada proses belajar mengajar guru masih belum menggunakan media pembelajaran, dalam menjelaskan materi guru hanya memberikan secara lisan tanpa memberikan gambaran/bayangan secara langsung kepada siswa, sehingga siswa tidak diberikan kesempatan untuk menggali informasi sendiri. Tugas yang diberikan cenderung bersifat individual, masih sangat jarang menggunakan kelompok belajar. Sehingga siswa menjadi lebih mementingkan diri sendiri dan tidak mau berdiskusi dengan teman. Beberapa penelitian juga menyebutkan permasalahan pembelajaran muatan Bahasa Indonesia yang hampir sama, yaitu guru belum menggunakan strategi, model, dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dibelajarkan (Anzar & Mardhatillah, 2018; Oktaviani et al., 2019). Apabila permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka akan berpengaruh pada rendahnya hasil belajar muatan Bahasa Indonesia.

Mengacu pada permasalahan tersebut, maka dirasa sangat perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran khususnya muatan Bahasa Indonesia. Alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran. Salah satu model yang sesuai untuk digunakan adalah model pembelajaran *snowball throwing*. Model pembelajaran *snowball throwing* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing kelompok membuat pertanyaan yang ditulis dalam lembar kertas kerja yang dibentuk seperti bola lalu dilempar ke kelompok lain dan masing-masing kelompok menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh (Hujaemah et al., 2019; Lestari et al., 2017). Lebih lanjut dijelaskan bahwa model ini melatih kemampuan untuk bekerja sama dalam memecahkan permasalahan (Bera, 2020). Hasil beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* dalam pembelajaran berdampak positif terhadap hasil belajar siswa SD seperti: penggunaan model ini berpengaruh pada peningkatan hasil belajar PKn siswa (Bera, 2020); lebih lanjut penggunaan model ini juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa (Hujaemah et al., 2019; Sutiani et al., 2018). Model pembelajaran *snowball throwing* akan memberikan dampak yang optimal apabila dipadukan dengan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dipadukan dengan model pembelajaran ini adalah media audio visual. Pemanfaatan media audio visual dapat melatih fokus karena media ini mencakup media auditif (mendengar) dan sekaligus gambar (Limjong & S., 2020; Sulfemi & Mayasari, 2019). Selain itu, pemanfaatan media audio visual juga dapat meningkatkan keterampilan komunikatif, kolaboratif, dan pemecahan masalah (Kwangmuang et al., 2021). Hasil penelitian penerapan model pembelajaran berbantuan video pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Hadi, 2017; Kurniawan & Kuswandi, 2018; Pramana & Suarjana, 2018;

Siswinarti, 2019; Dewi et al., 2019). Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan model *snowball throwing* yang dipadukan dengan media audio visual pada pembelajaran muatan Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dalam terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Lebih lanjut, penelitian ini dilakukan untuk menilai perbedaan antara hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD

2. METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *non equivalent pretest-posttest control group design*. Berikut adalah Tabel 1. rancangan penelitian *non equivalent pretest-posttest control group design*. *Non equivalent pretest-posttest control group design* bertujuan untuk menyelidiki tingkat kesamaan antar kelompok dan skor pengetahuan awal berfungsi sebagai kovariat untuk melakukan kontrol secara sistematis (Farell et al., 2021). Pada pelaksanaan penelitian, baik pre-test maupun, post-test sama-sama dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas III di SD Gugus III Tambora Kecamatan Melaya Kabupaten Jembrana dengan 115 siswa. Sedangkan pupulasi pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. setelah dilakukan pengambilan pupulasi didapat 2 kelas yang menjadi kelas eksperimen dan kelas control berjumlah 43 orang siswa.

Tabel 1. Rancangan Eksperimen *Non-equivalent Post-test Only Control Group Design*

Kelas	Treatment	Post-test
E	X	01
K	-	02

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes. Sesuai dengan metode yang digunakan, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kognitif objektif tipe tes pilihan ganda dengan jumlah 25 soal. Tes hasil belajar adalah instrumen untuk mengukur tingkat penguasaan siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Dalam penyusunan tes butir diperhitungkan dengan tingkat kesukaran dan kemampuan siswa. Adapun kisi-kisi dalam penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk tabel 2.

Tabel 2. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia

SK	KD	Indikator	Nomor Soal	Jenjang
8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi	8.1. Menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan ejaan, kapital, dan tanda titik	Megurutkan gambar seri dengan memperhatikan ejaan.	4, 10, 13, 17	C3
		Mengubah kalimat yang tepat berdasarkan karangan	1, 6, 9, 11, 19	C2
	8.2. Menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik	Menulis karangan sederhana berdasarkan gambar	2, 5, 14, 20	C1
		Menyebutkan tanda baca yang benar	7, 15, 18	C5
		Memilih kalimat sederhana sesuai gambar	3, 8, 12, 16	C4, C6

(Dewi & Assagaf, 2018)

Untuk soal objektif, setiap soal disertai dengan empat alternative jawaban yang dapat dipilih oleh siswa (alternatif a, b, c, dan d). Setiap item akan diberikan skor 1 bila siswa menjawab dengan benar (jawaban dicocokkan dengan kunci jawaban) serta skor 0 untuk siswa yang menjawab salah. Skor setiap jawaban kemudian dijumlahkan dan jumlah tersebut merupakan skor variabel hasil belajar Bahasa Indonesia. Skor hasil belajar Bahasa Indonesia akan diambil dari 0-100. Skor 0 merupakan skor minimal ideal, serta 100 merupakan skor maksimal ideal tes hasil belajar Bahasa Indonesia. Instrumen yang telah disusun selanjutnya dilakukan tahap uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen tersebut dengan menggunakan Gregory. Setelah data terkumpul dengan menggunakan instrumen tersebut, selanjutnya akan dilakukan analisis data dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik

deskriptif yang digunakan yaitu, skor rata-rata (mean) tiap-tiap variabel dikonversikan dengan menggunakan kriteria rata-rata ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi), serta untuk menentukan skala penilaian lima. Sedangkan uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis data utama untuk menguji hipotesis penelitian yaitu uji normalitas sebaran data ditiap kelompok dan uji homogenitas varians antar kelompok.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi data penelitian ini meliputi skor hasil *post-test* siswa sebagai akibat dari siswa yang dibelajarkan menggunakan Model pembelajaran *Snowball throwing* berbantuan media audio visual dan siswa yang tidak dibelajarkan Model pembelajaran *Snowball throwing*. Untuk mempermudah pemahaman, deskripsi data skor hasil *post-test* disajikan kedalam tabel 3. Berdasarkan Table 3 diatas, rata-rata skor *post-test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok eksperimen adalah 75,1. Ini berarti hasil belajar kelompok eksperimen berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan rata-rata skor *post-test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok kontrol adalah 70,7. Ini berarti hasil belajar kelompok kontrol berada pada kategori tinggi.

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa

Statistik Deskriptif	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	71,5	70,7
Median	76,5	69,38
Standar Deviasi	5,1	5,07
Variance	25,9	25,8

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Snowball throwing* berbantuan media audio visual. Sebelum uji hipotesis sebelumnya dilakukan pengujian prasyarat terhadap sebaran data yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia III. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Chi-Kuadrat. diperoleh nilai 5,37 pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 5 dan diketahui χ^2_{tabel} adalah 5,991, ini berarti bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka data hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan Chi kuadrat data hasil *post-test* kelompok kontrol χ^2_{hitung} adalah 2,67 pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 5 dan diketahui $\chi^2_{tabel} = 5,991$, ini berarti bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data hasil *post-test* kelompok kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas varians dilakukan untuk meyakinkan bahwa perbedaan benar-benar berasal dari perbedaan antar kelompok, bukan berasal dari perbedaan yang terjadi di dalam kelompok. Pengujian homogenitas varians dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Levene's Test for Equality of Variances*. Diperoleh nilai Sig sebesar 0,395 untuk hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan varians skor kelompok adalah homogen. Dengan kata lain, kelompok data berasal dari sampel yang homogen. Kriteria pengujian hipotesis nol (H_0) ditolak apabila angka signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05. Hasil analisis uji t diperoleh nilai $F_{hitung} = 41$ dan $F_{tabel} = 4,07$. Ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($41 > 4,07$). Itu berarti pula bahwa hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti model pembelajaran *Snowball throwing* berbantuan media audio visual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, ditolak.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah terdapat pengaruh model *Snowball throwing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya perbedaan antara rata-rata skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut disebabkan model pembelajaran *Snowball throwing* berbantuan media audio visual pembelajaran adalah model pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil untuk bekerja sama menyelesaikan permasalahan dengan bantuan konsep-konsep yang terhubung satu sama lain agar dapat membangun pengetahuan sendiri dalam kelompok. Membangun pengetahuan sendiri didukung dengan siswa lebih aktif saat proses pembelajaran dan aktif diskusi (S. P. Dewi et al., 2020; Diyantari et al., 2020; Oktaviani et al., 2019). Selain itu, Perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional disebabkan karena perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi. Faktor yang mendukung keberhasilan seseorang pada penelitian ini yaitu model pembelajaran.

Penggunaan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan siswa dalam belajar (Cahyadi et al., 2017; Dewi et al., 2017; Sari et al., 2020). Selain itu dengan penerapan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual siswa juga berperan aktif dalam proses pembelajaran

sehingga siswa yang dibelajarkan dengan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dapat memupuk rasa ingin tahu dan dapat menemukan pengetahuan sendiri di dalam proses pembelajaran. sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa itu sendiri. Selain itu, Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa, melatih siswa belajar mandiri dalam pengetahuan berdasarkan diskusi, mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam mendiskusikan dan meyelesaikan tugas belajar, mengembangkan kemampuan mengemukakan pendapat, meningkatkan kemampuan menjelaskan kembali materi yang diperoleh berdasarkan diskusi, dan meningkatkan hasil belajar siswa (Efiyanti et al., 2019). *Snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang membagi murid dalam beberapa kelompok. Satu kelompok dapat terdiri dari 5 hingga 7 siswa (Kusumaningrum & Setyawati, 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang mengaktifkan siswa secara keseluruhan karena pelajaran dibuat seperti permainan sehingga siswa lebih aktif dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar (Nurhaedah & Amran, 2017). *Snowball throwing* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana terdapat kerjasama anatar kelompok dan saling ketergantungan antar siswa (Putra et al., 2017). Pembelajaran dengan menggunakan *Snowball Throwing* dapat menciptakan rasa kebersamaan dalam kelompok baik antar anggota kelompok maupun dengan anggotakelompok lain (Oktaviani et al., 2019).

Selain itu, model *Snowball throwing* berbantuan media audio visual dapat meningktakan hasil belajar dikarenakan model ini dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajran serata dapat mendengarkan pembelajran dengan baik. Selain itu dengan penerapan model ini seluruh siswa juga aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan model ini dan siswa juga dapat mendengar menggunakan berbagai indra yang dimiliki oleh setiap individu. Dengan demikian jika siswa menggunakan seluruh alat indranya dalam proses pembelajaran tentunya siswa tersebut akan mengingat lama materi yang disampaikan oleh gurunya. Selain itu, *Snowball throwing* dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman yanglain maupun guru (Fitriani et al., 2019). *Snowball Throwing* adalah kegiatan pembelajaran yang disertaidengan permainan pelemparan kertas berisi pertanyaan yang dibentuk menyerupai bola salju, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi jauh lebih menyenangkan (Gusti, 2019; Sartono, 2017). *Snowball throwing* siswa dituntut untuk dapat menguasai materi, melatih siswa berfikir kreatif dan belajar bertanggung jawab dalam menjalankan tugas. *Snowball Throwing* juga dapat meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa, melatih siswa belajar mandiri dalam pengetahuan berdasarkan diskusi, mengembangkan kemampuan (Rosidah, 2017). Metode *snowball throwing* menstimulus siswa untuk menyelesaikan masalah, komunikasi, penalaran, dan kepercayaan diri (Kurniawan, 2017). Jabaran tentang model *snowball throwing* memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dimana siswa aktif belajar sambil bermain dengan pertanyaan yang dikemas semenarik mungkin.

Adapun kelebihan dari model *Snowball Throwing* adalah menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, Aktivitas belajar menjadi joyfull atau penuh dengan kegembiraan karena siswa seperti bermain lempar bola salju, kemampuan berpikir kritis siswa dilatih melalui instruksi membuat dan menjawab pertanyaan, mempersiapkan siswa dengan segala situasi karena siswa tidak dapat menerka pertanyaan yang dibuat temannya, melatih kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapatnya di depan umum, pembelajaran menjadi efektif dan komunikatif sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal, aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat tercapai (Asmariati, 2020; Indriani, 2017; Shoimin, 2017). Implikasi pada penelitian ini adalah Penggunaan model Pembelajaran *Snowball throwing* berbantuan audio visual dalam pembelajaran menimbulkan kerjasama yang membangun pengetahuan siswa sendiri sehingga proses pembelajaran menjadi terpusat pada siswa. Jadi, selama proses pembelajaran siswa tidak hanya mengandalkan informasi yang diperoleh dari guru saja, melainkan siswa dituntut untuk menjadi individu yang aktif dalam menggali pengetahuannya sendiri serta menyiapkan diri dengan materi agar dapat memecahkan masalah-masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar agar mampu menguaha suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan dalam mengikutin pembelajaran. Model Pembelajaran *Snowball throwing* berbantuan audio visual dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sebagai upaya guru untuk mencapai hasil belajar siswa secara maksimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan dapat dijadikan masukan bagi Kepala Sekolah dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah dengan mensosialisasikan penerapan suatu model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Terdapat pengaruh secara efektif model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dalam terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Model Pembelajaran *Snowball throwing* berbantuan audio visual dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sebagai upaya guru untuk mencapai hasil belajar siswa secara maksimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan dapat dijadikan masukan bagi Kepala

Sekolah dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah dengan mensosialisasikan penerapan suatu model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ambarsari, D. W., & Hartono, B. (2017). Pengembangan Media Pop Culture UP Rumah Adat Jawa untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi pada Peserta Didik SMP Kelas VII. *Jurnal Semantik*, 6(2), 1–10. <http://e-journal.stkipiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/489>.
- Anzar, S. F., & Mardhatillah, M. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1). <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/25>.
- Asmariati, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Urnal Kinerja Kependidikan (JKK)*, 2(4), 722–745. <https://doi.org/http://ojs.serambimekkah.ac.id/JKK/article/view/2455>.
- Bera, L. (2020). Pengaruh Model Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKn Di SD Inpres Xx Solot. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 17(2), 61–68. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/viewFile/2826/1936>.
- Boso, C. M., van der Merwe, A. S., & Gross, J. (2021). Students' and educators' experiences with instructional activities towards critical thinking skills acquisition in a nursing school. *International Journal of Africa Nursing Sciences*, 14. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2214139121000160>.
- Cahyadi, I. G., Renda, N. T., & Suartama, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Video Clip Terhadap Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10773>.
- Dewi, N. P. K. R., Ngurah Suadnyana, I., & Abadi, I. G. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(3), 191–197. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/12504>.
- Dewi, N. W. S. K., Parmiti, D. P., & I Gusti Ngurah Japa. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 229–239. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/17631>.
- Dewi, S. P., Ardana, I. K., & Asri, I. G. A. S. (2020). Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 296–305. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/26435/15968>.
- Diyantari, I. A. K. D., Wiyasa, N., & Manuaba, S. (2020). Model Snowball Throwing Berbantuan Media Pop Up Book Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 9–21. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i1.26973>.
- Efiyanti, N. P., Suarni, N. K., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 119–129. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/19174>.
- Farell, G., Ambiyar, A., Simatupang, W., Giatman, M., & Syahril, S. (2021). Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Pada SMK Dengan Metode Asynchronous dan Synchronous. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1185–1190. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/521>.
- Fitriani, I. N., Al-Ghozali, M. D. H., & Ashoumi, H. (2019). Efektivitas Metode Pembelajaran Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di MAN 1 Jombang. *At-Tuhfah: Jurnal Studi Keislaman*, 8(2), 29–37. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/download/9143/5957>.
- Gusti, A. M. A. P. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran E-Learning dan Snowball Throwing Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa di Kelas Kalkulus Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Bali. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 1(2), 103. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/square/article/view/4265>.
- Hadi, S. (2019). Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 3(4), 74–78. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/108.
- Hadi, Sofyan. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Transformasi Pendidikan Abad 21*, 1(15), 96–102. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/849>.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/633>.
- Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah

- Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/bisastra/article/view/2332/1848>.
- Hayati, Najmi, & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2). <https://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/1027>.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2018/1275>.
- Hidayah, L. (2017). Implementasi budaya literasi di sekolah dasar melalui optimalisasi perpustakaan: Studi kasus di Sekolah Dasar Negeri di Surabaya. *JU-Ke (Jurnal Ketahanan Pangan)*, 1(2), 48–58. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/JU-ke/article/view/791/765>.
- Hujaemah, E., Saefurrohman, A., & Juhji, J. (2019). Pengaruh penerapan model snowball throwing terhadap hasil belajar ipa di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 23–32. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2203>.
- Indriani, N. (2017). Meningkatkan Percaya diri siswa melalui model Snowball Throwing dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV di SD Negeri 111/1 Muara Bulian. *Jurnal Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Model Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 111/1 Muara Bulian*. <https://repository.unja.ac.id/Id/Eprint/1339>.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/15487>.
- Kurniawan, M. U. (2017). Perbedaan Hasil Pembelajaran Akuntansi Menggunakan Metode Snowball Throwing Dan Metode Konvensional Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN Arjasa. *Assets: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan*, 6(1), 42. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/assets/article/view/1292>.
- Kusumaningrum, S., & Setyawati, I. G. (2019). Penerapan Metode Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Psikomotorik Siswa SD Islam Terpadu Kota Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 21–29. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikan/article/view/207>.
- Kwangmuang, P., Jarutkamolpong, S., Sangboonraung, W., & Daungtod, S. (2021). The development of learning innovation to enhance higher order thinking skills for students in Thailand junior high schools. *Heliyon*. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07309>.
- Lavi, R., Tal, M., & Dori, Y. J. (2021). Perceptions of STEM alumni and students on developing 21st century skills through methods of teaching and learning. *Studies in Educational Evaluation*, 70, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2021.101002>.
- Lestari, N. M. D., Suniasih, N. W., & Darsana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbasis Lagu–Lagu Anak Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKN. *Journal of Education Technology*, 1(3), 163–168. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/12500>.
- Limbong, T., & S., J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Nilayanti, P. M., Putra, I. K. A., & Suadnyana, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Berbantuan Media Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Utara. *Mimbar PGSD*, 5(3), 1–9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10781>.
- Ningrat, S. P., & Sumantri, M. (2019). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *JISD* 2(3), 145–152. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>.
- Nurhaedah, A., & Amran, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Mapala Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(1), 11–22. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/5041>.
- Oktaviani, M. D. S., Suwatra, I. W., & Murda, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 89–97. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/17662>.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Putra, I. K. S., Sudana, D. N., & Tastra, I. D. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10769>.
- Risdianto, E. (2019). Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. Bengkulu. *Universitas Bengkulu*. <https://www.researchgate.net>.
- Rosidah, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2). <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/593>.
- Rovers, S. F. E., Clarebout, G., Savelberg, H. H. C. M., & van Merriënboer, J. J. G. (2018). Improving student expectations of learning in a problem-based environment. *Computers in Human Behavior*, 87, 416–423. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.016>.
- Sari, N. L. G. L. C., Wiyasa, I. K. N., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Lagu Daerah Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Adat Dan Budaya*, 2(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JABI/index>
- Sartono, L. N. (2017). Pengaruh Metode Snow Ball Throwing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Elementary School Education Journal*, 3(1), 93–103. <http://103.114.35.30/index.php/pgsd/article/viewFile/1400/1183>.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013 (KR Rose (Ed.); Pertama)*. ArRuzz Media.
- Siswinarti, P. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Bermediakan Video Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 41–49. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/18084>.
- Sudarsana, I. K. (2016). Pemikiran tokoh pendidikan dalam buku lifelong learning: policies, practices, and programs (Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia). *Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(2), 44–53. <http://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/JPM/article/view/71/80>.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.235.2019>.
- Sung, E. (2017). The influence of visualization tendency on problem-solving ability and learning achievement of primary school students in South Korea. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 168–175. <https://doi.org/doi:10.1016/j.tsc.2017.10>.
- Susilo, S. V., & Ramdiati, T. (2019). Penerapan Model Multiliterasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Persuasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1). <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/1199>.
- Sutiani, K., Suarni, N. K., & Dibia, I. K. (2018). Pengaruh model pembelajaran snowball throwing berbasis penilaian kinerja terhadap hasil belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 2(3), 173–182. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/15956>.
- Wahyuningtyas, Rizki, & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.
- Widodo, H. (2016). Potret pendidikan di Indonesia dan kesiapannya dalam menghadapi masyarakat ekonomi Asia (MEA). *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 13(2), 293–308. <http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/250>.
- Yulianto, B., Jannah, F., Nurhidayah, M., & Asteria, P. (2018). The Implementation of School Literacy Movement in Elementary School. In *1st International Conference on Education Innovation (ICEI 2017)*, 43–56. <https://dx.doi.org/10.2991/icei-17.2018.12>.



Pembelajaran Daring Topik Organ Pencernaan Manusia Dengan Media Powerpoint Interaktif

I Dewa Gede Suartawan^{1*}, I Made Citra Wibawa², I Ketut Dibia³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 09, 2021

Revised June 15, 2021

Accepted August 28, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Pembelajaran Daring, IPA,

Powerpoint Interaktif

Keywords:

Online Learning, Science,

Interactive Powerpoint



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

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Keterbatasan guru dalam memilih media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran daring membuat guru hanya mengirimkan materi pelajaran saja kepada siswa. Hal tersebut berdampak kepada siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran daring sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Powerpoint* pembelajaran pada topik organ-organ pencernaan pada manusia kelas V SD yang teruji validitasnya. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli desain. Metode dan instrument pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode kuesioner/angket, wawancara dan *rating scale*. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *mean* untuk mengetahui rata-rata validasi media *Powerpoint* pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dinyatakan valid dengan rata-rata ahli media 3,6, rata-rata ahli materi 3,8, rata-rata ahli desain 3,6, yang berada pada rentangan $3,01 < X \leq 4$, dengan kualifikasi "sangat baik". Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dengan muatan pelajaran IPA topik organ-organ pencernaan pada manusia kelas V SD layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran dengan topik organ-organ pencernaan manusia kelas V SD.

ABSTRACT

The limitations of teachers in choosing learning media that are suitable for use in online learning make teachers only send learning materials to students. This has an impact on students who are less enthusiastic in participating in online learning so that it can affect student learning outcomes that are less than optimal. This study aims to produce learning *Powerpoint* media on the topic of digestive organs in fifth grade elementary school humans whose validity has been tested. The development model used in this study is the ADDIE model. The subjects in this study were 2 media experts, 2 material experts, and 2 design experts. The methods and instruments of data collection in this study were questionnaires, interviews and rating scales. The data generated in this study are qualitative and quantitative. The quantitative data obtained were then analyzed using the mean formula to determine the average validation of the *Powerpoint* learning media. This study resulted in *powerpoint*-based interactive learning media that have been declared valid with an average of 3.6 media experts, an average material expert 3.8, an average design expert 3.6, which is in the range of $3.01 < X \leq 4$, with a "very good" qualification. Based on this, it can be stated that the interactive learning media based on *powerpoint* with the content of science lessons on the topic of digestive organs in fifth grade elementary school humans is suitable for use in learning, especially in learning with the topic of human digestive organs in fifth grade elementary school.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan suatu istilah yang sudah sering didengar (Ayuni et al., 2020; Pratama & Mulyati, 2020). Pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai sebuah istilah yang menunjukkan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh dengan bantuan teknologi dan jaringan internet (Wardani et al., 2018; Yudiawan et al., 2021). Istilah pembelajaran daring semakin sering didengar dan dilaksanakan di Indonesia sejak pemerintah Indonesia mengeluarkan peraturan pelaksanaan pembelajaran seiring adanya penyebaran virus covid-19 yang membuat semua kegiatan dilaksanakan terbatas (Handarini &

Corresponding author

*E-mail addresses: suartawan88@gmail.com

Wulandari, 2020; Herliandry et al., 2020). Dengan dilaksanakannya pembelajaran daring tersebut diharapkan mampu menggantikan pelaksanaan pembelajaran tatap muka disekolah sehingga tujuan pembelajaran pada pembelajaran daring sama dengan tujuan pembelajaran pada pembelajaran tatap muka seperti biasanya (Damayanthi, 2020). Berdasarkan hal tersebut membuat proses pembelajaran daring harus dilaksanakan dengan baik dengan memanfaatkan teknologi dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (R. F. Kusumadewi et al., 2020; Nurhayati et al., 2020). Melihat dari pengertiannya, guru perlu kreatif dalam melaksanakan pembelajaran daring sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik (Astuti & Isnani, 2021; Kristiawan et al., 2021). Salah satu cara dapat melaksanakan pembelajaran daring dengan kreatif dan efektif yang memanfaatkan teknologi dengan baik adalah dengan memilih media pembelajaran (Mustakim, 2020). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat, benda atau apaun itu yang dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran (Hibra et al., 2019; R. A. K. Kusumadewi & Subroto, 2019). Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran daring dapat berjalan dengan kreatif dan efektif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Lestari & Wirasty, 2019; Supriyono, 2018). Berdasarkan hal tersebut, adanya media pembelajaran sangat memberikan dampak yang sangat besar dalam pembelajaran daring.

Namun kenyataannya, dalam proses pembelajaran daring masih banyak kendala yang dialami oleh guru (Asmuni, 2020; B. Setiawan et al., 2021). Permasalahan tersebut misalnya pada pemilihan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring yang kurang baik (Mulyono, 2020). Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan guru dalam memilih media dan ketersediaan media pembelajaran yang masih minim (Januarti & Hendrastomo, 2018; Sugiarti & Handayani, 2017). Kebanyakan guru biasanya dalam pelaksanaan pembelajaran masih hanya menggunakan buku guru dan buku siswa yang dikirimkan kepada siswa dan meminta siswa untuk mempelajarinya sendiri (Jampel & Puspita, 2017; N. A. Sari et al., 2018). Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan. Pada observasi awal diketahui bahwa dalam melaksanakan pembelajaran daring, guru hanya mengirimkan materi mentah dan tugas kepada siswa tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Apabila hal tersebut diteruskan akan berdampak yang sangat besar kepada siswa. Dengan penggunaan media yang kurang dalam pembelajaran akan berdampak pada minat siswa yang kurang dalam mengikuti pembelajaran (Adim et al., 2020; Pawicara & Conilie, 2020). Selain itu, hal tersebut juga akan berdampak pada hasil belajar siswa yang menurun (Babys, 2017; Fatdha & Alamsyah, 2020). Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi awal yang menyebutkan bahwa dengan kurangnya penggunaan media yang menarik menyebabkan siswa merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar yang siswa capai tidak didapat secara optimal. Berdasarkan pada permasalahan tersebut sehingga diperlukan adanya pengembangan media daring yang dapat dikembangkan oleh guru dengan mudah dan dapat menarik minat siswa sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, solusi yang dapat diambil adalah dengan melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang menampilkan audio, gambar, animasi, teks, video yang dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran (Caroline et al., 2020; Dewi et al., 2018). Media interaktif memiliki banyak jenis salah satunya yaitu media interaktif berbasis *PowerPoint*. *Powerpoint* merupakan suatu media persentasi yang dapat digunakan dalam membantu proses penyampaian materi pembelajaran (Matamit et al., 2020). Media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* telah banyak dilakukan pengembangan dengan hasil yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *powerpoint* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dan dapat meningkatkan minat belajar siswa meskipun dalam pembelajaran jarakjauh sekalipun (Abbas et al., 2020; Nurfadhillah et al., 2021). Berdasarkan pada hal tersebut pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* ini dapat menjadi solusi dalam permasalahan yang telah disampaikan diatas dikarenakan dengan media interaktif berbasis *powerpoint* ini dapat memberikan kemudahan pada guru dalam melaksanakan pembelajaran daring dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Telah banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dikembangkan dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran dan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk digunakan (Miswati et al., 2020; R. K. Sari & Harjono, 2021). Penelitian lainnya juga menyampaikan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan berbasis *powerpoint* dinyatakan valid (Nabila, 2020; H. Setiawan et al., 2017). Penggunaan media pembelajaran inetraktif berbasis *powerpoint* jua dapat memberikan pengaruh kearah positif dalam proses pembelajaran dimana pembelajaran akan dapat berjalan efektif, efisien dan dapat membuat suasana pembelajaran kondusif (Anwar et al., 2020; Minardi & Akbar, 2020). Hasil penelitian laiannya juga menyebutkan bahwa media interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak diguakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam memahami materi serta mengaitkannya dengan lingkungan sekitar siswa (Anwar et al., 2020; Fauyan, 2019). Hasil penelitian lainnya menyatakan bahwa dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa dan dapat

mempengaruhi sikap tanggung jawab siswa (Baharun, 2016; Miarsyah et al., 2019). Meskipun telah banyak dilakukan pengembangan mengenai media pembelajaran interaktif dengan berbasis powerpoint, namun penelitian yang telah dikembangkan hanya belum ada yang mengembangkan pada materi organ-organ pencernaan manusia dan belum terdapat yang mengembangkan dengan menambahkan video pembelajaran sehingga pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran interaktif dikembangkan pada materi organ-organ pencernaan manusia dan menambahkan video dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dinyatakan valid dengan dilakukan pengujian oleh beberapa ahli. Dengan dinyatakan valid maka dapat dinyatakan bahwa media yang telah dikembangkan nantinya layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi dari adanya penelitian pengembangan ini adalah bagi guru menjadi terbantu dalam menjelaskan materi kepada siswa khususnya materi Organ-organ Pencernaan Pada Manusia serta dapat memecahkan permasalahan yang dialami oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring. Selain itu dengan adanya penelitian ini dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran daring yang menarik dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dirancang dalam media interaktif berbasis *powerpoint*. Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk fokus menghasilkan dan mengembangkan produk yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga permasalahan pembelajaran dapat diselesaikan dengan produk yang dikembangkan (Nanda et al., 2017). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Model ini terdiri atas lima langkah yaitu analisis yang merupakan tahap yang dilakukan untuk mengumpulkan data awal yang digunakan menjadi patokan dalam pengembangan yang dilakukan dengan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik siswa. Perancangan merupakan tahapan kedua dalam model ini yang dilakukan dengan merancang media yang dikembangkan. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang merupakan tahapan membuat produk berdasarkan hasil perancangan dan diuji validitas media yang dikembangkan. Selanjutnya tahap implementasi yang merupakan tahap mengaplikasikan media yang dibuat dengan tujuan mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir pada model ini evaluasi dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil yang telah diperoleh dari semua tahapan yang telah dilaksanakan. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran.

Subjek pada penelitian ini adalah 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli desain. Ahli media merupakan 2 orang dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran. Ahli materi merupakan 2 orang dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang muatan pembelajaran IPA di sekolah dasar. Ahli desain merupakan 2 orang dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang desain pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode kuesioner. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen *rating scale*. *Rating scale* merupakan data mentah yang berupa angka kemudian ditafsirkan kedalam pengertian deskriptif, contohnya: lemah-kuat, positif-negatif, buruk-baik. Skala penilaian yang digunakan pada *rating scale* adalah 1-4 (Ilhami & Rimantho, 2017). *Rating scale* diperutukkan sebagai pengumpul data hasil validitas media oleh para ahli. Kisi-kisi instrumen lembar validitas media mencakup 6 aspek yaitu aspek sampul, format, isi, bahasa, praktis, dan efektif. Kisi-kisi lembar validasi dan instrumen validasi media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* tersaji pada table 1, 2, 3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator
Tampilan	Kemenarikan desain <i>cover</i> (tampilan <i>home</i>) pada media <i>Powerpoint</i> Penggunaan warna Penggunaan jenis dan ukuranhuruf Keserasian <i>Layout</i> (tata letak) Gambar dan animasi yangrelevan dengan materi Kemenarikan gambar, simbol,dan ikon Kualitas audio
Pemrograman	Konsistensi navigasi Mengandung unsur edukasi

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain

Aspek	Indikator
Ketepatan tema	Kesesuaian tampilan tema dengan materi yang disajikan Kesesuaian tampilan tema dengan karakteristik peserta didik

Aspek	Indikator
Metodologi/cara penyampaian materi	Kejelasan uraian materi yang disajikan Penyampaian materi bervariasi
Interaktivitas	Mendorong siswa untuk berinteraksi Memotivasi siswa untuk belajar
Kualitas pertanyaan	Keterkaitan antara pertanyaan dengan materi Pertanyaan mudah dipahami

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator
Materi	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator. Kejelasan materi pembelajaran Keakuratan penggunaan istilah Keakuratan materi yang disajikan
Tata bahasa	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia Menggunakan bahasa yang mudah dipahami Keefektifan kalimat

(Yamasari, 2010)

Instrumen yang telah disusun kemudian dilakukan pengujian validitas isi instrumen. Validitas isi merupakan syarat dari kelayakan dan kualitas instrumen. Validitas isi diperuntukkan untuk mengetahui tingkat kevalidan kisi-kisi instrumen yang disusun. Agar instrumen yang disusun dikatakan valid, maka dilakukan uji validitas isi oleh beberapa ahli (*judges*) yang memiliki kompetensi pada variabel yang sedang diteliti. Uji validitas ini dilaksanakan dengan rumus *Gregory*. Untuk menentukan koefisien validitas isi, hasil penelitian dari beberapa ahli (*judges*) dikonversikan ke dalam tabulasi silang 2×2 . Setelah diketahui validitas isi dengan menggunakan rumus *Gregory*, diperoleh nilai validitas isi instrumen yang disusun. Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan sebagai metode dan teknik analisis data dalam penelitian ini. Metode analisis statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil *review* oleh ahli media dan pembelajaran IPA terhadap media interaktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan dengan memberikan lembar penilaian media interaktif berbasis *powerpoint*. Hasil *review* dari ahli media dan pembelajaran IPA kemudian dianalisis dengan mengelompokkan data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli tersebut. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Metode ini merupakan cara pengolahan data dalam bentuk angka-angka atau persentase mengenai objek yang diteliti (Agung, 2014). Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendapatkan rata-rata skor dari ahli terkait media yang dikembangkan. Skor yang diperoleh dari masing-masing kriteria kemudian dihitung rata-ratanya guna mendapatkan hasil validitas media yang dikembangkan dengan mengaplikasikan rumus *mean*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap analisis (*analyze*) merupakan tahap pertama yang dilakukan untuk mengumpulkan data awal atau informasi dalam proses penelitian penembangan ini. Tahap analisis dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Hasil yang diperoleh pada analisis kebutuhan diketahui beberapa permasalahan yaitu dalam proses pembelajaran, guru hanya mengajar dengan berpatokan pada buku guru atau buku siswa saja. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Pada tahap analisis karakteristik siswa diketahui bahwa dengan diajar dengan cara yang hanya berpatokan pada buku guru dan buku siswa serta tidak adanya inovasi dalam mengajar yang dilakukan oleh guru membuat siswa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa menurun. Hal tersebut juga berdampak pada siswa yang merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap analisis juga dilakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi dalam materi. Berdasarkan analisis kurikulum diketahui bahwa kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pada muatan pelajaran IPA topik organ-organ pencernaan pada manusia yaitu Menjelaskan organ pencernaan pada manusia dan fungsinya serta cara memelihara organ pencernaan pada manusia dan hewan dengan indikator mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia

Tahap perancangan (*design*) merupakan tahapan kedua dalam penelitian pengembangan ini yang merupakan tahapan perancangan dari produk yang dikembangkan berdasarkan hasil pada tahap analisis yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini dilakukan beberapa tahapan yaitu membuat desain atau konsep, menyusun RPP, dan menyusun instrument penilaian media. Tahapan pertama pada tahap ini adalah mendesain atau

mengkonsep isi dari *Powerpoint* pembelajaran tersebut dengan membuat slide dengan untuk mempermudah memahami alur materi yang akan dijelaskan dalam slide pembelajaran yang akan dibagikan. Selanjutnya dilakukan tahap menyusun RPP dengan tujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran pada peserta didik dengan menggunakan media *Powerpoint* pembelajaran sehingga langkah-langkah pembelajaran akan tersusun secara sistematis. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrument penilaian media serta dilakukan uji validitas isi untuk mengetahui validitas isi dari instrument penilaian media dalam penelitian pengembangan ini. Instrumen tersebut meliputi instrument penilaian media untuk ahli media, desain dan materi. Setelah instrument tersebut selesai disusun kemudian dilakukan uji validitas isi dari instrumen tersebut. Berdasarkan pada uji validasi yang telah dilakukan didapat hasil validasi isi instrumen memperoleh keofisien 1,00 sehingga dapat dikatakan bahwa validitas isi sangat tinggi dan instrument tersebut layak digunakan untuk mengukur validitas media yang dikembangkan.

Tahap pengembangan (*development*) yang merupakan tahapan pembuatan media berdasarkan rancangan yang telah di buat. Kegiatan yang pertama dilakukan adalah pengumpulan bahan atau materi untuk *Powerpoint* pembelajaran. Adapun bahan tersebut didapatkan dari buku ajar IPA kelas V dan buku-buku lainnya yang relevan. Media *Powerpoint* pembelajaran yang dibuat terdiri dari 5 *scene*, yaitu *opening*, pembuka, materi pembelajaran, kesimpulan, dan latihan soal. Hasil pengembangan produk tersaji pada gambar 1. Pada tahap ini, produk yang telah selesai dibuat atau dikembangkan, dilakukan pengujian oleh ahli. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui validitas dari produk yang dikembangkan. Pengujian pada produk ini dilakukan dengan menguji produk kepada para ahli yang berkopeten dalam bidangnya. Ahli-ahli tersebut meliputi 2 orang ahli media dan desain, 2 orang ahli materi. Berdasarkan hasil rata-rata skor yang diperoleh pada lembar validasi penilaian materi, penilaian media, penilaian desain yang selanjutnya dikonversi dengan pedoman konversi skala lima untuk mengetahui tingkat validitas media *Powerpoint* pembelajaran yang dikembangkan diperoleh hasil validasi dengan skor rata-rata 3,7 yang berada pada kategori sangat baik.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif

Pembahasan

Tahap analisis merupakan tahapan pertama dalam penelitian ini yang dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data awal yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap analisis diketahui beberapa permasalahan yaitu guru dalam melaksanakan pembelajaran daring kurang menggunakan media pembelajaran yang disebabkan karena keterbatasan kemampuan guru dalam merancang media. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam mengajar menyebabkan siswa kurang berminat dalam pembelajaran (Ariyanto et al., 2018; Munirah, Alim Bahri, 2019). Selain itu, permasalahan tersebut menyebabkan siswa kurang mampu memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang menurun (Suparman et al., 2020; Tandi & Limbong, 2021). Tahap analisis juga dilakukan analisis terhadap kurikulum dengan hasil pada topik organ pencernaan manusia dengan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa yaitu siswa diharapkan dapat menjelaskan organ pencernaan pada manusia dan fungsinya serta cara memelihara organ pencernaan pada manusia dan hewan. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang hendak dikembangkan haruslah dapat mencapai kompetensi dasar tersebut. Hasil yang telah diperoleh pada tahap analisis kemudian dijadikan patokan dalam pengembangan media dalam penelitian ini. Tahap kedua dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap perancangan yang merupakan tahapan dimana media yang dikembangkan dirancang berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan media interaktif

dilakukan membuat slide dengan tujuannya media yang dikembangkan dapat dibuat dengan sistematis atau terencana. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan dan pengujian validitas instrument penilaian yang digunakan untuk menilai media yang dikembangkan. Pengujian validasi isi instrument penting dilakukan dikarenakan suatu instrument dapat dikatakan baik apabila instrument tersebut dinyatakan valid (Wangsa et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya uji validitas isi instrumen.

Tahap pengembangan merupakan tahapan ketiga dan terakhir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dilihat dari aspek media pembelajaran. Pada pengembangan media ini dikembangkan dengan menampilkan animasi yang disenangi oleh siswa sekolah dasar. Dengan menambahkan unsur animasi pada media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat menarik dan membuat siswa merasa senang dalam pembelajaran (Alannasir, 2016; Wahyuni et al., 2018). Dengan adanya minat siswa yang meningkat dalam pembelajaran, akan berdampak juga pada hasil belajar siswa yang dapat meningkat (Hakim & Windayana, 2016; Kartika et al., 2019). Selain itu, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diprogram dengan mengandung unsur game edukasi. Dengan diprogram seperti itu akan membuat media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran (Pramuditya et al., 2018). Selain itu, dengan diprogram seperti itu akan membuat media pembelajaran yang dikembangkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa (Areni et al., 2019; Sulistiyawati et al., 2021). Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dapat dilihat dari aspek materi pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. Dengan memperhatikan materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 akan membuat media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga akan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dapat dilihat dari aspek desain pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas V. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi yang bersifat abstrak dan mampu meningkatkan hasil maupun prestasi belajar siswa (Khamidah et al., 2019; Novita et al., 2019). Hal tersebut sejalan dengan teori Piaget yang menyebutkan bahwa anak sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit yang menandakan bahwa anak akan mengerti jika diajar dengan benda kongkrit atau nyata (AD, 2018; Bujuri, 2018).

Hasil yang telah diperoleh relevan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dikembangkan dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran dan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk digunakan (Miswati et al., 2020; R. K. Sari & Harjono, 2021). Penelitian lainnya juga menyampaikan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan berbasis *powerpoint* dinyatakan valid (Nabila, 2020; H. Setiawan et al., 2017). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* juga dapat memberikan pengaruh kearah positif dalam proses pembelajaran dimana pembelajaran akan dapat berjalan efektif, efisien dan dapat membuat suasana pembelajaran kondusif (Anwar et al., 2020; Minardi & Akbar, 2020). Hasil penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa media interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam memahami materi serta mengaitkannya dengan lingkungan sekitar siswa (Anwar et al., 2020; Fauyan, 2019). Hasil penelitian lainnya menyatakan bahwa dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa dan dapat mempengaruhi sikap tanggung jawab siswa (Baharun, 2016; Miarsyah et al., 2019).

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan dengan menyesuaikan pada hasil penelitian lainnya yang relevan maka dapat dipastikan bahwa media interaktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Media interaktif berbasis *powerpoint* dapat memberikan bantuan pada siswa dalam memahami materi yang dibelajar di kelas (Ningrum, 2018; Tembang et al., 2020). Media interaktif berbasis *powerpoint* juga dapat memberikan kesan yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran karena media interaktif berbasis *powerpoint* memiliki konten yang dikemas dengan menggunakan animasi yang disukai oleh siswa (Hakim & Windayana, 2016; Wahyuni et al., 2018). Dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* dapat memberikan kesan efektif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan efektif (Anwar et al., 2020; Minardi & Akbar, 2020). Melihat dari hasil yang telah diperoleh, media interaktif berbasis *powerpoint* ini memiliki banyak keunggulan yaitu media interaktif berbasis *powerpoint* ini berisikan materi yang dikemas dalam bentuk slide game edukasi dengan menggunakan teks, gambar, animasi, dan video serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* ini juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan media video pembelajaran dapat membuat kesan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Implikasi dari adanya penelitian pengembangan ini adalah bagi guru menjadi terbantu dalam menjelaskan

materi kepada siswa khususnya materi Organ-organ Pencernaan Pada Manusia serta dapat memecahkan permasalahan yang dialami oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring. Selain itu dengan adanya penelitian ini dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran daring yang menarik dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain keunggulan yang telah disampaikan diatas, dalam penelitian ini juga terdapat beberapa kelemahan yaitu dalam penelitian ini masih hanya terpaku pada satu topik pembelajaran dan penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Berdasarkan kelemahan tersebut diharapkan untuk terdapat penelitian yang sama mengembangkan media interaktif berbasis powerpoint lainnya dengan cakupan materi yang lebih luas atau dapat melanjutkan penelitian ini ke tahap selanjutnya..

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dengan muatan pelajaran IPA topik organ-organ pencernaan pada manusia kelas V SD yang telah dinyatakan valid berdasarkan penilaian oleh para ahli media, ahli materi dan ahli desain. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dengan muatan pelajaran IPA topik organ-organ pencernaan pada manusia kelas V SD layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran dengan topik organ-organ pencernaan manusia kelas V SD.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>.
- AD, Y. (2018). Konsep Perkembangan Kognitif Perspektif Al-Ghazali Dan Jean Piaget. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.24042/kons.v5i2.3501>.
- Adim, M., Herawati, E. S. B., & Nuraya, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning menggunakan Media Kartu terhadap Minat Belajar IPA kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v3i1.76>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Deepublish.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>.
- Anwar, Z., Kahar, M. S., Rawi, R. D. P., Nurjannah, N., Suaib, H., & Rosalina, F. (2020). Development of Interactive Video Based Powerpoint Media In Mathematics Learning. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(2), 167–177. <https://doi.org/10.26858/est.v6i2.13179>.
- Areni, I. S., Amirullah, I., Muslimin, Z., & ... (2019). Pengenalan Pembelajaran Interaktif Berbasis Game di SDN 14 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep. *Panrita Abdi-Jurnal ...*, 3(2), 177–183. <https://doi.org/0000-0002-6248-3656>.
- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Swasta Salatiga. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i1.1377>.
- Asmar, A., & Suryadarma, I. G. P. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Model Nested Berbasis Perahu Phinisi untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Pengetahuan Konseptual Pendahuluan. 9(4), 565–578. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.20994>.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>.
- Astuti, N., & Isnani, W. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring di Era New Normal pada Guru SMA Negeri 2 Dewantara. 5(2), 721–733. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i2.4061>.
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>.
- Babys, U. (2017). Kemampuan Literasi Matematis Space And Shape Dan Kemandirian Siswa SMA Pada Discovery Learning Berpendekatan RME-PISA. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(2), 43. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i2.82>.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).
- Caroline, V. E., Putra, I. A., & Prihatiningtyas, S. (2020). Rekonstruksi Media Interaktif Berbasis Kartun Pada

- Materi Suhu dan Kalor Kelas XI SMA. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, 7(1), 21. <https://doi.org/10.12928/jrkipf.v7i1.14789>.
- Damayanthi, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19 pada Perguruan Tinggi Keagamaan Katolik. *EDUTECH: Jurna Teknologi Pendidikan*, 19(3), 189–210. <https://doi.org/10.17509/e.v1i3.26978>.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvkbn Unj. *Jurnal Pensil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>.
- Fatdha, S. E., & Alamsyah, M. (2020). Penerapan Metode Student Teams Achievement Division (STAD) dalam Media Pembelajaran Multimedia Kreatif. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(2), 284–297. <https://doi.org/10.36378/jtos.v3i2.807>.
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173>.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Daring to draw causal claims from non-randomized studies of primary care interventions. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503>.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>.
- Hibra, B. Al, Hakim, L., & Sudarwanto, T. (2019). Development of Vlog Learning Media (Video Tutorial) on Student Materials. Tax at SMK PGRI 1 Jombang. *International Journal of Educational Research Review*, 435–438. <https://doi.org/10.24331/ijere.573945>.
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 16(2), 150. <https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p150-157.2017>.
- Ismail, M. E., Utami, P., Ismail, I. M., Hamzah, N., & Harun, H. (2018). Development of massive open online course (MOOC) based on addie model for catering courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 184. <https://doi.org/10.21831/jpv.v8i2.19828>.
- Jampel, I. N., & Puspita, K. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 197. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10156>.
- Januarti, N. E., & Hendrastomo, G. (2018). Inovasi Pembelajaran Sosiologi Kurikulum 2013 Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(1), 72. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i1.20230>.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning : Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.770>.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Undiksha.
- Kristiawan, M., Aminudin, N., & Rizki, F. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Online bagi Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1905–1914. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.942>.
- Kusumadewi, R. A. K., & Subroto, W. T. (2019). Development of Quiz Card Media to Improve Reading Skills and Critical Thinking on Student. *International Journal of Educational Research Review*, 367–372. <https://doi.org/10.24331/ijere.573874>.
- Kusumadewi, R. F., Yustiana, S., & Nasihah, K. (2020). Menumbuhkan Kemandirian Siswa Selama Pembelajaran Daring Sebagai Dampak Covid-19 Di Sd. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 7–13. <https://doi.org/10.30595/v1i1.7927>.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>.
- Matamit, H. N. H., Roslan, R., Shahrill, M., & Said, H. M. (2020). Teaching challenges on the use of storytelling in elementary science lessons. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(3), 716–722. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i3.20596>.
- Miarsyah, M., Vivanti, D., Fadrikal, R., & Suprpto, M. (2019). Effectiveness lekers mulia (student worksheet based on multimedia) and the level of knowledge on the attitude of environmental responsibility. *Journal of*

- Physics: Conference Series*, 1317(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1317/1/012187>.
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), 96. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>.
- Miswati, M., Amin, A., & Lovisia, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Macro Berbasis Problem Based Learning Materi Besaran dan Pengukuran Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 2(2), 77–91. <https://doi.org/10.31540/sjpif.v2i2.984>.
- Mulyono, W. D. (2020). Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *STEAM Engineering (Journal of Science, Technology, Education And Mechanical Engineering)*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.37304/jptm.v2i1.1661>.
- Munirah, Alim Bahri, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas Iii Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 731–740. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v4i2.2372>.
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>.
- Nabila, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(4), 5–7. <https://doi.org/10.46799/%25J.Vol1.Iss4.44>.
- Nanda, K. K., Teguh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V Di Sd Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 88–99. <https://doi.org/10.23887/jeu.v5i1.20627>.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>.
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–279. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1351>.
- Nurhayati, S., Wicaksono, M. F., Lubis, R., Rahmatya, M. D., & Hidayat, H. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pembelajaran Daring Dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi Bagi Guru SMA Negeri 5 Cimahi Bandung. *Indonesian Community Service and Empowerment (IComSE)*, 1(2), 70–76. <https://doi.org/10.34010/icomse.v1i2.3878>.
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi Iain Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.7>.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>.
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49. <https://doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>.
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD Rika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>.
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmanarti, D., Juniarso, T., & Wardani, I. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya. *MANGGALI: Jurnal Pengabdian dan Pembelajaran Masyarakat*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1547>.
- Setiawan, H., Sa, C., Akbar, D., Artikel Abstrak, I., & Setiawan Pendidikan Dasar, H. (2017). Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Kompetensi Pada Ranah Keterampilan Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 874–882. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9602>.
- Sugiarti, L., & Handayani, D. E. (2017). Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 109. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1475>.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam

- menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 56–57. <https://doi.org/10.23887/wms.v15i1.29851>.
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 57–64. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.
- Tandi, M., & Limbong, M. (2021). Evaluasi Hasil Belajar Siswa SMA Kristen Barana' Pada Pembelajaran Tatap Muka di Masa New Normal. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(1), 13–20. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i1.3262>.
- Tembang, Y., Purwanti, R., Palobo, M., & Kabrahanubun, R. I. (2020). Development of interactive based powerpoint learning media in the class Iv students of merauke basic school. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3452144.3452281>.
- Wahyuni, S., Emda, A., & Zakiyah, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 21–28. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10743>.
- Wangsa, G. N. A. S., Dantes, N., & Suastra, I. W. (2021). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus IV Kecamatan Gerokgak. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 139–150. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.267.
- Wardani, D. K., Martono, T., Pratomo, L. C., Rusydi, D. S., & Kusuma, D. H. (2018). Online Learning in Higher Education to Encourage Critical Thinking Skills in the 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 146–153. <https://doi.org/10.24331/ijere.517973>.
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 979, 1–8.
- Yudiawan, A., Sunarso, B., Suharmoko, Sari, F., & Ahmadi. (2021). Successful online learning factors in covid-19 era: Study of islamic higher education in west papua, indonesia. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 193–201. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.21036>.



Pola Asuh Orang Tua dan Motivasi Belajar Berhubungan Erat terhadap Hasil Belajar IPA

N.L Chintya Sari^{1*}, I Komang Sudarma², I Gusti Ngurah Japa³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 25, 2021

Revised June 26, 2021

Accepted September 25, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Pola Asuh, Motivasi, Hasil Belajar

Keywords:

Parenting Patterns, Motivation, Learning Outcomes.



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

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kendala yang dialami orangtua dalam membimbing anak untuk belajar dapat berpengaruh terhadap rendahnya motivasi dan hasil belajar IPA siswa khususnya pada muatan IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara pola asuh orangtua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex post facto*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 143 siswa. Teknik pengambilan data dengan menggunakan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah regresi sederhana dan regresi ganda dengan menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan pola asuh orangtua, motivasi belajar, dan hasil belajar saling mempengaruhi. Apabila dijabarkan adalah sebagai berikut; pertama terdapat hasil yang signifikan antara pola asuh dengan hasil belajar yang diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($0,908 > 0,163$), kedua terdapat hubungan signifikan antara motivasi dengan hasil belajar yang diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($0,166 > 0,163$), ketiga terdapat hubungan signifikan antara pola asuh dan motivasi terhadap hasil belajar IPA yang diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($0,166 > 0,163$). Jadi, terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas V Sekolah Dasar secara terpisah dan simultan. Penelitian ini berdampak terhadap perbaikan berupa upaya orangtua, guru, dan masyarakat untuk menanamkan konsep diri yang positif terhadap anak melalui pola asuh yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Obstacles experienced by parents in guiding children to learn can affect the low motivation and learning outcomes of students' science, especially on science content. This study aims to examine the relationship between parenting and learning motivation on student learning outcomes. This type of research is *ex post facto* research. The number of samples in this study was 143 students. Data collection techniques using a questionnaire. The data analysis used is simple regression and multiple regression using SPSS. The results showed that parenting, learning motivation, and learning outcomes influence each other. When described are as follows; First, there are significant results between parenting and learning outcomes obtained by the value of $F_{count} > F_{table}$ ($0.908 > 0.163$), secondly there is a significant relationship between motivation and learning outcomes obtained by the value of $F_{count} > F_{table}$ ($0.166 > 0.163$), thirdly, there is a significant relationship between the pattern nurturing and motivation on science learning outcomes obtained by the value of $F_{count} > F_{table}$ ($0.166 > 0.163$). So, there is a significant relationship between parenting patterns and learning motivation on science learning outcomes for Grade V Elementary School students separately and simultaneously. This research has an impact on improvements in the form of efforts by parents, teachers, and the community to instill a positive self-concept in children through good parenting to increase learning motivation and student learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Penanaman konsep-konsep dasar IPA dalam pembelajaran muatan IPA pada jenjang sekolah dasar bertujuan agar siswa mengetahui lingkungan sekitar serta dapat memecahkan masalah terkait kejadian alam yang sering terjadi. Ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran memerlukan bimbingan dalam belajar sehingga siswa memiliki minat dan motivasi untuk belajar. Pada pembelajaran IPA seharusnya siswa aktif dalam pembelajaran serta diberikan kesempatan untuk mengalami dan menemukan sendiri tentang makna dari materi yang diajarkan (Lusidawaty et al., 2020; Mahmud et al., 2018; Meo et al., 2021; Prananda et al., 2020). Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi ajang bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam

Corresponding author

*E-mail addresses: chintyasarii102@gmail.com

sekitar, sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Fransisca & Mintohari, 2018). Namun tanpa adanya bimbingan dari orang-orang sekitar siswa yang mampu mendorong semangat belajar siswa akan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, selain bimbingan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan pola asuh yang baik dari orangtua untuk memotivasi siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran IPA. Pola asuh orangtua sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari segi fisik, sifat, kepribadian, konsep diri, inteligensi, sosial dan emosional anak (Budiarnawan et al., 2014; Tarmidzi, 2018). Bimbingan yang tepat dari pola asuh orang tua dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tumbuh dorongan dalam diri siswa untuk belajar dengan semangat tinggi menggunakan semua kemampuan dan keterampilan yang dimiliki dirinya (Dewi et al., 2020; Sunarsi, 2018). Jadi, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran muatan IPA, pola asuh orangtua dan motivasi siswa sangat berperan penting guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun, pada kenyataannya fenomena yang terjadi di sekolah dasar adalah siswa mengalami penurunan hasil belajar dikarenakan kurangnya motivasi belajar, mereka cenderung malas belajar karena kurangnya interaksi dengan lingkungan sekolah khususnya dalam pembelajaran IPA. Sependapat dengan kebanyakan anak pada masa seperti ini akan bersentuhan dengan teknologi arena teknologi dianggap lebih berwarna dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka (Safitri et al., 2020). Hal ini ditunjukkan dengan hasil PISA (*the programme for international student assessment*) pada tahun 2018 yang dipublikasikan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) menyatakan bahwa kategori kemampuan sains Indonesia berada di peringkat ke 71 dari 79 negara partisipan PISA dengan skor rata-rata 389 yang berada di bawah skor rata-rata Internasional yakni 500 (Hewi & Shaleh, 2020). Hal ini terjadi karena adanya masalah dalam pembelajaran IPA yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu masalah dalam pembelajaran IPA adalah kurangnya bimbingan serta pola asuh yang tidak tepat dari orangtua (Pucangan et al., 2017; Widiantari & Suarjana, 2020). Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas selain orang tua yang sibuk karena pekerjaannya dan motivasi belajar yang kurang saat belajar dirumah, pola asuh orang tua belum sesuai dengan apa yang diperlukan anaknya. Orang tua kurang berkomunikasi dengan anaknya tentang pendidikan disekolah, lebih memanjakan anaknya dengan mengikuti kemauan anaknya. Pola asuh yang kurang baik terhadap anak akan menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa dan rendahnya hasil belajar siswa (Fitasari et al., 2019). Hal ini apabila tidak segera ditanggulangi akan berdampak pada rendahnya kualitas sumber daya manusia dan kualitas pembelajaran IPA di Indonesia kedepannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang bersangkutan, yaitu; keadaan fisik dan psikis contohnya seperti gaya belajar, motivasi belajar, konsentrasi, rasa percaya diri, intelegensi, kebiasaan belajar, dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang bersangkutan atau lingkungannya contohnya keluarga, sarana dan prasarana, kurikulum, dan lain-lain (Sari, 2014). Faktor internal yang paling berperan merupakan motivasi belajar, karena motivasi belajar yang kuat dapat mendorong siswa belajar tekun sehingga dapat mewujudkan hasil belajar siswa yang hendak dicapai (Maswin et al., 2020). Motivasi siswa dalam pembelajaran ditunjukkan oleh sikap siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi; minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang dalam mengerjakan tugas dan reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru (Rizqi & Sumantri, 2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kemampuan siswa, kondisi lingkungan siswa, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa (Moslem et al., 2019; Sabrina et al., 2017). Selain itu, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal untuk menjalani kehidupan, dan faktor eksternal yaitu dapat berupa rangsangan dari orang lain atau lingkungan sekitarnya yang dapat mempengaruhi psikologis orang yang bersangkutan. Dalam faktor eksternal berupa kondisi lingkungan siswa, peningkatan motivasi belajar siswa tentunya tidak terlepas dari pola asuh orangtua sebagai tempat utama siswa belajar.

Sejak kecil anak-anak sudah mendapatkan pendidikan dari orangtua dengan penanaman sikap sebagai cerminan pendidikan yang diberikan oleh orangtua. Pola asuh orang tua sangat mencerminkan keharmonisan keluarga dalam mendidik anaknya, anak yang mendapat pola asuh yang baik akan membentuk pribadi anak yang optimal baik secara fisik, intelektual, dan psikisnya (Budiarnawan et al., 2014; Tarmidzi, 2018). Sikap orang tua dalam berinteraksi, membimbing, membina, dan mendidik dalam kehidupan sehari-hari menentukan kesuksesan anaknya menjalani kehidupan (Juniarti et al., 2020). Secara umum pola asuh orang tua dalam keluarga di bedakan menjadi tiga jenis yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokratis dan pola asuh permisif. 1) pola asuh otoriter yaitu pola asuh yang memaksakan anaknya untuk mengikuti atau mentaati aturan dari orang tua terkadang orang tua memberikan hukuman jika anak melanggar aturan yang telah dibuatnya. 2) pola asuh demokratis yaitu pola asuh yang memberi kebebasan pada anaknya namun anak dan orang tua tetap mengetahui hak dan kewajiban masing-masing, dimana orang tua memberikan kesempatan pada anak untuk mencari jati dirinya dan didukung oleh orang tuanya. 3) pola asuh permisif yaitu pola asuh yang membebaskan anaknya untuk berperilaku sesuai keinginannya dan orang tua tidak memberikan hukuman atau teguran meskipun sudah

tidak sesuai aturan (Destia et al., 2014; Machmud, 2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh orangtua meliputi; jenis kelamin anak, kepribadian orangtua, keyakinan, status sosial ekonomi, dan persamaan dengan pola asuh yang diterima orangtua (Adawiah, 2017; Khodijah, 2018).

Pentingnya pola asuh dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa memerlukan kerjasama serta komunikasi yang baik oleh guru dan orangtua siswa. Penelitian yang pernah yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orangtua dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa (Dewi et al., 2020; Rizqi & Sumantri, 2019; Wulandari & Renda, 2020). Berdasarkan hal tersebut, untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara pola asuh orangtua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA, maka perlu dilakukan pengkajian hubungan pola asuh orangtua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji hubungan antara pola asuh orangtua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Tujuan tersebut dapat tercapai melalui kajian hubungan antara pola asuh orangtua dengan hasil belajar, hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar, dan hubungan antara pola asuh orangtua dan motivasi belajar..

2. METODE

Penelitian ini berjenis penelitian *expost facto* yang mengkaji keterkaitan antara pola asuh orangtua dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPA. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pola asuh orangtua dan motivasi belajar, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA siswa. Penelitian *expost facto* merupakan pendekatan tanpa suatu perlakuan guna memunculkan variabel yang ingin diteliti pada subjek penelitian (Rizqi & Sumantri, 2019; Juniarti et al., 2020). Penelitian *expost facto* bertujuan untuk mengungkap hubungan dua variabel atau lebih tanpa manipulasi (Sugiartini et al., 2019; Wulandari & Renda, 2020). Penelitian ini dilakukan di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng pada kelas V dengan jumlah populasi sebanyak 169 siswa. Populasi adalah himpunan dari unsur-unsur yang sejenis (Koyan, 2012). Dalam populasi terdapat wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2010). Jadi populasi adalah seluruh siswa yang akan diteliti. Selain populasi dalam penelitian ini menggunakan sampel. Sampel ialah sebagian dari populasi yang diambil, yang dianggap mewakili populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu (Agung, 2014; Anggraini et al., 2017). Dengan demikian sampel adalah sebagian dari populasi yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini sampel diambil menggunakan teknik *sampling random*. Dari teknik tersebut maka ditetapkan jumlah sampel penelitian yakni 143 siswa.

Metode pengumpulan data dilakukan untuk mencari data pendukung dalam sebuah penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data pola asuh, data motivasi dan data hasil belajar. Metode yang digunakan dalam pengumpulan menggunakan metode pencatatan dokumen untuk hasil belajar dan metode pengumpulan data pola asuh dan motivasi menggunakan metode non tes. Metode non tes berupa kuesioner/angket. Metode kuesioner/angket merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/ Pernyataan- pernyataan kepada responden/subjek penelitian (Agung, 2014). Jadi kuesioner dapat diartikan teknik yang menggunakan sebuah pernyataan-pernyataan yang nantinya dijawab oleh responden dengan tujuan mengumpulkan keterangan sesuai dengan kenyataan atau data yang berkaitan dengan penelitian. Kisi-kisi hasil validitas instrument pada pola asuh orangtua adalah peduli terhadap kebutuhan anak, menghargai anak, memberikan waktu luang kepada anak, menjalin komunikasi yang baik dengan anak, memberikan kebebasan pada anak namun tetap ada pengawasan, menuntut anak secara berlebihan, menunjukkan sikap tidak mencintai anak, sering memberikan hukuman pada anak, anak dipaksa menuruti kemauan orangtua, tidak memperdulikan anak. Kisi-kisi hasil validitas instrumen pada motivasi belajar adalah memiliki keinginan yang tinggi untuk sukses dalam belajar, bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar, mengutamakan kegiatan belajar dari pada kegiatan lain, tidak mudah terganggu oleh kegiatan orang lain, tekun dalam mengerjakan tugas, pantang menyerah, suka melakukan aktivitas belajar dalam waktu yang lama. Kisi-kisi instrumen pola asuh orangtua disajikan pada Tabel 1 dan kisi-kisi instrumen motivasi belajar disajikan pada Tabel 2. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi dengan menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS 20. Pada saat pengujian hipotesis I yang berbunyi "hubungan yang signifikan pola asuh orangtua dengan hasil belajar IPA siswa" menggunakan analisis regresi sederhana, pengujian hipotesis II yang berbunyi "hubungan yang signifikan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA siswa" menggunakan analisis regresi sederhana, sedangkan pengujian hipotesis III yang berbunyi "hubungan yang signifikan pola asuh orangtua dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA siswa" menggunakan analisis regresi ganda.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Pola Asuh Orang Tua

Variabel	Aspek Pola Asuh Orang Tua	Indikator	Butir Soal		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
Pola Asuh Orang Tua	Pola Asuh Menerima (acceptance)	Peduli terhadap kebutuhan anak	1,2	3	3
		Menghargai anak	4,5	6	3
		Memberikan waktu luang kepada anak	7	8,9	3
	Pola Asuh Yang menolak (Rejection)	Menjalin komunikasi yang baik dengan anak	10,11	12	3
		Memberikan kebebasan pada anak namun tetap ada pengawasan	13	14,15	3
		Menuntut anak secara berlebihan	16,17	18	3
		Menunjukkan sikap tidak mencintai anak	19	20,21	3
	anaknya	Sering memberikan hukuman kepada anak	22,23	24	3
		Anak dipaksa menuruti kemauan orang tua	25	26,27	3
		Tidak memperdulikan anaknya	28,29	30	3
Jumlah					30

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Aspek Motivasi Belajar	Indikator	Butir Soal		Jumlah Butir	
			Positif	Negatif		
Motivasi Belajar	Mendorong	Memiliki keinginan yang tinggi untuk sukses dalam belajar	1,2	3,4	4	
		Bersehat dalam melakukan aktivitas belajar	5	6,7,8	4	
	Mengarahkan	Mengutamakan kegiatan belajar dari pada kegiatan lain	9,11	10,30	4	
		Tidak mudah terganggu oleh kegiatan orang lain	13,14	15,16	4	
	Mempertahankan	Tekun dalam mengerjakan tugas	17,18	19,20,29	5	
		Pantang menyerah	21,24	22,23,25	5	
		Suka melakukan aktivitas belajar dalam waktu yang lama	26,27,12	28	4	
	Jumlah					30

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah data hasil belajar IPA siswa kelas V, hasil kuesioner pola asuh orang tua dan hasil kuesioner motivasi belajar siswa kelas V gugus VIII Kecamatan Buleleng yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Pada Tabel 3 akan disajikan rangkuman analisis data yang diperoleh. Setelah mencari analisis deskriptif data memperoleh hasil rata-rata pola asuh orang tua sebesar 119,02, standar deviasi sebesar 9,172, varian sebesar 84,133, nilai minimum 95 dan maksimum sebesar 146, sehingga mendapatkan median sebesar 624,5, dan modus sebesar 345,5. Untuk motivasi belajar mendapat hasil analisis rata-rata sebesar 122,51, standar deviasi 9,463, varian sebesar 89,547, nilai minimum 84 dan maksimum 145, sehingga mendapat median sebesar 670,61 dan modus sebesar 3,555. Untuk hasil belajar rata-rata nya 75,61 standar deviasinya 11,001, variannya 121,029, nilai minimumnya 30 dan maksimumnya 100. Dari pemaparan rata-rata tersebut dapat dilihat data tersebut diklasifikasikan sangat baik.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian

Hasil Analisis	Pola Asuh Orang Tua	Motivasi Belajar	Hasil Belajar
Rata-rata	119,02	122,51	75,61
Standar Deviasi	9,172	9,463	11,001
Varian	84,133	89,547	121,029
Minimum	95	84	30
Maksimum	146	145	100

Dari hasil perhitungan distribusi nilai pola asuh orang tua dapat dilihat sebagian besar skor yang diperoleh responden berada pada interval 116-122 yaitu sebanyak 48 orang (33,56%) dan adapun hasil klasifikasi skala penilaian lima pada pola asuh ini menunjukkan bahwa rerata pola asuh orang tua sebesar 119,02 berada pada data yang tergolong sangat baik. Dari hasil perhitungan distribusi nilai motivasi dapat dilihat pada motivasi belajar besaran skor yang diperoleh responden berada pada interval 116-123 yaitu sebanyak 45 orang (31,46%) dan adapun hasil klasifikasi skala penilaian lima motivasi belajar yang menunjukkan rerata motivasi belajar sebesar 122,79 yang data tersebut tergolong sangat baik. Dari hasil perhitungan distribusi nilai hasil belajar IPA dapat dilihat pada hasil belajar skor yang diperoleh responden berada pada interval 75-83 yaitu sebanyak 48 orang (33,56%) dan adapun klasifikasi skala penilaian lima pada hasil belajar yang menunjukkan rerata hasil belajar sebesar 75,9 yang data tersebut tergolong sangat baik. Dan selanjutnya akan melakukan uji prasyarat analisis sebelum lanjut ke pengujian hipotesis dengan regresi linier, data yang diperoleh terlebih dahulu dilakukan uji normalitasnya. Hasil pengujian normalitas data hasil belajar IPA, pola asuh orang tua dan motivasi belajar sebagai berikut. Nilai Asymp.Sig (2-tailed) pada pola asuh adalah $0,164 > 0,05$ yang berarti data pola asuh orang tua berdistribusi normal, pada motivasi belajar nilai Asymp.Sig(2-tailed) adalah $0,059 > 0,05$ yang berarti data motivasi belajar berdistribusi normal dan nilai Asymp.Sig(2-tailed) pada hasil belajar IPA adalah $0,050 > 0,05$ yang berarti data hasil belajar berdistribusi normal. Kriteria pengujian, jika nilai Asymp.Sig $> 0,05$ maka data tersebut normal, dan jika data $< 0,05$ maka dinyatakan sebaran data tidak normal. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov*, diperoleh data hasil distribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya melakukan uji linieritas.

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji linieritas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Pengambilan keputusan dari uji linieritas adalah jika nilai signifikansi (deviation from linearity) $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Pada pola asuh terdapat hasil linieritas sebesar 0,163 maka dapat diartikan data tersebut terdapat hubungan yang linier, selanjutnya pada motivasi belajar sebesar 0,452 sehingga terdapat hubungan yang linier. Setelah dilakukan uji prasyarat dan semua uji prasyarat sudah terpenuhi maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Adapun uji yang digunakan adalah uji analisis regresi sederhana dan regresi ganda. Dari hasil analisis variabel pola asuh dan motivasi belajar memberikan hubungan terhadap hasil belajar, apabila nilai sig lebih kecil dari 0,05. Dalam hasil analisis nilai signifikansi pola asuh sebesar 0,049 dan nilai motivasi belajar sebesar 0,029 sehingga seluruh variabel bebas berhubungan terhadap variabel terikat. Jadi terdapat hubungan yang positif antara pola asuh dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus VIII Kecamatan Buleleng. Hasil analisis koefisien kontribusi secara bersama-sama antara variabel bebas dan variabel terikat yaitu hubungan antara pola asuh orang tua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus VIII Kecamatan Buleleng yaitu 0,207. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai nilai $r_{tabel} = 0,1631$ maka nilai r_{hitung} lebih besar. sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang berarti terdapat hubungan yang signifikan. Sedangkan koefisien determinasinya yaitu 43% dari hasil analisis, uji hipotesis secara ringkas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Analisis Data pada Uji Hipotesis

Variabel	r_{hitung}	r_{tabel}	Koefisien determinasi	Hipotesis	
				H_0	H_a
r_{x1y}	0,908	0,1631	71%	Ditolak	Diterima
r_{x2y}	0,166	0,1631	16%	Ditolak	Diterima
r_{x1x2y}	0,207	0,1631	43%	Ditolak	Diterima

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan dan berbagai langkah yang digunakan untuk menganalisis dan pengujian hipotesis, maka akan dilanjutkan dengan pembahasan hasil penelitian yaitu sebagai berikut. **Hipotesis pertama** diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus VIII Kecamatan Buleleng. selain itu nilai korelasi sebesar 0,098 yang dikategorikan memiliki hubungan yang signifikan. Sedangkan kontribusi pola asuh orang tua terhadap hasil belajar sebesar 71% tergolong cukup tinggi. Terkadang cukup tinggi karena peran orang tua berpengaruh untuk mendampingi anak saat belajar di rumah, anak akan malas belajar jika tidak ditemani atau didampingi orang tua. Oleh karena itu saat belajar di rumah orang tua harus bisa menjadi guru dan teman belajar bagi anak. Namun jika anak sudah dibiasakan mandiri sejak kecil anak tersebut akan belajar secara mandiri tanpa didampingi oleh orang tua. Sikap orang tua dalam berinteraksi, membimbing, membina, dan mendidik dalam kehidupan sehari-hari menentukan kesuksesan anaknya menjalani kehidupan dan hasil belajar (Juniarti1 et al., 2020). Peran membangun motivasi belajar yang tinggi juga disematkan di atas pundak orangtua (Batoebara & Hasugian, 2021). Dengan kata lain adanya pola asuh yang baik orang tua akan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar (Sugiartini et al., 2019). Pola asuh orangtua sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari segi fisik, sifat, kepribadian, konsep diri, inteligensi, sosial dan emosional anak

(Budiarnawan et al., 2014; Tarmidzi, 2018). Bimbingan yang tepat dari pola asuh orang tua dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tumbuh dorongan dalam diri siswa untuk belajar dengan semangat tinggi menggunakan semua kemampuan dan keterampilan yang dimiliki dirinya (Dewi et al., 2020; Sunarsi, 2018). Jadi, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran muatan IPA, pola asuh orangtua dan motivasi siswa sangat berperan penting guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Hipotesis kedua diketahui bahwa ada hubungan yang signifikan motivasi dengan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus VIII Kecamatan Buleleng. nilai korelasi sebesar 0,076 dikategorikan memiliki hubungan yang signifikan. Sehingga kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 16% tergolong rendah. Motivasi tergolong rendah ini dikarenakan orang tua atau lingkungan yang kurang mendukung anak pada saat pembelajaran dirasa memberikan pengaruh, dengan adanya motivasi dirasa sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa karena perkembangan yang dialami siswa dipengaruhi dengan baik oleh motivasi yang diberikan oleh orang tuanya, sehingga dapat dikatakan dengan dukungan seperti motivasi yang sesuai akan mempengaruhi kecerdasan seorang siswa. Motivasi adalah dorongan yang tumbuh dalam diri seseorang, baik yang berasal dari dalam dan luar dirinya untuk melakukan suatu pekerjaan dengan semangat tinggi menggunakan semua kemampuan dan keterampilan yang dimiliki dirinya (Sunarsi, 2018). Dengan memberikan motivasi belajar pada siswa baik motivasi dari orang tua, guru dan lingkungan akan memberikan pengaruh atau hasil belajar yang sangat penting untuk mengarahkan agar anak dapat melakukan pergaulan yang positif dan berhasil dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi berarti semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa (Rizqi & Sumantri, 2019).

Hipotesis ketiga diketahui bahwa ada hubungan yang signifikan pola asuh orang tua dan motivasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus VIII Kecamatan Buleleng. Dengan nilai korelasi yang diperoleh 0,207, dengan kontribusi sebesar 43% dinyatakan signifikan dan terdapat hubungan yang positif karena pada saat seperti ini adanya pola asuh orang tua yang positif dan motivasi berperan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa karena dengan hal tersebut siswa akan terkontrol dalam melakukan sesuatu, dan memberikan perkembangan yang baik dalam masa belajarnya. Dengan orang tua yang santai dalam mengasuh anak dan memberikan dorongan yang baik untuk anak akan menghasilkan sebuah hubungan yang harmonis dan memberikan hasil belajar yang baik pula. Temuan dalam penelitian ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan pola asuh orangtua dengan hasil belajar IPA (Rizqi & Sumantri, 2019). Motivasi siswa dalam pembelajaran ditunjukkan oleh sikap siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi; minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang dalam mengerjakan tugas dan reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru (Rizqi & Sumantri, 2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kemampuan siswa, kondisi lingkungan siswa, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa (Moslem et al., 2019; Sabrina et al., 2017).

Penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dan motivasi belajar dengan hasil belajar PPKN siswa (Dewi et al., 2020). Jadi, terdapat hubungan yang secara simultan antara pola asuh orang tua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di Gugus VIII Kecamatan Buleleng. Kelebihan penelitian ini adalah memaparkan informasi mengenai pola asuh, motivasi dan hasil belajar IPA sesuai dengan keadaan pada saat ini. Penelitian yang sejenis mungkin pernah dipaparkan namun setiap tahunnya akan mengalami kendala dan pembaharuan yang berbeda. Hasil penelitian ini sudah memaparkan secara singkat mengenai hasil belajar IPA, pola asuh orang tua, dan motivasi belajar pada siswa, selain itu terdapat hasil penelitian beserta pembahasannya sudah disampaikan secara singkat dan jelas. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pendukung atau rujukan dalam penelitian lain. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lanjutan mengenai hubungan pola asuh dan motivasi belajar terhadap hasil belajar, dengan memperluas ruang lingkup penelitian seperti pada aspek psikologis, perkembangan anak dalam proses pembelajaran dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak agar hasil penelitian yang diharapkan bisa tercapai.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data statistik maka diperoleh kesimpulan pola asuh orangtua dan motivasi siswa memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Semakin baik pola asuh yang diberikan orangtua akan mendorong motivasi siswa dalam belajar sehingga akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R. (2017). Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak (Studi pada Masyarakat Dayak di Kecamatan Halong Kabupaten Balangan). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 33-48. <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v7i1.3534>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Anggraini, Hartuti, P., & Sholihah, A. (2017). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kepribadian Siswa SMA Di

- Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 10–18. <https://doi.org/10.33369/consilia.1.1.10-18>.
- Batoebara, M. U., & Hasugian, B. S. (2021). Peran Orang Tua dalam Komunikasi Pembelajaran Daring. *Warta Dharmawangsa*, 15(1), 166–176. <https://doi.org/10.46576/wdw.v15i1.1058>.
- Budiarnawan, K. B., Antari, N. N. M., & Rati, N. W. (2014). Hubungan Antara Konsep Diri Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Di Desa Selat. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jjgds.v2i1.2224>.
- Desta, I. G. B. U., Putri, D. A. W. M., & Suarni, N. K. (2014). Determinasi Intensitas Pola Asuh Orang Tua Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Tingkat Kedisiplinan Siswa Kelas IX SMP Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1). <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJBK/article/view/3938>.
- Dewi, K. O. R., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2020). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar PPKN Siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1), 53. <http://dx.doi.org/10.23887/jjgds.v8i1.24578>.
- Fitasari, N. P. D., Suniasih, N. W., & Agustika, G. N. S. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Efikasi Diri Sebagai Intervening. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 404. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21313>.
- Fransisca, I., & MintoHari. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas Vi SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11), 1916–1927. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/24661/22575>.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>.
- Juniarti, N. K. R., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dan Konsep Diri dengan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24273>.
- Khodijah, N. (2018). Pendidikan Karakter Dalam Kultur Islam Melayu (Studi Terhadap Pola Asuh Orang Tua, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, Dan Pengaruhnya Terhadap Religiusitas Remaja Pada Suku Melayu Palembang). *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 21–39. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v4i1.1949>.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Undiksha Press.
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran IPA Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>.
- Machmud, H. (2018). Pengaruh Pola Asuh Terhadap Keterampilan Sosial Anak (Penelitian Expost Facto Pada PAUD Rintisan di Kendari). *Jurnal Al-Ta'dib*, 11(2), 127–145. <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v0i0.1108>.
- Mahmud, S. N. D., Nasri, N. M., Samsudin, M. A., & Halim, L. (2018). Science teacher education in Malaysia: challenges and way forward Siti. *Asia-Pacific Science Education ORIGINAL*, 4(8), 153–155. <https://doi.org/10.1186/s41029-018-0026-3>.
- Maswin, Ilyas, M., & Nurdin. (2020). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 24–30. <https://doi.org/10.30605/2615-7667.482>.
- Meo, L., We'u, G., & BS, Y. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 38–52. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.97>.
- Moslem, M. C., Komaro, M., & Indonesia, U. P. (2019). Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 258–265. <https://doi.org/10.17509/jmee.v6i2.21803>.
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL IKA*, 8(2), 304–314. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>.
- Pucangan, K. Y. J., Suarni, N. K., & Arini, N. W. (2017). Hubungan antara konsep diri dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar SD kelas II. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10. <http://dx.doi.org/10.23887/jjgds.v5i2.11007>.
- Riski Juniarti1, N. K., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dan Konsep Diri dengan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24273>.
- Rizqi, A. T., & Sumantri, M. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 145–154.

<http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v3i2.18071>.

- Sabrina, R., Fauzi, & Yamin. (2017). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 108–118. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/download/7736/3350>.
- Safitri, Y. A., Baedowi, S., & Setianingsih, E. S. (2020). Pola Asuh Orang Tua di Era Digital Berpengaruh Dalam Membentuk Karakter Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 508–514. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.28554>.
- Sari, R. I. P. (2014). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 11 Petang Jakarta Timur. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, II(1), 26–32. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1237>.
- Sugiartini, N. K., Pudjawan, K., & Renda, N. T. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Rasa Percaya Diri Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Mimbar PGSD*, 5(2), 171. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19853>.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Sunarsi, D. (2018). Pengaruh Disiplin, Motivasi, Dan Kompetensi Terhadap Prestasi Belajar (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Pamulang, Tangerang Selatan Tahun Akademik 2016-2017). *Jurnal Mandiri*, 1(2), 207–226. <https://doi.org/10.33753/mandiri.v1i2.19>.
- Tarmidzi. (2018). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Psychological Self Concept Anak Dalam Kegiatan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.33603/caruban.v1i1.1167>.
- Widiantari, N. L., & Suarjana, I. M. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Hasil Belajar IPA siswa kelas V. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 25(2), 85–94. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i2.4196>.
- Wulandari, A. P., & Renda, N. T. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dengan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 90. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26068>.



Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan *Fun thinkers*

Ni Made Upadani^{1*}, I Gusti Ayu Tri Agustiana²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 26, 2021

Revised July 27, 2021

Accepted September 28, 2021

Available online August 25, 2021

Kata Kunci:

Berpikir Kritis, Media, Fun Thinkers

Keywords:

Critical Thinking, Media, Fun Thinkers



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

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Adanya kesulitan pada guru dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga membuat siswa menjadipasif dan membuat kemampuan berpikir kritis siswa tidak berkembang. Berdasarkan hal tersebut diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran misalnya dengan media *fun thinkers*. Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis untuk siswa SD kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan dengan menggunakan model *ADDIE*. Subjek penelitian ini adalah 2 orang dosen sebagai ahli materi, 2 orang dosen sebagai ahli media, 2 orang guru sebagai respon praktisi, dan 10 siswa sebagai respon siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dengan instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas media *fun thinkers* adalah *rating scale* berupa lembar penilaian media *fun thinkers* dari ahli. Data dianalisis dengan menggunakan rumus *mean* untuk mengetahui rata-rata skor validitas media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis. Penelitian ini menghasilkan media *fun thinkers* yang telah dinyatakan valid berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa dengan rata-rata berada pada rentang $4.21 < Va < 5.00$ dengan kualifikasi sangat valid. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan bahwa media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis untuk siswa SD kelas IV tema 4 berbagai pekerjaan yang dikembangkan telah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Obstacles experienced by parents in guiding children to learn can affect the low motivation and learning outcomes of students' science, especially on science content. This study aims to examine the relationship between parenting and learning motivation on student learning outcomes. This type of research is *ex post facto* research. The number of samples in this study was 143 students. Data collection techniques using a questionnaire. The data analysis used is simple regression and multiple regression using SPSS. The results showed that parenting, learning motivation, and learning outcomes influence each other. When described are as follows; First, there are significant results between parenting and learning outcomes obtained by the value of $F_{count} > F_{table}$ ($0.908 > 0.163$), secondly there is a significant relationship between motivation and learning outcomes obtained by the value of $F_{count} > F_{table}$ ($0.166 > 0.163$), thirdly, there is a significant relationship between the pattern nurturing and motivation on science learning outcomes obtained by the value of $F_{count} > F_{table}$ ($0.166 > 0.163$). So, there is a significant relationship between parenting patterns and learning motivation on science learning outcomes for Grade V Elementary School students separately and simultaneously. This research has an impact on improvements in the form of efforts by parents, teachers, and the community to instill a positive self-concept in children through good parenting to increase learning motivation and student learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan kemampuan atau potensiyang dimilikinya kearah yang lebih baik lagi (Muskania & Zulela MS, 2021; Triyani et al., 2020). Organisasi pendidikan, keilmuan dan kebudayaan (UNESCO) memberikan kontribusi yaitu dalam pendidikan didasarkan pada empat pilar pendidikan yaitu *learning to know, learning to do, learning to live together, and learning to be* sehingga membuat siswa dituntut untuk mengikuti pendidikan dengan aktif (Prasetyono & Trisnawati, 2018; Priscilla & Yudhyarta, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, pada kurikulum 2013 tujuan pendidikan yaitu adanya keseimbangan antara *hard skill* dan *soft skill* untuk mencakup kompetensi utama

Corresponding author

*E-mail addresses: nimadeupadani16@undiksha.ac.id

yang dikelompokkan ke dalam tiga hal yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Untari, 2017). Berdasarkan hal tersebut, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan dari pendidikan. Dalam proses pembelajaran guru memiliki tugas untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dari kurikulum 2013. Dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 adalah proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran (Gunawan et al., 2017; Syarifudin, 2020). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan meningkatkan daya berpikir kritis siswa (Sofyan, 2019). Berpikir kritis merupakan suatu kerangka akal budi yang digunakan untuk mengalisis dalam proses mempertimbangkan atau menentukan suatu hal agar sesuai dengan logika (Agnafia, 2019; Ayçiçek, 2021). Berdasarkan hal tersebut guru perlu melakukan modifikasi dalam perancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan daya berpikir kritis siswa. Perancangan pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan memilih komponen pembelajaran misalnya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran, buku dan lembar kerja siswa serta sarana dan prasarana pendukung lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Khairunnisa, 2020; R. H. Lestari et al., 2020). Dengan melakukan perancangan pembelajaran yang baik maka akan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan bagi siswa serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan baik.

Namun pada kenyataannya hal tersebut belum dapat dilaksanakan dengan baik. Dalam proses pembelajaran yang guru laksanakan masih banyak yang berpusat pada guru sehingga membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran (Jainuddin, 2019; Maemanah et al., 2019). Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Pada saat observasi diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru masih hanya berpaku pada buku pegangan dan dijelaskan langsung oleh guru. Dengan hal tersebut, maka akan membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis siswa (Ilham & Hardiyanti, 2020; Tias, 2017). Selain permasalahan tersebut, permasalahan lainnya yang ditemui guru dalam melaksanakan pembelajaran yaitu kesulitan dalam merancang pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan membuat siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Kusumaningtyas et al., 2020). permasalahan tersebut misalnya kesulitan dalam memilih media pembelajaran atau sumber belajar yang tepat. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan dimana dalam mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran dikarenakan guru merasa kesulitan dalam menentukan dan merancang media pembelajaran yang sesuai. Dengan permasalahan tersebut berdampak pada siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran (Babys, 2017; Fatdha & Alamsyah, 2020). Berdasarkan hal tersebut perlu adanya solusi untuk mengatasi hal dimana pembelajaran yang berpusat pada guru dan kesulitan dalam merancang pembelajaran yang membuat siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran dan membuat kemampuan berpikir kritis siswa tidak berkembang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan merancang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu benda, alat atau apapun itu yang dapat guru gunakan untuk membantu dalam melaksanakan pembelajaran atau membantu dalam menjelaskan materi pelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019; Setiawan et al., 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran dapat berpusat pada siswa (Apriansyah et al., 2020). Berdasarkan hal tersebut, dalam memilih media pembelajaran memperhatikan beberapa hal yaitu media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, mudah diaplikasikan dalam pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuannya (Yunita & Aris Susanto, 2020). Selain itu, pemilihan media pembelajaran juga harus dapat membuat pembelajaran berpusat pada siswa atau membuat pembelajaran menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah media *fun thinkers*. Media *fun thinker's* merupakan seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan. Media ini pun dilengkapi dengan sebuah alat bantu berupa papan plastik dengan 16 kotak di dalamnya yang dapat dipindahkan dari satu bagan ke bagan lainnya (Anjarani et al., 2020; Wijaya et al., 2021). Telah banyak penelitian mengenai media *fun thinkers* telah dilakukan misalnya penelitian yang menyatakan bahwa media *fun thinkers book* yang dikembangkan dinyatakan valid dan memiliki tampilan yang dapat menarik minat siswa dalam belajar (Riani et al., 2019). Hasil penelitian yang mendapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media *fun thinkers* pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan siswa dalam pembelajaran (Wijaya et al., 2021). Dengan demikian, maka dapat diyakini bahwa media *fun thinker's* dapat menjadi solusi atas permasalahan kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media *fun thinker's* merupakan solusi yang sangat cocok untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan diatas. Menggunakan media *fun thinkers*, diharapkan mampu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media *fun thinker's* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, siswa diminta untuk menganalisis suatu gambar agar mampu menjawab dan mampu menjodohkan pertanyaan dengan jawaban yang benar. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal berpikir

kritis untuk siswa SD Kelas IV tema 4 berbagai pekerjaan yang telah dinyatakan valid. Pada penelitian ini, media *fun thinkers* dikembangkan dengan pada isi buku *fun thinkers'* yang dikembangkan dengan menambahkan soal-soal yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Proses pembuatan media diawali dengan merancang desain menggunakan *CorelDRAW X5*, kemudian dicetak dan disusun berbentuk buku. Media *fun thinker's* berbasis soal berpikir kritis yang dikembangkan memiliki ukuran 21 cm x 29,7 cm dengan jumlah halaman sebanyak 36 halaman dengan 11 latihan soal. Kertas yang dijadikan bahan dalam pembuatan media *fun thinker's* berbasis soal berpikir kritis adalah kertas *glossy* dan *art paper*.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikemas dalam media *fun thinkers*. Penelitian ini menggunakan model penelitian *ADDIE* (*Analyze* atau analisis, *Design* atau desain, *Development* atau pengembangan, *Implementation* atau implementasi, *Evaluation* atau evaluasi). Model ini dipilih karena model ini mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan maupun sikap seperti kurikulum yang berlaku sekarang ini yaitu Kurikulum 2013 (Molenda, 2013). Subjek pada penelitian ini adalah 2 orang dosen sebagai ahli materi dan 2 orang dosen sebagai ahli media, 2 orang guru kelas IV serta 10 siswa kelas IV di SD Negeri 2 Taro. Penelitian ini menggunakan metode kuesioner (angket). Metode kuesioner dilaksanakan dengan mengajukan beberapa pernyataan kepada responden (Agung, 2014). Penelitian ini dilakukan sampai pada uji terbatas, uji terbatas dilakukan dengan cara uji validitas media yang telah dibuat kemudian dicari respon dari guru dan siswa terhadap media yang telah diuji validitasnya. Penelitian ini menggunakan instrumen *rating scale*. Instrumen *rating scale* merupakan salah satu alat untuk memperoleh data yang berupa suatu daftar yang berisi tentang sifat atau ciri-ciri tingkah laku yang ingin diselidiki yang harus dicatat secara bertingkat. Skala penilaian yang digunakan pada *rating scale* adalah 1-5 (Ilhami & Rimantho, 2017). *Rating scale* diperuntukkan sebagai pengumpul data hasil validitas media oleh para ahli. Kisi-kisi instrument penilaian media yang digunakan dalam penilaian inintersaji pada tabel 1,2,3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen penelitian

Aspek	Indikator
Isi soal	Kejelasan dan kelengkapan identitas Kurikulum 2013 Relevansi materi soal terhadap kompetensi dasar Relevansi materi soal terhadap indikator Relevansi materi soal terhadap tingkat perkembangan siswa Relevansi materi soal terhadap muatan berpikir kritis
Penggunaan bahasa	Kualitas penggunaan bahasa

Tabel 2. Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator
Desain Media	Desain sampul media Kualitas gambar yang ditampilkan Kejelasan teks yang ditampilkan Tampilan media Tata letak
Penggunaan bahasa Kemudahan penggunaan	Kualitas penggunaan bahasa Kemudahan penggunaan media Kejelasan penggunaan media

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Praktisi atau Guru

Aspek	Indikator
Sajian media	Kualitas teknis media Kualitas isi materi dalam media
Kualitas media	Kualitas soal berbasis soal berpikir kritis Kualitas instruksional

Tabel 4. Instrumen Uji Perseorangan dan Kelompok Kecil

Aspek	Indikator
Materi soal	Pemahaman materi
Penggunaan media	Kemudahan menggunakan media dalam belajar

Setelah penyusunan instrument, kemudian dilakukan pengujian terhadap validasi isi instrument penilaian. Validitas isi digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan kisi-kisi instrumen yang disusun. Agar instrumen yang disusun dikatakan valid, maka dilakukan uji validitas isi oleh beberapa ahli (*judges*) yang memiliki kompetensi dari variabel yang sedang diteliti. Uji validitas dilaksanakan dengan rumus *Gregory*. Setelah instrumen dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui hasil pengukuran tersebut dan tetap konsisten bila dilakukan secara berulang-ulang. Uji reliabilitas ini dilakukan oleh 2 orang ahli (*judges*) yang sesuai dengan bidang yang sedang diuji. Rumus yang dapat digunakan untuk uji reliabilitas adalah *percentage of agreement*. Di dalam penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif adalah suatu cara dalam menganalisis data berupa kata atau kalimat mengenai suatu objek secara sistematis dalam menghasilkan kesimpulan umum (Agung, 2014). Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data yang bersumber dari komentar, tanggapan, kritik, dan saran berdasarkan uji para ahli terhadap media yang sudah dikembangkan dengan menggunakan kuesioner atau angket. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mengolah data dengan menyusun secara sistematis kedalam bentuk angkaangka atau persentase mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperolehnya kesimpulan umum (Agung, 2014). Data pada penelitian pengembangan ini didapat melalui lembar penilaian kuesioner, kemudia data tersebut dihitung rata-ratanya sehingga akan mendapatkan hasil validitas dari media yang dikembangkan. Data tersebut dihitung dengan menggunakan rumus *mean*. Kriteria validitas ditentukan berdasarkan rerata skor validitas hasil penilaian pada ahli, kemudian disesuaikan dengan kriteria penilaian. Kriteria penilaian hasil validasi direpresentasikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Hasil Validasi

Interval Skor	Kategori Penilaian	Keterangan
$4,21 \leq Va < 5,00$	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
$3,41 \leq Va < 4,20$	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$2,61 \leq Va < 3,40$	Cukup	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$1,81 \leq Va < 2,60$	Kurang	Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
$1,0 \leq Va < 1,80$	Buruk	Belum dapat digunakan dan harus dikaji ulang serta revisi total

(Pratiwi & Andayono, 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap analisis (*analyze*) merupakan tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan dengan empat tahapan yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis, dan analisis media yang baik. Analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis KI, KD, dan Indikator yang termuat pada buku guru dan siswa tema 4 berbagai pekerjaan pada kelas IV Sekolah Dasar dan indikator keterampilan berpikir kritis yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media. Hasil yang diperoleh pada analisis kurikulum yaitu pada muatan Bahasa Indonesia memuat KD yaitu menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). Pada muatan PPKn memuat KD yaitu menganalisis hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari, dan menganalisis makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila. Pada muatan IPA memuat KD yaitu menganalisis pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan. Pada muatan IPS memuat KD yaitu menganalisis kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Pada tahap analisis kurikulum juga diketahui keterampilan berpikir kritis meliputi memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basicsupport*), menyimpulkan (*inference*), membuat penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), serta strategi dan taktik (*strategies dan tactics*). Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan dengan guru kelas IV di SD Gugus IV Tegallalang bahwa guru mengajar hanya berpatokan pada buku, sangat jarang guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Belum juga terdapat media yang secara khusus digunakan pada tema 4 berbagai pekerjaan di Gugus tersebut. Tidak tersedianya media yang secara khusus digunakan pada tema berbagai pekerjaan pada kelas IV membuat siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Pada tahap analisis karakteristik siswa diketahui bahwa siswa SD berada pada tahap operasional konkret yang pada saat belajar memerlukan objek yang bersifat nyata atau kontekstual. Berdasarkan teori tersebut diperoleh bahwa, dalam proses pembelajaran sangat diperlukannya suatu media pembelajaran untuk siswa SD.

Tahap perencanaan (*design*). Tahap ini bertujuan untuk merancang media berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Proses pembuatan media diawali dengan merancang desain menggunakan *CorelDRAW X5*, kemudian dicetak dan disusun berbentuk buku. Media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis yang dikembangkan memiliki ukuran 21 cm x 29,7 cm dengan jumlah halaman sebanyak 36 halaman dengan 11

latihan soal. Kertas yang dijadikan bahan dalam pembuatan media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis adalah kertas *glossy* dan *art paper*. Pada tahap ini dilakukan pengujian validasi isi instrument penilaian dari media *fun thinkers*. Uji validitas instrumen dilakukan dengan memberikan instrumen yang telah disusun dan lembar penilain kepada 2 orang dosen yang ahli dalam bidang tersebut. Adapun Instrumen yang di uji validitasnya yaitu: a) instrumen validasi ahli materi, b) instrumen ahli media, c) instrumen respon praktisi, d) instrumen respon siswa. Koefisien validitas isi instrumen ahli materi diperoleh hasil 0,87 dengan kriteria validitas isi sangat tinggi. Kemudian koefisien validitas isi instrumen ahli media diperoleh hasil 0,95 dengan kriteria validitas isi sangat tinggi. Koefisien validitas isi instrumen respon praktisi diperoleh hasil 1 dengan kriteria validitas isi sangat tinggi. Koefisien validitas isi instrumen respon siswa diperoleh hasil 1 dengan kriteria validitas isi sangat tinggi. Berdasarkan kriteria validitas isi, keempat instrumen tersebut berada pada kriteria validitas isi sangat tinggi. Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas ini dilakukan oleh 2 orang ahli (*judges*) yang sesuai dengan bidang yang sedang diuji. Adapun instrumen yang di uji reliabilitasnya yaitu: a) instrumen validasi ahli materi diperoleh hasil 86,6% dengan kriteria derajat reliabilitas sangat baik, b) instrumen ahli media diperoleh hasil 95% dengan kriteria derajat reliabilitas sangat baik, c) instrumen respon praktisi diperoleh hasil 100% dengan kriteria derajat reliabilitas sangat baik, d) instrumen respon siswa diperoleh hasil 100% dengan kriteria derajat reliabilitas sangat baik. Berdasarkan kriteria derajat reliabilitas instrumen, hasil uji reliabilitas keempat instrumen tersebut berada pada kriteria reliabilitas sangat baik.

Tahap pengembangan yang merupakan tahapan dimana media yang dikembangkan mulai dibuat. Media yang dikembangkan terdiri dari cover, Petunjuk umum penggunaan media, KD dan indikator, prakata, daftar isi, latihan soal, daftar pustaka, dan lampiran. Adapun hasil pengembangan media *fun thinkers* tersaji pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media *Fun thinkers*

Media *fun thinkers* yang sudah selesai dikembangkan kemudian dilakukan penilaian oleh 2 orang dosen sebagai ahli materi, 2 orang dosen sebagai ahli media, 2 orang guru sebagai respon praktisi dan 10 siswa sebagai respon siswa dengan memberikan lembar penilaian media untuk mencari validitas media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis yang dikembangkan. Data berupa skor yang diperoleh pada lembar penilaian media kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis. Berdasarkan hasil rerata diperoleh rentang $4.21 < Va < 5.00$ dengan kriteria **sangat valid**. Hasil validitas ahli materi memperoleh rata-rata 4,93 dengan kriteria **sangat valid**. Hasil validitas ahli media memperoleh rata-rata 4,58 dengan kriteria **sangat valid**, namun perlu diperhatikan kembali pada 1 butir pernyataan yang mendapatkan penilaian dengan kualifikasi valid, yaitu kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan latihan soal berbasis berpikir kritis sesuai pada buku tema. Hasil validitas respon praktisi memperoleh rata-rata 4,88 dengan kriteria

sangat valid. Hasil validitas respon siswa memperoleh rata-rata 4,75 dengan kriteria **sangat valid.** Sedangkan hasil uji reliabilitas ahli materi memperoleh hasil 100% dengan derajat reliabilitas **sangat baik.** Hasil uji reliabilitas ahli media memperoleh hasil 92% dengan derajat reliabilitas **sangat baik.** Hasil uji reliabilitas respon praktisi memperoleh hasil 99,5% dengan derajat reliabilitas **sangat baik.** Hasil uji reliabilitas respon siswa memperoleh hasil 95% dengan derajat reliabilitas **sangat baik.**

Pembahasan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media *fun thinkers* yang berbasis berpikir kritis pada tema berbagai pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar. Media *fun thinkers* dikembangkan dengan mengikuti model pengembangan *ADDIE* namun hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Media yang dikembangkan terdiri dari cover, petunjuk umum penggunaan media, KD dan indikator, prakata, daftar isi, latihan soal, daftar pustaka, dan lampiran. Media *fun thinkers* yang dikembangkan dengan melakukan pengujian oleh para ahli media, ahli isi, praktisi atau guru dan siswa kelas IV sekolah dasar. **Tahap pertama** yaitu tahap analisis yang dilakukan dengan melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis, dan analisis media yang baik. Berdasarkan hasil analisis ditemukan permasalahan yaitu dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tema 4 guru kurang menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena ketersediaan media pada tematersebut yang tidak ada dan guru merasa kesulitan dalam mengembangkan media pada tema tersebut. Permasalahan tersebut membuat siswa pasif dalam proses pembelajaran yang apabila didiamkan akan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar siswa (Ilham & Hardiyanti, 2020; Tias, 2017). Pada tahap analisis juga diketahui bahwa siswa berada pada tahap operasional kongkrit. Sejalan dengan teori Piaget yang menyebutkan bahwa anak sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit (AD, 2018; Bujuri, 2018) yang menandakan bahwa anak akan mengerti jika diajar dengan benda kongkrit atau nyata. Hasil yang telah diperoleh kemudian dikumpulkan untuk menjadi acuan dalam proses pengembangan media.

Tahap perancangan yang dilaksanakan untuk merancang produk yang dikembangkan serta instrument penilaian validasi media. Berdasarkan pada permasalahan yang telah ditemukan pada tahap analisis maka media yang dikembangkan adalah media *fun thinkers*. Dengan menggunakan media *fun thinkers*, diharapkan mampu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media *fun thinkers* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, siswa diminta untuk menganalisis suatu gambar agar mampu menjawab dan mampu menjodohkan pertanyaan dengan jawaban yang benar. Poin yang dikembangkan dalam media *fun thinkers* adalah pada isi buku *fun thinkers*. Proses pembuatan media diawali dengan merancang desain menggunakan *CorelDRAW X5*, kemudian dicetak dan disusun berbentuk buku. Media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis yang dikembangkan memiliki ukuran 21 cm x 29,7 cm dengan jumlah halaman sebanyak 36 halaman dengan 11 latihan soal. Kertas yang dijadikan bahan dalam pembuatan media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis adalah kertas *glossy* dan *art paper*. Pada tahap ini juga dilaksanakan penyusunan instrument penilaian media yang akan digunakan. Instrument yang disusun kemudian dilakukan pengujian validitas isi dan reabilitasnya. Tujuan dilakukan pengujian validitas isi dan reabilitas adalah untuk menyatakan instrument yang digunakan dapat dinyatakan baik digunakan karena instrument valid dan apabila digunakan terus menerus hasilnya tidak berubah-ubah atau sama. Berdasarkan hasil pengujian instrument yang dilakukan oleh 2 orang judges diketahui bahwa instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan untuk menilai media yang dikembangkan.

Tahap pengembangan yang dilakukan untuk membuat media yang telah dirancang sebelumnya menjadi media sesungguhnya dan telah teruji validitinya. Media yang telah dibuat kemudian dilakukan uji validasi yang dilakukan oleh 2 orang ahli media, 2 orang ahli isi, 2 orang guru atau praktisi, dan 10 orang siswa. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, media *fun thinkers* yang berbasis berpikir kritis dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran tema 4 tentang berbagai pekerjaan. Kelayakan media *fun thinkers* yang telah dikembangkan dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek isi dan aspek media. Dilihat dari aspek isi, kelayakan media *fun thinkers* yang dikembangkan memiliki isi yang dilengkapi dengan soal atau latihan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk siswa, dikarenakan dengan siswa memiliki keterampilan berpikir kritis akan membuat siswa dapat menyelesaikan masalah sosial, keilmuan dan permasalahan praktis secara efektif sehingga dapat menolong siswa dalam mengembangkan dirinya (Lestari et al., 2017; Redhana, 2013). Dengan menambahkan unsur berpikir kritis pada media pembelajaran akan membuat siswa memiliki kemampuan menganalisis dan memberikan tanggapan terhadap informasi secara tepat (Nadeak et al., 2020; Zulhelmi et al., 2017). Kelayakan media *fun thinkers* juga dapat dilihat dari aspek media yang didesain dengan system pembelajaran sambil bermain. Pembelajaran sambil bermain akan membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran (Jundu et al., 2019; Saputri et al., 2018). Selain itu, media yang dikembangkan telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berdasar pada tahap operasional kongkrit (Ananda, 2018; Hikmawati, 2018). Dengan menggunakan media yang dapat memberikan penjelasan kepada siswa secara kongkrit akan memudahkan siswa dalam memahami materi (Asmara et al., 2018; Hilmy & Niam, 2020). Hasil

yang telah diperoleh sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Riani et al., 2019) media *fun thinkers book* yang dikembangkan dinyatakan valid dan memiliki tampilan yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Hasil penelitian yang menyatakan hasil bahwa dengan menggunakan media *fun thinkers* pengaruh yang signifikan terhadap pemagaman siswa dalam pembelajaran (Wijaya et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut maka dapat diyakini bahwa media *fun thinker's* dapat menjadi solusi atas permasalahan kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan dengan didukung oleh penelitian yang relevan maka dapat diketahui bahwa media *fun thinkers* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dikarenakan media *fun thinkers* mampu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media *fun thinkers* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, siswa diminta untuk menganalisis suatu gambar agar mampu menjawab dan mampu menjodohkan pertanyaan dengan jawaban yang benar, sehingga akan membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah dengan adanya media ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai dengan optimal. Kehadiran media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis untuk siswa SD kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik karena dengan menggunakan media ini siswa dapat belajar sambil bermain. Dengan adanya media *fun thinker's* berbasis soal berpikir kritis dapat membantu siswa dalam melatih dan mengasah kemampuan berpikir kritis siswa karena dalam media ini disajikan soal-soal berbasis berpikir kritis. Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan maka media *fun thiker* memiliki banyak kelebihan. Kelebihan dari penelitian ini adalah adanya media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis dapat membantu siswa dalam melatih dan mengasah kemampuan berpikir kritis siswa karena dalam media ini disajikan soal-soal berbasis berpikir kritis (Bustami et al., 2018; Noviyanti et al., 2019). Selain itu, adanya media *fun thinkers* dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik karena dengan menggunakan media ini siswa dapat belajar sambil bermain (Akmal et al., 2020; Pham et al., 2020). Selain kelebihan yang telah disampaikan, kelemahan dalam penelitian pengembangan ini adalah media *fun thinkers'* yang telah dikembangkan masih hanya terpaku pada materi pada satu tema saja yaitu tema 4 tentang berbagai pekerjaan saja, sehingga dirapkan untuk terdapat penelitian yang serupa namun mencakup materi yang lebih luas lagi

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini dihasilkan media *fun thinkers* yang berbasis berpikir kritis pada tema berbagai pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar. Media *fun thinkers* yang telah dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, ahli isi, praktisi, dan siswa. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diyakini bahwa media *fun thinkers* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran tematik khususnya pada tema berbagai pekerjaan kelas IV sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- AD, Y. (2018). Konsep Perkembangan Kognitif Perspektif Al-Ghazali Dan Jean Piaget. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.24042/kons.v5i2.3501>.
- Agnafia, D. N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Biologi. *Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 6(1), 45. <https://doi.org/10.25273/florea.v6i1.4369>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Deepublish.
- Akmal, S., Masna, Y., Tria, M., & Maulida, T. A. (2020). EFL Teachers' Perceptions: Challenges and Coping Strategies of Integrated Skills Approach (ISA) Implementation at Senior High Schools in Aceh. *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 4(2), 363. <https://doi.org/10.21093/ijeltal.v4i2.522>.
- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan Realistics Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 125-133. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.39>.
- Andriawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Praktik Batu Kelas XI Jurusan Teknik Konstruksi Batu Beton di SMKN 2 Pengasih. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan. E-Journal Pend. Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(3), 1-7. <https://doi.org/http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/21282>.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100-111. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26466>.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas

- Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Asmara, Y. P., Kurniawan, T., Sutjipto, A. G. E., & Jafar, J. (2018). Application of plants extracts as green corrosion inhibitors for steel in concrete - A review. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 3(2), 158–170. <https://doi.org/10.17509/ijost.v3i2.12760>.
- Ayçiçek, B. (2021). Integration of critical thinking into curriculum: Perspectives of prospective teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 41, 100895. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100895>.
- Babys, U. (2017). Kemampuan Literasi Matematis Space And Shape Dan Kemandirian Siswa SMA Pada Discovery Learning Berpendekatan RME-PISA. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(2), 43. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i2.82>.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).
- Bustami, Y., Syafruddin, D., & Afriani, R. (2018). The implementation of contextual learning to enhance biology students' critical thinking skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 451–457. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i4.11721>.
- Fatdha, S. E., & Alamsyah, M. (2020). Penerapan Metode Student Teams Achievement Division (STAD) dalam Media Pembelajaran Multimedia Kreatif. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(2), 284–297. <https://doi.org/10.36378/jtos.v3i2.807>.
- Giyanti. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Division (STAD) dan Rasa Percaya Diri Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 37. <https://doi.org/10.30656/gauss.v1i1.635>.
- Gunawan, I., Ulfatin, N., Sultoni, S., Sunandar, A., Kusumaningrum, D. E., & Triwiyanto, T. (2017). Pendampingan Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 37–47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um050v1i1p%25p>.
- Hikmawati, N. (2018). Analisa kesiapan kognitif siswa SD/MI. *Kariman*, 6(1), 109–128. <https://doi.org/10.52185/kariman.v6i1.15>.
- Hilmy, M., & Niam, K. (2020). Winning the Battle of Authorities: The Muslim Disputes Over the Covid-19 Pandemic Plague in Contemporary Indonesia. *QIJIS (Qudus International Journal of Islamic Studies)*, 8(2), 293. <https://doi.org/10.21043/qijis.v8i2.7670>.
- Ilham, M., & Hardiyanti, W. E. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ips Dengan Metode Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Globalisasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 12. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.12-29>.
- Ismail, M. E., Utami, P., Ismail, I. M., Hamzah, N., & Harun, H. (2018). Development of massive open online course (MOOC) based on addie model for catering courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 184. <https://doi.org/10.21831/jpv.v8i2.19828>.
- Jainuddin. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Latihan Menyelesaikan Soal Secara Sistematis Pada Siswa Kelas XI. IPA 1 SMA Negeri 2 Sungguminasa. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 1(3), 44–52. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v1i3.42>.
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>.
- Khairunnisa, I. S. J. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk Ppkn Jenjang Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 1–7. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>.
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.9106>.
- Lestari, D. D., Ansori, I., & Karyadi, B. (2017). Penerapan Model Pbm Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53>.
- Lestari, R. H., Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Fitriawati, M. (2020). Perancangan Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Sistem Informasi Berbasis Website. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1396–1408. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.770>.
- Maemanah, S., Suryaningsih, S., & Yunita, L. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Flipped Classroom Pada Pembelajaran Kimia Abad Ke 21. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 143–154. <https://doi.org/10.19109/ojpk.v3i2.4901>.
- Muskania, R., & Zulela MS. (2021). Realita Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155–165. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15298>.
- Nadeak, B., Juwita, C. P., Sormin, E., & Naibaho, L. (2020). Hubungan kemampuan berpikir kritis mahasiswa

- dengan penggunaan media sosial terhadap capaian pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 8(2), 98. <https://doi.org/10.29210/146600>.
- Noviyanti, E., Rusdi, R., & Ristanto, R. H. (2019). Guided Discovery Learning Based on Internet and Self Concept: Enhancing Student's Critical Thinking in Biology. *Indonesian Journal of Biology Education*, 2(1), 7-14. <https://doi.org/10.31002/ijobe.v2i1.1196>.
- Pham, V. H., Cichy, I., Wawrzyniak, S., & Rokita, A. (2020). "BRAINballs" educational balls - An innovative teaching method in education "Children learn while playing." *VNU Journal of Science: Education Research*, 36(4), 68-74. <https://doi.org/10.25073/2588-1159/vnuer.4443>.
- Prasetyono, R. N., & Trisnawati, E. (2018). Pengaruh Pembelajaran IPA Berbasis Empat Pilar Pendidikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.679>.
- Pratiwi, D. S., & Andayono, T. (2019). Persepsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Terhadap Penggunaan E-Learning. *Cived*, 6(4). <https://doi.org/10.24036/cived.v6i4.106894>.
- Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. (2021). Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan UNESCO. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 64-76. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i1.258>.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Redhana, I. W. (2013). Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pertanyaan Socratic untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3, 351-365. <https://doi.org/10.21831/cp.v0i3.1136>.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173-184. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>.
- Saputri, D. Y., Rukayah, & Indriayu, M. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1-8. <https://doi.org/10.24331/ijere.411329>.
- Saroh, I. (2016). *Pengembangan Media Flash Card Fun thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik Pada Siswa Kelas II SD N Karang Tempel: Vol. III (Nomor 2)*. Universitas PGRI Semarang.
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmanarti, D., Juniarto, T., & Wardani, I. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya. *MANGGALI: Jurnal Pengabdian dan Pembelajaran Masyarakat*, 1(1), 46-57. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1547>.
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi Hots Pada Kurikulum 2013. *Inventa*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>.
- Tias, I. W. U. (2017). Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 50-60. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i1.13060>.
- Triyani, E., Busyairi, A., & Ansori, I. (2020). Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Apel Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas Iii. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 150-154. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v10i2.23608>.
- Untari, E. (2017). Pentingnya Pembelajaran Multiliterasi untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam Mempersiapkan Diri Menghadapi Kurikulum 2013. *Wahana Sekolah Dasar*, 25(1), 16-22. <https://doi.org/10.17977/um035v25i12017p016>.
- Wijaya, I. H., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). the Influence of Fun thinkers Book Media Towards Science Concepts Understanding of 5Th Grade Student on Min 3 Central Lombok in 2020/2021 Academic Year. *Progres Pendidikan*, 2(2), 81-88. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i2.128>.
- Yunita, & Aris Susanto. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala. *Simkom*, 5(2), 9-18. <https://doi.org/10.51717/simkom.v5i2.43>.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72-80.



Minat Baca dan Peran Orang Tua di Masa Pandemi COVID-19 Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia

Ni Made Sintya Aryandani^{1*}, Luh Putu Putrini Mahadewi², I Made Citra Wibawa³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

² Program Studi Ilmu Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 12, 2021

Revised July 15, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Minat, Orang Tua,
Keterampilan Membaca

Keywords:

Interest, Parents, Reading
Ability



This is an open access article under the
CC BY-SA license.

Copyright © 2021 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa mulai menurun di masa pandemi COVID-19. Hal tersebut dipengaruhi oleh rendahnya minat baca, serta kurangnya perhatian orang tua di masa pandemi COVID-19. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan minat baca dan peran orang tua di masa pandemi COVID-19 terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 49 orang siswa. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu metode tes dan metode kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis maka terdapat hubungan yang signifikan minat baca dan keterampilan membaca bahasa Indonesia dengan $r_{x1y} = 0,706$ dengan koefisien determinasi sebesar 49,8% sehingga terdapat hubungan yang signifikan peran orang tua di masa pandemi COVID-19. Keterampilan membaca bahasa Indonesia dengan $r_{x2y} = 0,805$ dengan koefisien determinasi sebesar 64,7%, secara simultan, terdapat hubungan yang signifikan minat baca dan peran orang tua di masa pandemi COVID-19 terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia dengan $r_{x1x2y} = 0,805$ dengan koefisien determinasi sebesar 65,9%. Jadi ditemukan terdapat hubungan yang signifikan minat baca dan peran orang tua di masa pandemi COVID-19 terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia. Implikasi penelitian ini yaitu peranan orang tua sangat penting untuk menumbuhkan minat baca siswa di masa pandemi covid-19.

ABSTRACT

Students' Indonesian reading skills began to decline during the COVID-19 pandemic. This was influenced by the low interest in reading, as well as the lack of parental attention during the COVID-19 pandemic. The purpose of this study was to analyze the relationship between reading interest and the role of parents during the COVID-19 pandemic on Indonesian reading skills. This type of research is *ex post facto* research. The population in this study amounted to 49 students. The method used in collecting data is the test method and the questionnaire method. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the results of the analysis, there is a significant relationship between reading interest and Indonesian reading skills with $r_{x1y} = 0.706$ with a coefficient of determination of 49.8% so that there is a significant relationship with the role of parents during the COVID-19 pandemic. Indonesian reading skills with $r_{x2y} = 0.805$ with a determination coefficient of 64.7%, simultaneously, there is a significant relationship between reading interest and the role of parents during the COVID-19 pandemic on Indonesian reading skills with $r_{x1x2y} = 0.805$ with a determination coefficient of 65.9%. So it was found that there was a significant relationship between reading interest and the role of parents during the COVID-19 pandemic on Indonesian reading skills. The implication of this research is that the role of parents is very important to foster student interest in reading during the covid-19 pandemic.

1. PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia bahkan dunia digemparkan dengan virus corona yang dapat menyebabkan kematian pada manusia (Batubara & Batubara, 2020; Handayani et al, 2020; Mehrsafari, Moghadam, Sánchez, & Gazerani, 2021). Dampak dari corona virus ini sangat meluas mulai dari ekonomi, politik, sosial, budaya, dan pendidikan (Durnali, 2020; Putri, 2020). Dampak yang paling menonjol yaitu dalam bidang pendidikan di semua tingkatan

Corresponding author

*E-mail addresses: nimadesintyaaryandani04@undiksha.ac.id

pendidikan mulai dari TK sampai dengan perguruan tinggi (Maulana & Hamidi, 2020; Yoga Purandina & Astra Winaya, 2020). Kebijakan yang dikeluarkan dimasa darurat penyebaran COVID-19 dijelaskan bahwa proses pembelajaran dilakukan di rumah melalui proses pembelajaran daring atau jarak jauh untuk mencegah rantai penularan (Dewi, 2020b; Garad, Al-Ansi, & Qamari, 2021). Saat ini seluruh pembelajaran dilakukan dengan daring, sehingga guru harus menyiapkan pembelajaran dengan matang (Dewi, 2020a; Fitriyani & Sari, 2020). Pembelajaran daring dilakukan melalui media *WhatsApp*, *Zoom Meeting*, *Google Forms*, *Google Meet*, *Google Classroom* sesuai kesepakatan sekolah masing-masing (Malyana, 2020). Pembelajaran daring harus berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran juga dapat tercapai secara maksimal. Selain itu, pembelajaran jarak jauh juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan anak (Baber, 2021; Shaik Alavudeen et al., 2021). Salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa adalah keterampilan membaca. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam pembelajaran (Agathi Dian, Kristiantari, & Ganing, 2015; J. Warsihna, 2016; Jaka Warsihna, 2016). Selain itu, orang tua harus memberikan dukungan terhadap pengembangan keterampilan membaca. Selain itu diharapkan orang tua dapat memfasilitasi anak dengan menyediakan bahan bacaan sehingga dapat tumbuh minat baca pada siswa

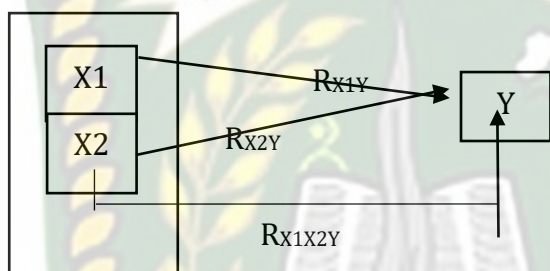
Namun permasalahan yang terjadi saat ini masih banyak siswa yang memiliki minat baca yang rendah (Christianti, 2013; Muhammad, Sholichah, & Aziz, 2019). Selain itu orang tua juga mengalami kesulitan memberikan fasilitas seperti telepon yang dapat digunakan oleh anak untuk pembelajaran daring. Selain itu, siswa yang tinggal di daerah pelosok juga kesulitan dalam mendapatkan jaringan internet sehingga pembelajaran daring tidak berjalan dengan maksimal (Abidah et al., 2020; Ayuni, Marini, Fauziddin, & Pahrul, 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SD Negeri 2 Gunung Salak pembelajaran daring baik digunakan untuk peserta didik. Pada awal pembelajaran, materi diberikan melalui file dengan format *Microsoft Word* kemudian siswa membaca, tapi lama-lama siswa menjadi bosan. Kemudian pemberian materi berikutnya melalui video, siswa sangat bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring. Selain itu beberapa kali siswa diberikan soal melalui *Google Form*, siswa sangat bersemangat dikarenakan mereka bisa langsung melihat jawaban yang benar dan jawaban yang salah. Penggunaan *Zoom Meeting* sangat jarang digunakan, hal ini disebabkan tidak semua siswa memiliki akses jaringan internet yang memadai serta orang tua yang lebih sering membawa gawai telepon pintar bekerja. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara bersama Wali Kelas V di SD Negeri 1 Megati Kecamatan Selemadeg Timur. Beliau menyampaikan di masa pandemi COVID-19 minat baca siswa mulai menurun. Penyebab utama yaitu karna pembelajaran dilakukan secara daring, sumber buku untuk dipelajari di rumah sedikit serta diterangkan pula oleh beliau kebanyakan orang tua siswa sibuk bekerja sehingga tidak bisa selalu mengikuti kegiatan pembelajaran daring dengan tepat waktu.

Keterampilan membaca adalah dasar untuk dapat mengikuti pembelajaran. Membaca merupakan modal yang paling utama untuk dapat mengerti dan memahami pembelajaran lainnya (Asna & Mimi, 2016; Christianti, 2013). Keterampilan membaca sangat penting untuk diasah karena melalui keterampilan ini seseorang akan dapat mengambil keputusan dan mengasah kemampuan otak (Heldisari, 2020a; Pertiwi, Sumarno, & Dwi, 2019). Siswa yang memiliki keterampilan membaca dengan baik akan dapat memahami isi dari bacaan yang dibacanya sehingga akan lebih mudah memahami materi pembelajaran (Antara & Aditya, 2019; Maryani, Ichsan, & Khairunnisa, 2017). Sehingga keterampilan membaca ini adalah keahlian yang akan didapatkan oleh siswa melalui kegiatan membaca sehingga dapat memperoleh ilmu dari sebuah tulisan. Faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca yaitu faktor fisiologis, intelektual, lingkungan, dan psikologis (Afrianti & Wirman, 2020; Astuti & Istiarini, 2020). Minat baca sangat diperlukan agar keterampilan membaca akan meningkat. Minat membaca ini juga dapat timbul karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu ekstrinsik dan intrinsik (Heldisari, 2020b; Zhao & Wu, 2021). Salah satu faktor ekstrinsik yang akan mempengaruhi keterampilan membaca anak adalah peran orang tua. Orang tua merupakan orang yang paling dan sangat dengan dengan anak (Junianto & Wagiran, 2013; Karima & Kurniawati, 2020). Orang tua adalah pendidik utama bagi seorang anak. Orang tua wajib memberikan dukungan terhadap perkembangan membaca pada anak (Maufur & Puadah, 2015; Saputro, 2019). Dukungan yang dapat diberikan seperti peran orang tua mendampingi anaknya ketika mereka sedang belajar dan memfasilitasi anak dengan menyediakan bahan bacaan di rumah sehingga dapat menumbuhkan minat baca anak (Creed, Conlon, & Zimmer-Gembeck, 2012; Wang & Liu, 2021).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa orangtua dapat membantu membimbing pengerjaan tugas, memberikan fasilitas belajar sehingga dapat meningkatkan pembelajaran daring (Daheri, Juliana, Deriwanto, & Amda, 2020; Pranata, 2014). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa ditemukan hubungan positif antara minat membaca dan hasil belajar siswa (Ni, Lu, Lu, & Tan, 2021; Sari, 2020). Belum adanya kajian mengenai minat baca dan peran orangtua di masa pandemi Covid-19 terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia. Perlunya analisis peran orangtua dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat baca dan peran orangtua di masa pandemi Covid-19 terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia Kelas V di SD Negeri 1 Megati Kecamatan Selemadeg Timur. Kelebihan penelitian ini yaitu tidak hanya menganalisis minat membaca siswa terhadap keterampilan membaca, namun menganalisis peran orang tua di masa pandemi Covid-19. Adanya penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan minat baca siswa di masa pandemi Covid-19.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Gugus I Kecamatan Selemadeg Timur tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini berjenis *ex post facto* Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian untuk mengetahui hubungan sebab akibat dari dua atau lebih variabel. Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini yaitu mencari tahu hubungan variabel bebas minat baca (X_1) dan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* (X_2) dengan variabel terikat keterampilan membaca bahasa Indonesia (Y) siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selemadeg Timur Tahun Ajaran 2020/2021. Pola hubungan variabel tersebut dapat digambarkan pada gambar 1. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Gugus I Kecamatan Selemadeg Timur yaitu sebanyak 49 orang. Dalam penelitian ini seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Adapun sampel dari penelitian ini terdiri dari 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan di SD Negeri 1 Megati, 8 orang laki-laki dan 8 orang perempuan di SD Negeri 2 Megati, 4 orang laki-laki dan 2 orang perempuan di SD Negeri 1 Gunung Salak, 5 orang laki-laki dan 2 orang perempuan di SD Negeri 2 Gunung Salak. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling total*, hal tersebut disebabkan oleh jumlah populasi penelitian kurang dari 100 orang. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu metode tes dan metode kuesioner. Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup dimana peserta didik hanya bisa memilih alternatif jawaban yang sudah disediakan pada lembar kuesioner. Data yang diperoleh melalui metode tes yaitu keterampilan membaca bahasa Indonesia, sedangkan data yang diperoleh melalui kuesioner dengan penskoran instrumen yang tidak ditampilkan skor perolehannya.



Gambar 1. Pola Hubungan variabel

Keterangan:

X_1 : Minat Baca

X_2 : Peran Orang Tua di Masa Pandemi *COVID-19*

Y : Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia

R_{X_1Y} : Korelasi X_1 terhadap Y Subjek Penelitian

R_{X_2Y} : Korelasi X_2 terhadap Y Subjek Penelitian

$R_{X_1X_2Y}$: Korelasi X_1 dan X_2 terhadap Y Subjek Penelitian

Skala yang digunakan untuk mengukur instrumen minat baca dan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* adalah skala likert. Pertama dilakukan uji pengujian instrumen penelitian dengan menggunakan uji validitas *expert judgment*. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas isi dan uji validitas butir. Setelah itu dilakukan uji reliabelitas untuk mengukur keajegan suatu kuesioner apabila kuesioner tersebut digunakan lebih dari satu kali maka akan tetap sama. Pada uji analisis reliabelitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Kuesioner disusun berdasarkan kisi-kisi yang memuat indikator. Indikator minat baca dalam penelitian ini meliputi kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca, kuantitas sumber bacaan. Kemudian disusunlah kisi-kisi berdasarkan instrumen pada tabel 1 dan 2. Sebelum melakukan uji hipotesis yang menerapkan suatu analisis uji regresi linier sederhananya serta analisis uji regresi linier berganda dapat dilakukan dengan menghitung uji prasyarat analisis yaitu normalitas, uji linieritasnya, uji multikolinearitasnya serta juga uji heteroskedastisitasnya. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Uji normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui persebaran frekuensi skornya di setiap variabel yang memiliki distribusi normal ataupun tidak maka diaplikasikan analisis *Kolmogrov-smirnov*. Selanjutnya uji linieritas dilakukan untuk mengetahui suatu bentuk dari hubungan suatu variabel terikat dan variabel bebas untuk itu dilaksanakan dapat dilaksanakan menggunakan *analisis of varians*. Uji multikolonieritas memiliki tujuan untuk mengetahui dalam satu model ganda dapat diperoleh hubungan antar variabel bebasnya dilaksanakan dengan menguji nilai VIF atau *Variance Inflation Factor* ataupun nilai *Tol* atau *Tolerance*. Uji heteroskedastisitas untuk mengetahui ada atau tidak ketidaksamaan variannya terhadap residual terhadap model regresinya.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Minat Baca

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Item
1	Kesenangan membaca	Rasa senang dalam kegiatan membaca	4
		Membaca atas keinginan sendiri	4
2	Kesadaran akan manfaat membaca	Kesadaran akan pentingnya membaca	4
3	Frekuensi membaca	Intensitas membaca	3
4	Kualitas sumber bacaan	Jumlah dan keberagaman bacaan	3
		Usaha mendapat sumber bacaan	2
Jumlah			20

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Peran Orang Tua di Masa Pandemi COVID-19

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Item
1	Pembimbing	Usaha orang tua dalam mengawasi anak belajar	6
		Usaha orang tua menemani anak belajar	6
2	Motivator	Pemberian motivasi belajar	3
3	Fasilitator	Pemberian Fasilitas belajar	6
Jumlah			20

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data minat baca, peran orang tua di masa pandemi COVID-19 dan keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selemadeg Timur. Berikut data hasil penelitian disajikan pada Tabel 3. Data hasil analisis distribusi minat baca berada pada predikat skor $79,9 \leq X \leq 99,9$. Maka dapat diketahui bahwa minat baca berada pada predikat sangat baik. Data hasil analisis distribusi peran orang tua di masa pandemi COVID-19 berada pada predikat skor $66,6 \leq X \leq 79,9$. Maka dapat diketahui bahwa peran orang tua di masa pandemi COVID-19 berada pada predikat baik. Data hasil analisis distribusi keterampilan membaca bahasa Indonesia berada pada predikat skor $62,5 \leq X \leq 77,5$. Maka dapat diketahui bahwa keterampilan membaca bahasa Indonesia berada pada predikat baik.

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif

	Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia	Minat Baca (X ₁)	Peran Orang Tua di Masa Pandemi COVID-19 (X ₂)
Mean	68,2	80,2	74,57
Median	67,82	79,85	75,78
Modus	69,58	78,75	76,18
Standar Deviasi	12,01	7,01	7,80
Predikat	Baik	Sangat Baik	Baik

Sebelum melakukan uji hipotesis, diawali dengan uji asumsi terlebih dahulu yaitu uji normalitas, uji linieritas, serta uji multikolonieritas. Pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah data keterampilan membaca bahasa Indonesia, minat baca, dan peran orang tua di masa pandemi COVID-19 berdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan teknik *Kolmogrov-Smirnov* dibantu dengan aplikasi *SPPS Statistic 17.0* dengan ketentuan apabila hasil uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan $r \geq 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal sedangkan bila $r < 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Data hasil uji normalitas keterampilan membaca bahasa Indonesia diperoleh skor *kolmogrov-smirnov* sebesar $1,260 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Diperoleh hasil uji normalitas data minat baca dengan jumlah skor *kolmogrov-smirnov* sebesar $1,125 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya diperoleh hasil uji normalitas data peran orang tua di masa pandemi COVID-19 dengan jumlah skor *kolmogrov-smirnov* sebesar $0,979 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini uji linieritas di bantu dengan menggunakan aplikasi *SPSS Statistic 17.0*. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilihat dari hasil signifikansi *Linierity dan Deviation from Linierity*. Variabel X dan Y dikatakan linier apabila hasil signifikansi *Linierity* lebih rendah jika dibandingkan dengan $0,05$ (*Deviation from linierity > 0,05*). Sedangkan variabel X dan Y dapat dikatakan tidak memiliki hubungan jika hasil perhitungan menunjukkan signifikansi *Deviation from Linierity* lebih tinggi dibandingkan dengan $0,05$ (*Deviation from linierity < 0,05*). Diperoleh hasil uji linieritas data minat baca (X₁) terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia (Y) dengan linearity sebesar $0,00 < 0,05$ dan *deviation from linearity* sebesar $0,165 < 0,05$ sehingga

data tersebut dapat dinyatakan linier. Selanjutnya hasil uji linieritas data peran orang tua di masa pandemi *covid-19* (X_2) terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia (Y) dengan linearity sebesar $0,00 > 0,05$ dengan deviation from linearity sebesar $0,127 < 0,05$ sehingga data tersebut dapat dinyatakan linier.

Uji multikolonieritas dalam penelitian ini berbantuan aplikasi *SPSS Statistic 17.0* dengan melakukan uji regresi. Dalam pengambilan keputusan menggunakan aturan yaitu jika di peroleh dalam kolom VIF dan Tolerance mendekati angka 1, maka dapat dinyatakan bahwa seluruh kelompok data tidak terjadi multikolonieritas. Setelah melaukan uji multikolonieritas menggunakan *SPSS Statistic 17.0* diperoleh nilai hitung *tolerance* senilai 0,275 dan VIF 3.640. Dari data tersebut nilai VIF dibawah 10,00 dan *tolerance* diatas 0,10. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolonieritas dalam model regresi dan memenuhi uji prasyarat analisis. Dalam penelitian ini terdapat tiga hipotesis yang akan diuji kebenarannya. Hipotesis pertama dan kedua diuji menggunakan teknik regresi sederhana dengan korelasi *Product Moment* dengan berbantuan aplikasi *SPSS Statistic 17.0*. Hipotesis ketiga diuji menggunakan regresi berganda dengan berbantuan aplikasi *SPSS Statistic 17.0*. Berdasarkan hasil analisis korelasi berbantuan aplikasi *SPSS Statistic 17.0* dengan teknik analisis *Pearson* yang telah dilakukan, untuk uji hipotesis pertama diperoleh r_{hitung} sebesar = 0,706 dengan derajat kebebasan ($df = N - 2$), pada taraf signifikansi 5% dapat diperoleh $df = 49 - 2 = 47$ dan diperoleh r_{tabel} sebesar = 0,281. Dengan demikian r_{hitung} sebesar 0,76 lebih besar dari $r_{tabel} = 0,281$. Dengan koefisien determinasi yaitu 49,8%. Hal tersebut dikarenakan $r_{hitung} 0,706 > 0,281$ r_{tabel} dapat dinyatakan H_1 diterima sehingga terdapat hubungan yang signifikan minat baca terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selemadeg Timur Tahun Ajaran 2020/2021, dan H_0 ditolak sehingga tidak terdapat hubungan yang signifikan minat baca terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selemadeg Timur Tahun Ajaran 2020/2021.

Dalam uji hipotesis kedua diperoleh r_{hitung} sebesar 0,805 dengan derajat kebebasan ($df = N - 2$), pada taraf signifikansi 5% dapat diperoleh $df = 49 - 2 = 47$ dan diperoleh r_{tabel} sebesar 0,281. Dengan demikian r_{hitung} sebesar 0,805 lebih besar dari $r_{tabel} = 0,281$. Dengan koefisien determinasi yaitu 64,7%. Hal tersebut dikarenakan $r_{hitung} 0,805 > 0,281$ r_{tabel} dapat dinyatakan H_1 diterima sehingga terdapat hubungan yang signifikan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Semadeg Timur Tahun Ajaran 2020/2021, dan H_0 ditolak sehingga tidak terdapat hubungan yang signifikan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selemadeg Timur Tahun Ajaran 2020/2021. Hasil analisis regresi berganda dengan teknik koefisien dengan persamaan $Y = -26,836 + 0,130X_1 + 1,302X_2$, persamaan ini menunjukkan $a = -26,836$, hasil tersebut menampilkan angka konstanta sehingga bermakna jika ditemukan minat baca (X_1) dan peran orang tua pandemi *COVID-19* (X_2) maka nilai keterampilan membaca bahasa Indonesia senilai -26,836. Berdasarkan hal tersebut diketahui nilai koefisien minat baca (X_1) senilai 0,130 yang bermakna setiap 1% peningkatan minat baca berakibat pada peningkatan hasil keterampilan membaca bahasa Indonesia senilai 0,130, nilai koefisien bernilai positif dengan makna ditemukan hubungan positif serta nilai signifikansi senilai 0,001 lebih rendah jika dibandingkan dengan 0,05 hasil tersebut mengindikasikan terdapat korelasi yang signifikan minat baca terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia. sedangkan, nilai koefisien peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* (X_2) senilai 1,302 yang bermakna setiap 1% peningkatan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* mengakibatkan terjadi peningkatan hasil belajar senilai 1,302. Nilai koefisien bernilai positif (+) yang bermakna ditemukan korelasi yang positif serta nilai signifikansi senilai 0,000 rendah jika dibandingkan dengan 0,05. Hasil tersebut mengindikasikan korelasi yang signifikan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia. Hubungan minat baca dan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia senilai 0,805. Sedangkan koefisien determinasinya senilai 0,649 atau 64,9%. r_{hitung} senilai 0,805 kemudian dibandingkan r_{tabel} dengan derajat kebebasan ($df = N - 2$), pada taraf signifikansi 5% didapatkan $df = 49 - 2 = 47$ serta diperoleh $r_{tabel} = 0,291$ sehingga r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Berikut hasil pengujian hipotesis di atas dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Ringkasan hasil uji hipotesis

Variabel	r_{hitung}	r_{tabel}	Koefisien determinasi	Hipotesis	
				H_0	H_a
r_{x1y}	0,706	0,288	48,8%	Ditolak	Diterima
r_{x2y}	0,805	0,288	64,7%	Ditolak	Diterima
r_{x1x2y}	0,805	0,291	64,9%	Ditolak	Diterima

Hal tersebut mengindikasikan bahwa ditemukan hubungan yang signifikan antara minat baca dan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia, sehingga H_3 ditemukan hubungan yang signifikan minat baca dan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selemadeg Timur Tahun Ajaran 2020/2021 diterima, sehingga H_{03} : tidak ditemukan hubungan yang signifikan minat baca dan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan

Selemadeg Timur Tahun Ajaran 2020/2021 ditolak. Keterampilan membaca dipengaruhi oleh beberapa faktor dari hubungan minat baca dan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* sebagai berikut. Pertama, terdapat hubungan minat baca terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia hal tersebut terjadi karena apabila siswa memiliki minat baca yang tinggi maka keterampilan membaca bahasa Indonesia mereka akan lebih baik (Dafit, Mustika, & Melihayatri, 2020; Widodo et al, 2020). Apabila minat baca siswa rendah akan memberikan dampak berupa buruknya keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa (Nafisah, 2016; Soekirno, 2011). Dalam penelitian ini ditemukan bahwa keberhasilan yang diperoleh oleh siswa khususnya pada bidang keterampilan membaca bahasa Indonesia di pengaruhi oleh minat baca. Minat baca siswa di pengaruhi oleh indikator yang dimodifikasi dari perpaduan pendapat Sudarsana dan Dalman yaitu rasa senang dalam membaca, membaca atas keinginan sendiri, kesadaran akan pentingnya membaca, intensitas membaca, jumlah dan keberagaman bacaan, usaha mendapat sumber baca (Fitri, 2019; Salma & Mudzanatun, 2019; Sari, 2020). Rata-rata minat baca siswa dalam penelitian ini berada dalam kategori sangat baik. Akan tetapi ada juga beberapa siswa yang memiliki minat baca rendah, kemudian keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa menjadi kurang optimal. Minat baca berkontribusi terhadap keterampilan membaca pemahaman (Halawa, Ramadhan, & Gani, 2020; Ramandanu, 2019). Hal tersebut berarti minat baca memiliki kaitan yang erat dengan keterampilan membaca Bahasa Indonesia.

Kedua, terdapat hubungan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia. Hal itu disebabkan karena peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia. Peran orang tua sangat dibutuhkan untuk memberikan edukasi tentang pandemi yang saat ini sedang mewabah (Rosalina, Widyasari, Ismi, & Hapsari, 2010; Sakti, 2021; Wijayanti & Fauziah, 2020). Apabila orang tua mendampingi proses pembelajaran siswa secara daring dengan baik yaitu menemani siswa belajar maka demikian keterampilan membaca bahasa Indonesia menjadi lebih baik (Halimah, 2019; Ulfah & Rahmah, 2017). Sedangkan apabila orang tua tidak memberikan perhatian secara khusus terhadap anaknya maka keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa menjadi kurang optimal. Maka dari itu diperlukan peran orang tua selama pembelajaran daring berlangsung sehingga keterampilan membaca bahasa Indonesia siswa menjadi optimal (Maufur & Puadah, 2015; Pranata, 2014). Orang tua memiliki tugas sebagai pembimbing, pendidik, penjaga, pengembang serta pengawas (Kurniati, Nur Alfaeni, & Andriani, 2020; Suastariyani & Tirtayani, 2020). Peran orang tua dalam melaksanakan pembelajaran dimasa pandemi *COVID-19* sangat memberikan pengaruh terhadap tingkat penerapan pembelajaran di rumah. Pengaruh yang paling terasa yaitu orang tua sebagai motivator kepada minat dan motivasi anak meningkatkan bila diberi kepercayaan dan tanggung jawab mengimplikasikan bakat atau potensi diri yang dikembangkan maupun dimiliki (Mufaziah & Fauziah, 2020; Sakti, 2021).

Ketiga terdapat hubungan minat baca dan peran orang tua terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia siswa yang disebabkan karena keterampilan membaca Bahasa Indonesia dapat dipengaruhi secara simultan oleh faktor minat baca dan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19*. Keinginan membaca dan kesadaran orang tua dalam mendampingi anak dalam proses pembelajaran akan menciptakan keterampilan membaca Bahasa Indonesia siswa menjadi optimal (Lestari & Zulmiyetri, 2019; Jaka Warsihna, 2016). Asumsi tersebut diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa minat baca memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan membaca pemahaman (Antara & Aditya, 2019). Sejalan dari hasil penelitian tersebut, didapatkan minat baca dan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* secara simultan berkorelasi terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia. Minat baca tidak selalu mempengaruhi keterampilan membaca Bahasa Indonesia anak didik. Begitu pula peran orang tua yang kurang perhatian terhadap anak memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia yg dimiliki oleh anak didik. Asumsi tersebut sesuai atas kesimpulan yang di kemukakan oleh beberapa penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu keterampilan membaca Bahasa Indonesia dipengaruhi oleh dua faktor yaitu minat baca dan peran orang tua di masa pandemi *COVID-19*. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa menyatakan peran orang tua sangat penting dalam pembelajaran daring (Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto, 2020; Yulianingsih, Suhanadji, Nugroho, & Mustakim, 2020). Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa orang tua memiliki peran dalam meningkatkan keterampilan literasi anak dimasa pandemi *COVID-19* (Widyastuti, Kurniawan, & Rintayati, 2021). Keterkaitan antara peran orang tua di masa pandemi *COVID-19* dan keterampilan membaca Bahasa Indonesia yang tidak dapat dipungkiri bahwa perbedaan peran orang tua dalam mendampingi anak belajar akan menyebabkan tidak optimalnya keterampilan membaca Bahasa Indonesia. Kelebihan penelitian ini yaitu tidak hanya menganalisis pada minat baca saja, namun peran orang tua juga dilibatkan. Penelitian sebelumnya hanya menganalisis pada peran orang tua dalam pembelajaran daring. Implikasi penelitian ini yaitu peranan orang tua sangat penting untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa. Orang tua yang aktif dan mendukung anaknya ketika belajar, maka siswa akan memiliki kemampuan membaca yang optimal. Sebaliknya apabila orang tua tidak memperhatikan anaknya ketika sedang belajar karena sibuk bekerja, maka keterampilan membaca Bahasa Indonesia yang dimiliki oleh siswa menjadi kurang optimal. Dari asumsi tersebut, maka keterampilan membaca Bahasa Indonesia dipengaruhi oleh peran orang tua di masa pandemi *COVID-19*.

4. SIMPULAN

Terdapat hubungan yang signifikan antara minat baca dan peran orang tua terhadap keterampilan membaca bahasa Indonesia serta di masa pandemi covid-19. Secara simultan terdapat hubungan minat baca dan peran orang tua di masa pandemi COVID-19 terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia. Direkomendasikan kepada orang tua untuk selalu memberikan motivasi dan mendampingi anak dalam belajar sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca pada anak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of "Merdeka Belajar." *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>.
- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.578>.
- Agathi Dian, I. A. A., Kristiantari, R. M. G., & Ganing, N. (2015). Guru Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahasa Indonesia (Keterampilan Membaca) Tema Cita-Citaku Pada Siswa Kelas IV SD Desa Peguyangan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v3i1.5172>.
- Antara, & Aditya, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Mimbar Ilmu*, 24. <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21263>.
- Asna, & Mimi. (2016). Peningkatan Hasil dan Kemampuan Membaca Intensif Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Pembelajaran Word Square di SD Negeri 27 Batang Anai. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(2), 74 – 78. <https://doi.org/10.29210/166%y>.
- Astuti, & Istiarini. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>.
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2021). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>.
- Baber, H. (2021). Modelling the acceptance of e-learning during the pandemic of COVID-19-A study of South Korea. *The International Journal of Management Education*, 19(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100503>.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 78–84. [/http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950](http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950).
- Christianti, M. (2013). Membaca dan Menulis Permulaan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3042>.
- Creed, P. A., Conlon, E. G., & Zimmer-Gembeck, M. J. (2012). Career barriers and reading ability as correlates of career aspirations and expectations of parents and their children. *Journal of Vocational Behavior*, 70(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jvb.2006.11.001>.
- Dafit, F., Mustika, D., & Melihayatri, N. (2020). Pengaruh Program Pojok Literasi Terhadap Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.307>.
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>.
- Dewi. (2020a). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Dewi, W. A. F. (2020b). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Durnali, M. (2020). The effect of self-directed learning on the relationship between self-leadership and online learning among university students in Turkey. *Tuning Journal for Higher Education*, 8(1), 129–165. [http://dx.doi.org/10.18543/tjhe-8\(1\)-2020pp129-165](http://dx.doi.org/10.18543/tjhe-8(1)-2020pp129-165) Received.
- Fitri, J. (2019). Minat Baca Dan Kebiasaan Mencontek Dalam Hasil Belajar Memahami Teks Diskusi Siswa Kelas IX SMP N 1 Pariaman. *Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 31–38. <http://dx.doi.org/10.26740/jpi.v5n1.p31-38>.
- Fitriyani, & Sari. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 6(2), 165–175. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>.
- Garad, A., Al-Ansi, A. M., & Qamari, I. N. (2021). The Role Of E-Learning Infrastructure And Cognitive Competence In Distance Learning Effectiveness During The Covid-19 Pandemic. *Cakrawala Pendidikan*, 40(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33474>.
- Halawa, N., Ramadhan, S., & Gani, E. (2020). Kontribusi Minat Baca Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman

- Siswa. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.26418/ekha.v2i2.32786>.
- Halimah. (2019). Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Peradaban Islam*, 1(1), 171–191.
- Handayani, Hadi, Isbaniah, Burhan, & Agustin. (2020). Corona Virus Disease 2019. *Jurnal Respiriologi Indonesia*, 40(2). <https://doi.org/10.36497/jri.v40i2.101>.
- Heldisari. (2020a). Efektivitas Metode Eurhythmic Dalcroze Terhadap Kemampuan Membaca Ritmis Notasi Musik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan & Pembelajaran*, 4(3). <http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28223>.
- Heldisari, H. (2020b). Efektivitas Metode Eurhythmic Dalcroze Terhadap Kemampuan Membaca Ritmis Notasi Musik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3). <http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28223>.
- Junianto, D., & Wagiran, W. (2013). Pengaruh kinerja mengajar guru, keterlibatan orang tua, aktualisasi diri dan motivasi berprestasi terhadap prestasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3), 307–319. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i3.1845>.
- Karima, R., & Kurniawati, F. (2020). Kegiatan Literasi Awal Orang Tua pada Anak Usia Dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 69–80. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-06>.
- Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>.
- Lestari, W., & Zulmiyetri, Z. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Video Pembelajaran Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/103014>.
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67–76. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v2i1.640>.
- Maryani, N., Ichsan, M., & Khairunnisa. (2017). Signifikansi Metode Guide Reading Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Teori Membaca Nyaring Guide Reading Method On Students ' Learning Motivation In Reading Loudly Lesson. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 126–139. <http://dx.doi.org/10.30997/dt.v4i2.924>.
- Maufur, S., & Puadah, A. (2015). Pengaruh Bimbingan Orang Tua Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah Di Sd Negeri Cimohong 02 Kecamatan Bulakamba Kabupaten Breb. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.178>.
- Maulana, H. A., & Hamidi, M. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Praktikum di Pendidikan Vokasi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 224–231. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v8i2.3443>.
- Mehrsafar, A. H., Moghadam Zadeh, A., Jaenes Sánchez, J. C., & Gazerani, P. (2021). Competitive anxiety or Coronavirus anxiety? The psychophysiological responses of professional football players after returning to competition during the COVID-19 pandemic. *Psychoneuroendocrinology*, 129(January), 105269. <https://doi.org/10.1016/j.psyneuen.2021.105269>.
- Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto, A. D. A. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Mufaziah, E., & Fauziah, P. (2020). Kendala Orang Tua dalam Mendidik Anak Usia Dini pada Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.746>.
- Muhammad, Sholichah, & Aziz. (2019). Pengaruh Budaya Membaca Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di SMP Islam Al Syukro Universal Ciputat Tahun 2019. *Anragogi*, 1(2), 332–343. <http://doi.org/10.36671/andragogi.v1i2.61>.
- Nafisah, A. (2016). Arti Penting Perpustakaan Bagi Upaya Peningkatan Minat Baca Masyarakat. *Libraria: Jurnal Perpustakaan*, 2(2). <https://doi.org/10.21043/libraria.v2i2.1248>.
- Ni, S., Lu, S., Lu, K., & Tan, H. (2021). The effects of parental involvement in parent-child reading for migrant and urban families: A comparative mixed-methods study. *Children and Youth Services Review*, 123. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.105941>.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270. <http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v7i3.19412>.
- Pranata, I. W. (2014). Hubungan Bimbingan Belajar Orang Tua Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Gugus V Tampaksiring. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v2i1.3135>.
- Putri, R. N. (2020). Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 705. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.1010>.
- Ramandanu, F. (2019). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Kelas Sebagai Sarana Alternatif Penumbuhan Minat Baca Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1). <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i1.17405>.
- Rosalina, A., Widyasari, Y., Ismi, M., & Hapsari. (2010). Peranan Orangtua Dalam Dongeng Sebelum Tidur Untuk

- Optimalisasi Kemampuan Berkomunikasi Anak Usia Dini. *PSYCHO IDEA*, 8(2). <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v8i2.236>.
- Sakti, S. A. (2021). Persepsi Orang Tua Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Yogyakarta. *Jurnal Obsesi*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.804>.
- Salma, & Mudzanatun. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 122–127. <http://dx.doi.org/10.23887/jjggsd.v7i2.17555>.
- Saputro, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1), 37–43. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/1238>.
- Sari, P. A. P. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis Dan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 141–152. <http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24324.g14714>.
- Shaik Alavudeen, S., Easwaran, V., Iqbal Mir, J., Shahrani, S. M., Ali Aseeri, A., Abdullah Khan, N., ... Abdullah Asiri, A. (2021). The influence of COVID-19 related psychological and demographic variables on the effectiveness of e-learning among health care students in the southern region of Saudi Arabia. *Saudi Pharmaceutical Journal*. <https://doi.org/10.1016/j.jsps.2021.05.009>.
- Soekirno. (2011). Memberdayakan Perpustakaan Dan Budaya Baca Indonesia. *Baca : Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 21(3). <https://doi.org/10.14203/j.baca.v21i3-4.280>.
- Suastariyani, N. K. N., & Tirtayani, L. A. (2020). Survei Persepsi Orang Tua Mengenai Program Paud Inklusi Di Kota Denpasar Tahun 2020. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2). <http://dx.doi.org/10.23887/paud.v8i2.25156>.
- Ulfah, A. A., & Rahmah, E. (2017). Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book dalam Mempercepat Kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di PAUD Budi Luhur Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, 6(1). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/8121>.
- Wang, L., & Liu, D. (2021). Unpacking the relations between home literacy environment and word reading in Chinese children: The influence of parental responsive behaviors and parents' difficulties with literacy activities. *Early Childhood Research Quarterly*, 56(3). <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.04.002>.
- Warsihna, J. (2016). Meningkatkan Literasi Membaca Dan Menulis Dengan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK). *Kwangsan*, 4(2), 67–80. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n2.p67--80>.
- Warsihna, Jaka. (2016). Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Kwangsan*, 4(2), 67 – 80. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n2.p67--80>.
- Widodo, A., Indraswasti, D., Erfan, M., Mauliyda, M. A., & Rahmatih, A. N. (2020). Profil minat baca mahasiswa baru PGSD Universitas Mataram. *Premiere Educandum*, 10(1). <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.5968>.
- Widyastuti, Kurniawan, S. B., & Rintayati, P. (2021). Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran daring selama pandemi covid-19 di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(449). <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/48781>.
- Wijayanti, R. M., & Fauziah, P. Y. (2020). Perspektif dan Peran Orangtua dalam Program PJJ Masa Pandemi Covid-19 di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1304–1312. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.768>.
- Yoga Purandina, I. P., & Astra Winaya, I. M. (2020). Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi COVID-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 270–290. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.454>.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138–1150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>.
- Zhao, Y., & Wu, X. (2021). Impact of visual processing skills on reading ability in Chinese deaf children. *Research in Developmental Disabilities*, 113. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2021.103953>.



Peran Guru Melalui Program Adiwiyata Dalam Mengembangkan Karakter Peduli Lingkungan di SD

Wanda Mufthia Fajar^{1*}, Elpri Darta Putra²

^{1,2}Jurusan PGSD, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 09, 2021

Revised August 15, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Peran Guru, Adiwiyata, Karakter

Keywords:

Teacher's Role, Adiwiyata, Character



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

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Program Adiwiyata yang memiliki peran strategis dalam meningkatkan rasa peduli lingkungan hidup yang sedang mengalami penurunan pada saat ini. Hal ini tentunya didukung melalui kontribusi peran guru melalui Program Adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan yang telah disusun oleh pihak sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah analisis interaktif model dari Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SD berada pada tingkat kepedulian terhadap lingkungan dengan cukup baik. Kedua, pelaksanaan peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SD berada pada tingkat cukup baik. Ketiga, hambatan-hambatan peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SD, yaitu sarana prasarana sekolah yang kurang. Maka, peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan cukup baik. Implikasi penelitian ini diharapkan karakter peduli lingkungan dapat dikembangkan dengan adanya peran guru dalam pelaksanaan program adiwiyata.

ABSTRACT

The Adiwiyata program which has a strategic role in increasing environmental care is currently experiencing a decline. This is of course supported through the contribution of the teacher's role through the Adiwiyata Program in developing environmental care characters that have been prepared by the school. The purpose of this research is to analyze the teacher's role through the adiwiyata program in developing the character of caring for the environment. This research is qualitative research with a descriptive approach. Data collection techniques in this study were interviews, observation and documentation. The analysis technique in this study is an interactive analysis model from Miles and Huberman which consists of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the first role of the teacher through the adiwiyata program in developing the character of caring for the environment in elementary schools was at the level of caring for the environment quite well. Second, the implementation of the teacher's role through the adiwiyata program in developing environmental care characters in elementary schools is at a fairly good level. Third, the obstacles to the teacher's role through the adiwiyata program in developing the character of caring for the environment in elementary schools, namely the lack of school infrastructure. Thus, the role of the teacher through the adiwiyata program in developing the character of caring for the environment is quite good. The implication of this research is that the character of caring for the environment can be developed with the role of the teacher in the implementation of the Adiwiyata program.

1. PENDAHULUAN

Adiwiyata ialah salah satu program atau kegiatan dari Kementerian Negara dalam bidang lingkungan hidup yang bertujuan untuk mewujudkan terciptanya pengetahuan serta kesadaran warga sekolah untuk ikut serta dalam pelestarian lingkungan hidup (Aini et al., 2021; Nurwaqidah et al., 2020). Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Republik Indonesia Nomor 05 pada Tahun 2013 tentang Pedoman Pelaksanaan Program Adiwiyata menyatakan bahwa sekolah adiwiyata merupakan sekolah yang peduli serta berbudaya lingkungan

Corresponding author

*E-mail addresses: wandamufthia@gmail.com

dan juga program adiwiyata suatu program untuk dapat mewujudkan sekolah yang peduli serta berbudaya lingkungan (Oktradiksa & Sari, 2017; Pahru et al., 2021; Tompodung et al., 2018). Program adiwiyata memiliki tujuan untuk mewujudkan warga sekolah yang bertanggung jawab dalam upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup dan penerapan perilaku manusia terhadap alam untuk melindungi dan melestarikan keberadaan alam agar tetap terjadi keberlanjutan kehidupan (Desfandi et al., 2017; Pahru et al., 2021). Dalam ruang lingkup sekolah, setidaknya ada beberapa hal yang menunjang keberhasilan pendidikan karakter yaitu pengintegrasian mata pelajaran, pengembangan diri melalui kegiatan sehari-hari, keteladanan, dan pengkondisian untuk mendukung program pendidikan karakter (Nugrahani, 2017; Pahru et al., 2021; Wardani et al., 2019). Sekolah dengan menerapkan Program Adiwiyata memiliki peran yang strategis dalam meningkatkan rasa peduli terhadap lingkungan hidup yang sedang mengalami penurunan pada saat ini (Nurwaqidah et al., 2020; Oktradiksa & Sari, 2017).

Penguatan pendidikan karakter di era sekarang merupakan hal yang penting untuk dilakukan mengingat banyaknya peristiwa yang menunjukkan terjadinya krisis moral baik di kalangan anak-anak, remaja, maupun orang tua (Putra, 2017; Ramdan & Fauziah, 2019). Oleh karena itu, penguatan pendidikan karakter perlu dilaksanakan sedini mungkin dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah, dan meluas ke dalam lingkungan masyarakat. Karakter peduli lingkungan yaitu suatu sikap yang dimiliki oleh seseorang yang berupaya untuk memperbaiki dan mengelola lingkungan sekitar secara benar sehingga lingkungan dapat dinikmati secara terus menerus tanpa merusakkan keadaannya, serta menjaga dan melestarikan sehingga ada manfaat yang berkesinambungan (Aisyah, 2018; Juanda, 2019; Pahru et al., 2021). Pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk menginternalisasikan nilai-nilai moral, akhlak sehingga terwujud dalam implementasi sikap dan perilaku yang baik (Aini et al., 2021; Nurdin et al., 2021; Priasti & Suyatno, 2021). Akhlak di sini tidak lain adalah karakter individu yang diuntut untuk baik. Tujuan pendidikan karakter peduli lingkungan adalah agar setiap individu atau peserta didik memiliki peran dalam menciptakan perubahan lingkungan yang lebih baik melalui ilmu pengetahuan yang dimiliki mengenai lingkungan alam sekitarnya.

Namun kenyataannya, keberadaan Program Adiwiyata ini belum dapat menjamin sepenuhnya peningkatan kepedulian lingkungan dikalangan pelajar (Desfandi et al., 2017; Pahru et al., 2021; Tompodung et al., 2018). Hal ini dikarenakan beberapa faktor, antara lain: beberapa siswa masih belum paham mengenai konsep sekolah berwawasan lingkungan, beberapa diantaranya masih tidak peduli dengan kondisi lingkungan, kurangnya peran serta masyarakat, dan kurangnya antusias penerapan PLH dikalangan guru dan karyawan sekolah (Oktradiksa & Sari, 2017; B. I Permana & Ulfatin, 2018). Dari pengamatan observasi yang dilakukan di SDN 114 Pekanbaru pelaksanaan Adiwiyata masih terlihat kurangnya peduli siswa terhadap lingkungan sekitar sekolah, hal ini dapat terlihat pada saat jam istirahat berlangsung, terdapat sampah sisa makanan yang berserakan di area sekitar kantin. Kemudian pengolahan sampah organik, anorganik, dan plastic yang tidak pada tempatnya. Kemudian pada saat kegiatan gotong royong berlangsung terdapat sebagian masih diikuti oleh beberapa siswa dengan bermalas malasan. Hal ini membuktikan, masih kurangnya kesadaran warga sekolah terhadap lingkungan sekitar. Kemudian sebagian siswa dan beberapa guru masih kurang memahami tentang Program Adiwiyata itu sendiri ketika ditanya seputar Program Adiwiyata mengingat Adiwiyata merupakan salah satu program unggulan yang diterapkan dan dilaksanakan sekolah.

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, tentunya dilakukan dengan melalui kontribusi peran guru untuk melaksanakan Program Adiwiyata yang telah disusun oleh sekolah. Program Adiwiyata terhadap pembentukan karakter peduli lingkungan sangat mungkin terwujud. Program Adiwiyata merupakan program yang komprehensif melibatkan semua warga sekolah dan masyarakat untuk membantu meningkatkan kepedulian lingkungan, khususnya para siswa (Aini et al., 2021; Pahru et al., 2021). Program Adiwiyata merupakan salah satu program Kementerian Lingkungan Hidup dalam rangka mendorong terciptanya pengetahuan dan kesadaran warga sekolah dalam upaya pelestarian lingkungan hidup (Desfandi et al., 2017; Tompodung et al., 2018). Dalam program ini diharapkan setiap warga sekolah ikut terlibat dalam kegiatan sekolah menuju lingkungan yang sehat serta menghindari dampak lingkungan yang negatif. Salah satu upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Indonesia untuk meningkatkan perilaku kepedulian lingkungan yaitu dengan mengadakan Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH). Dapat dikatakan bahwa pendidikan lingkungan merupakan salah satu upaya untuk memberikan pengetahuan lingkungan dikalangan pelajar. Pelaksanaan adiwiyata diletakkan pada dua prinsip yaitu partisipatif dan berkelanjutan, dengan indikator adiwiyata yang meliputi pengembangan kebijakan sekolah yang berwawasan lingkungan, pengembangan kurikulum berbasis lingkungan, pengembangan kegiatan berbasis partisipatif dan pengembangan dan pengelolaan sarana pendukung sekolah berbasis lingkungan (Mukminin, 2014; Bayu Indra Permana & Ulfatin, 2018).

Dalam mencapai tujuan sekolah untuk menjadi wadah atau tempat pembentukan karakter, khususnya dalam karakter peduli lingkungan, peran guru sangatlah penting. Dalam pendidikan guru yang memiliki komitmen organisasi sangat dibutuhkan, tingginya komitmen seorang guru dalam organisasinya sangat berpengaruh terhadap kinerjanya dalam organisasi tersebut. Dengan adanya tujuan dan peran guru dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan tersebut, keikutsertaan peran. dalam membentuk karakter siswa, seorang guru harus berkarakter yang kuat dan berkepribadian yang mantap sehingga bisa menjadi teladan bagi

siswanya (Pitaloka et al., 2021; Ramdan & Fauziah, 2019). Melalui peran guru dalam membina karakter peduli lingkungan pada siswa, diharapkan agar siswa menjadi manusia yang bertanggung jawab dan peduli akan lingkungannya (Muhamad Nova, 2017; Priasti & Suyatno, 2021; Ramdan & Fauziah, 2019). Jadi dalam membangun karakter yang baik dalam diri anak didik adalah setiap guru, lembaga pendidikan atau sekolah harus menereapkan budaya sekolah dalam Budaya sekolah dalam pembentukan karakter ini harus secara terus-menerus dibangun dan dilakukan oleh seluruh stakeholder di sekolah yaitu kepala sekolah, guru, staf siswa, orang tua, masyarakat dan pemerintah. Peran guru memiliki peran penting dalam mengenalkan nilai karakter yang ditanamkan kepada anak (Pitaloka et al., 2021). Peran guru sebagai teladan ditunjukkan oleh tutur kata, sikap, dan kepribadiannya, seperti sopan santun, disiplin, tanggung jawab, toleransi, jujur, serta kepedulian terhadap peserta didik dan orang lain (Palunga & Marzuki, 2017). Dari penelitian sebelumnya mengkaji peran guru dalam pendidikan karakter, namun penelitian ini mengkaji peran guru dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan melalui program adiwiyata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SD. Adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan melalui program adiwiyata.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang mana dalam penulisan laporan penelitian kualitatif berbentuk data fakta tentang peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SDN 114 Pekanbaru. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengungkapkan permasalahan dalam pekerjaan dan kehidupan organisasi pemerintah, swasta, masyarakat, pemuda, perempuan, olahraga, seni, dan budaya, sehingga dapat dijadikan sebagai kebijakan untuk mencapai kesejahteraan bersama". Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Mei 2021 Tahun Ajaran 2020/2021. Prosedur penelitian ini yang pertama menentukan masalah yaitu observasi awal terkait dengan peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SDN 114 Pekanbaru, selanjutnya menentukan judul, fokus penelitian, melakukan penelitian, analisis data dan terakhir hasil penelitian. Subjek penelitian ini adalah guru sekolah SDN 114 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini langkah analisis data yang digunakan yakni analisis interaktif model dari Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memperoleh data dengan turun langsung ke lapangan dengan menggunakan instrument seperti pedoman wawancara, observasi dan dokumentasi. Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan mengenai peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan SDN 114 Pekanbaru. Pedoman observasi dirancang dengan tujuan memudahkan peneliti pada saat mengobservasi lapangan. Pedoman observasi hal-hal mengenai peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan. Pedoman dokumentasi, telaah dokumen merupakan bukti pendukung kegiatan peneliti seperti program adiwiyata sekolah, visi dan misi sekolah, tujuan sekolah, tata tertib sekolah dan siswa, dokumentasi berupa foto penghargaan adiwiyata sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengamatan dilakukan terhadap interaksi guru SDN 114 Pekanbaru kepada seluruh peserta didiknya dalam mengembangkan sikap peduli lingkungan. Pengamatan ini bertujuan untuk menganalisis apakah peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SDN 114 sejalan dengan harapan. Hasil pengamatan peneliti terhadap pelaksanaan peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SDN 114 Pekanbaru. **Pertama**, guru sebagai motivator. Peran guru sebagai motivator terlihat di jalankan dengan baik oleh guru di SDN 114 Pekanbaru. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik berupa pentingnya menjaga lingkungan yang ada di sekitar pada saat proses pembelajaran berlangsung. hal ini disampaikan pada awal pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan gotong royong yang dilakukan setiap hari sabtu dan juga dilakukan kegiatan menanam tanaman. Terlihat bahwa guru atau wali kelas setiap siswa melakukan komunikasi dengan siswa dan menjelaskan pengertian bahwa menanam tumbuhan adalah salah satu upaya melestarikan lingkungan. Pemahaman ini dilakukan guru secara dua arah kepada peserta didiknya. Artinya tidak hanya menyampaikan pengertian, guru juga memancing peserta didik untuk aktif menanggapi pembelajaran yang sedang disampaikan, sehingga kegiatan pemberian motivasi terjadi seperti diskusi hangat antara orang tua (guru) dengan anak (peserta didik). Pemberian motivasi pada pembelajaran peduli lingkungan dilakukan juga oleh guru pada aktivitas dan kegiatan lainnya. Pemberian motivasi selalu diberikan pada awal pembelajaran sebelum masuk pada kegiatan inti pembelajaran. Upaya yang dilakukan guru dalam memberikan motivasi belajar kepada peserta didiknya selaras

dengan harapan peran guru dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SDN 114 Pekanbaru. Motivasi seorang siswa tidak akan tumbuh begitu saja tanpa ada kemauan yang kuat dari dalam diri siswa itu sendiri atau dapat tumbuh apabila ada seseorang yang merangsangnya dengan berbagai cara (Monika & Adman, 2017; Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Bagi seorang guru, mencari tahu motivasi siswa sangat dibutuhkan, karena dengan mengetahui motivasi setiap siswa, maka dapat meningkatkan motivasi siswa. Sedangkan bagi seorang siswa, memiliki motivasi dapat menambah semangatnya untuk melakukan aktivitas (Arianti, 2018; Hapsari et al., 2021; Saumi et al., 2021). Oleh karena itu, pemberian motivasi siswa oleh guru sangat penting dilakukan dengan memberikan semangat belajar secara lisan dengan perkataan yang positif dan membangun, serta dengan memberikan motivasi kepada anak akan pentingnya peduli terhadap lingkungan.

Kedua, guru sebagai teladan. Guru sebagai teladan melalui program adiwiyata yang dibuat oleh sekolah, pada saat melakukan pengamatan terhadap perilaku teladan guru. Kondisi pada saat guru mengajar di dalam kelas tanpa merekayasa, tampak bahwa wali kelas menjalankan perannya sebagai teladan bagi peserta didik dengan baik. Penilaian ini diperoleh dari pengamatan bahwa guru guru SDN 114 Pekanbaru memberikan contoh kepedulian lingkungan bagi peserta didik. Salah satunya adalah pada saat jam istirahat berlangsung beberapa guru ada yang melakukan aktivitas menyiram beberapa bunga di depan kelas dan memindahkan pot bunga yang terkena terik matahari ke tempat yang lebih sejuk. Hal tersebut dilakukan di depan siswa dengan begitu hal tersebut dapat menjadi contoh bagi peserta didik. Kemudian pada saat kegiatan pembelajaran tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup. Guru berperan aktif mencontohkan karya terkait PPLH yaitu membuat puisi, sajak atau pantun berkaitan dengan kepedulian terhadap lingkungan. Hal lain yang menjadi temuan pengamatan adalah, pada ruangan guru tidak terlihat sampah berserakan serta buku-buku yang tersusun rapi di atas meja. Sekolah juga memiliki tanaman yang cukup banyak dan terawat, apalagi setiap kelas memiliki taman mini yang dirawat oleh masing-masing kelas dan wali kelas. Dari upaya yang dilakukan oleh guru dalam menjaga lingkungannya, hal ini dapat menjadi teladan bagi peserta didik untuk juga memiliki sikap peduli terhadap lingkungannya. Berkaitan dengan tugas dan peran guru dalam pengembangan karakter peserta didik, guru dituntut mampu memberikan nuansa yang tidak sekedar memberi pengetahuan semata, tetapi juga dapat mengubah dan membentuk akhlak dan karakter peserta didik, sehingga dapat menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur dan berkarakter (Palunga & Marzuki, 2017; Pitaloka et al., 2021). Dengan memberikan teladan dan motivasi, memberikan bimbingan dan pengarahan, dan memperlakukan peserta didik sebagai orang yang dihargai, sehingga peserta didik akan semakin taat pada aturan yang ada dan memperdalam agama sesuai dengan keyakinannya masing-masing (Monika & Adman, 2017; Ramdan & Fauziah, 2019). Oleh karena itu, keteladanan guru perlu ditunjukkan melalui kedisiplinan saat melaksanakan tugas sebagai seorang pendidik dan taat pada aturan yang ada. Selain itu, guru harus dapat mengendalikan diri, tidak marah, dan tidak pilih kasih dalam rangka memberikan contoh kepada peserta didik.

Ketiga, guru memberi sanksi, pemberian sanksi terhadap interaksi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didiknya. Pengamatan dilakukan pada kegiatan berkaitan dengan program adiwiyata. Pada kegiatan gotong royong yang dilaksanakan setiap hari Sabtu, beberapa peserta didik ada yang sulit mengikuti instruksi guru untuk membuang sampah pada tempat yang telah disediakan. Dalam menghadapi peserta didik yang tidak mentaati aturan, guru memberikan perlakuan tertentu dengan gestur tubuh yang menyiratkan ketidaksetujuan guru tersebut kepada perilaku peserta didiknya. Gestur seperti bertolak pinggang sengaja dilakukan oleh guru sebagai pesan bahwa apa yang dilakukan oleh peserta didiknya adalah perbuatan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai peduli lingkungan. Selain bertolak pinggang adapula gestur mengacungkan jari telunjuk sambil menggoyangkannya tanda bahwa perilaku peserta didik yang sedang dihadapinya adalah perilaku yang tidak diperbolehkan. Selain mengeluarkan gestur-gestur yang memiliki konotasi menolak perilaku peserta didiknya, guru juga menyertakan pesan-pesan berupa nasihat kepada peserta didiknya yang sedang kedatangan melakukan perbuatan yang bertentangan dengan nilai-nilai peduli lingkungan yang sedang mereka pelajari. Peserta didik yang sulit mengikuti instruksi guru tersebut cenderung melakukan pelanggaran seperti menaruh sampah di meja temannya (Bayu Indra Permana & Ulfatin, 2018). Peran guru dalam menghadapi situasi yang tidak diharapkan seperti itu, oleh karena itu guru harus melakukan berbagai cara yang dapat memberikan sanksi bagi siswa yang melanggar tanpa menggunakan kekerasan.

Keempat, guru memberi apresiasi, situasi kondisi dimana peserta didik dapat berperilaku sesuai harapan guru. Sebagian besar peserta didik dalam kegiatan menanam tanaman misalnya, mampu menjalankan instruksi guru dengan baik dan benar. Sebagai ganjaran atas perbuatannya guru dengan raut wajah menyenangkan memberikan gestur tubuh yang memiliki arti positif. Gestur tubuh yang dilakukan antara lain dengan mengacungkan jempol, bertepuk tangan. Pemberian gestur tubuh yang menyenangkan dan memiliki makna penghargaan kepada peserta didiknya merupakan upaya guru dalam memberi apresiasi atas perilaku peduli lingkungan yang berhasil diterapkan oleh peserta didiknya. Pemberian apresiasi juga terlihat merata kepada seluruh peserta didik yang berhasil mengikuti instruksi guru dengan baik. Selain dengan menggunakan gestur tubuh, pemberian apresiasi juga dilakukan oleh guru dengan memfoto hasil peserta didik bersamaan dengan hasil kerjanya yang baik. Dijelaskan oleh salah satu guru bahwa mendokumentasikan siswa bersama dengan hasil karyanya merupakan bentuk terbaru pemberian apresiasi ditengah kemajuan budaya teknologi

informasi. yang adil terhadap peserta didiknya. Pemberian apresiasi terhadap anak memiliki peranan yang sangat penting (Fikriyah et al., 2020; Marom, 2020). Sebuah apresiasi dapat membangun rasa percaya diri anak untuk belajar lebih keras lagi (Suprihatin, 2015; Wijayanti & Fauziah, 2020) Dengan mengapresiasi setiap usaha anak, maka akan memicu tumbuh sikap peduli dan membuatnya merasa dihargai. Dengan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa guru melakukan perannya dengan baik, baik secara personal maupun penilaian dari masyarakat dan kebudayaan disekitarnya.

Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan sesuai dengan Program Adiwiyata yang telah dibuat oleh sekolah dan disepakati bersama, diantaranya ialah selalu menjaga kelestarian lingkungan. **Pertama**, secara keseluruhan peran guru cukup peduli. Guru selalu mengingatkan siswa piket kelas untuk membersihkan kelas ataupun luar kelas. Guru dan siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan dengan adanya slogan "Terciptanya Lingkungan Sekolah yang Bersih dan Sehat". Kegiatan lingkungan berbasis partisipatif berjalan dengan baik. Artinya guru peduli dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan. Hal ini sejalan dengan pengamatan observasi, bahwa masih terlihat guru yang mengingatkan untuk melakukan piket kelas ataupun kegiatan membersihkan kelas lainnya. Dan berdasarkan hasil wawancara dengan pembina program adiwiyata juga didapatkan informasi bahwa di SDN 114 Pekanbaru sudah selalu menjaga kelestarian lingkungan. Kelestarian lingkungan yang berkaitan dengan manusia, bukan hanya lingkungan saja. Namun pengembangan program pendidikan lingkungan hidup (PLH) harus ditujukan pada aspek tingkah laku manusia, terutama interaksi manusia dengan lingkungan hidupnya serta kemampuannya untuk memecahkan permasalahan lingkungan yang sedang terjadi di sekitarnya (Bayu Indra Permana & Ulfatin, 2018; Tompodung et al., 2018). Program Adiwiyata menjadi suatu program yang bertujuan untuk membentuk karakter manusia yang berwawasan lingkungan dengan cara menciptakan suatu kondisi lingkungan yang memadai, baik ilmu pengetahuan maupun sarana dan prasarana yang terkait upaya pengelolaan lingkungan hidup yang baik (Desfandi et al., 2017; Mukminin, 2014; Nurmansah & Retnowati, 2020). Oleh karena itu, melalui program Adiwiyata diharapkan cita-cita pembangunan berkelanjutan, khususnya di Indonesia dapat tercapai.

Kedua, mencintai kerapian dan kebersihan. Pada point ini, peneliti memperhatikan kondisi ruangan kelas apa ada coretan dinding atau coretan pada meja belajar. Dari hasil wawancara dengan pembina program adiwiyata didapatkan informasi bahwa di SDN 114 Pekanbaru sudah mencintai kerapian dan kebersihan. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dimana guru memperhatikan siswa agar tidak mencoret dinding ataupun tanaman yang berada di lingkungan sekolah. **Ketiga**, bijaksana dalam menggunakan SDA (Sumber Daya Alam). Bijaksana dalam menggunakan sumber daya alam yang terdapat di sekolah dapat berupa membiasakan untuk mematikan kipas bila tidak digunakan, membiasakan untuk mematikan lampu setelah pelajaran berakhir, mengingatkan kembali kepada siswa agar mematikan keran air hidup yang sedang tidak dipakai serta menggunakan air secukupnya. Dari hasil wawancara dengan pembina program adiwiyata didapatkan informasi bahwa di SDN 114 Pekanbaru sudah bijaksana dalam menggunakan SDA. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yaitu guru mematikan keran air yang hidup yang sedang tidak dipakai. Hal ini tentunya menjadi contoh bagi peserta didik untuk selalu bijaksana menggunakan SDA yang ada di sekolah. Dengan penggunaan SDA yang bijak serta tersedianya sarana dan prasarana pendukung menjadi upaya perlindungan dan pelestarian lingkungan hidup yang lengkap (Aini et al., 2021; Nurmansah & Retnowati, 2020; B. I Permana & Ulfatin, 2018). Hal tersebut menunjukkan SDN 114 Pekanbaru sudah bijak dalam mengelola SDA.

Keempat, mendukung penghijauan dapat berupa membuang sampah dengan jenis sampah ke dalam bak-bak sampah yang telah disediakan sekolah, menegur siswa yang membuang sampah sembarangan, membimbing siswa mendaur ulang sampah anorganik. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pembina program adiwiyata didapatkan informasi bahwa di SDN 114 Pekanbaru sudah mendukung penghijauan. Guru yang membuang sampah sesuai jenis sampahnya dan mengingatkan untuk tidak membuang sampah. Tenaga pendidik memiliki kompetensi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran lingkungan hidup. Bahwa kegiatan lingkungan berbasis partisipatif yang dilakukan guru cukup peduli. adalah mewarnai dengan tema lingkungan (Aini et al., 2021; Nurmansah & Retnowati, 2020). Pembina program adiwiyata didapatkan informasi bahwa di SDN 114 Pekanbaru sudah memiliki kompetensi dalam mengembangkan kegiatan (PLH) Pembelajaran Lingkungan Hidup. Dari hasil penelitian, terdapat hambatan-hambatan peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SDN 114 Pekanbaru, yaitu sarana prasarana sekolah yang kurang, contoh belum lengkapnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran berbasis adiwiyata. Kemudian, faktor petugas, pelopor atau penggerak yang terkadang kurang konsisten atau lebih mengutamakan kepentingan lainnya.

Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan program Adiwiyata terbukti efektif dalam meningkat pengetahuan lingkungan hidup para warga sekolah, serta merubah sikap dan perilaku ramah lingkungan warga sekolah (Tompodung et al., 2018). Program Adiwiyata menjadi lebih efektif karena didukung oleh partisipasi aktif dari warga sekolah, sebab tingkat kualitas kesadaran lingkungan para warga sekolah (Aini et al., 2021; Mukminin, 2014; Pahru et al., 2021). Dari pembahasan diatas, peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan di SDN 114 Pekanbaru sudah berjalan

dengan cukup baik, dilihat dari perubahan perilaku atau kebiasaan dalam menjaga lingkungan. Program adiwiyata ini dapat diterapkan secara berkelanjutan guna meningkatkan karakter peduli lingkungan di luar sekolah. Implikasi penelitian ini diharapkan karakter peduli lingkungan dapat dikembangkan dengan adanya peran guru dalam pelaksanaan program adiwiyata.

4. SIMPULAN

Peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan berada pada tingkat kepedulian terhadap lingkungan dengan cukup baik, dimana guru menjalankan peran sebagai orang yang mengembangkan karakter peduli lingkungan melalui program adiwiyata yang telah dibuat dan disetujui oleh warga sekolah. Hambatan-hambatan peran guru melalui program adiwiyata dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan yaitu sarana prasarana sekolah yang kurang, contoh belum lengkapnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran berbasis adiwiyata. Kemudian faktor petugas, pelopor atau penggerak yang terkadang kurang konsisten atau lebih mengutamakan kepentingan lainnya. Beberapa saran yaitu hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi dengan adanya kesadaran seluruh warga sekolah dan kepemimpinan kepala sekolah yang mendukung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, T. N., Akbar, S., & Winahyu, S. E. (2021). Implementasi Program Adiwiyata Berbasis Partisipatif Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 57 – 70. <https://doi.org/10.17977/um009v39i12021p057>.
- Aisyah, E. N. (2018). Internalisasi Nilai Karakter Nasionalisme melalui Dongeng dan Tari (DORI) bagi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 26–34. <https://doi.org/10.29313/ga.v2i2.4293>.
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12, 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>.
- Desfandi, M., Maryani, E., & Disman, D. (2017). Building Ecoliteracy Through Adiwiyata Program (Study at Adiwiyata School in Banda Aceh). *Indonesian Journal Of Geography*, 49(1), 51 – 56. <https://doi.org/10.22146/ijg.11230>.
- Fikriyah, F., Rohaeti, T., & Solihati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 94. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43937>.
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 193. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9254>.
- Juanda, J. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.126>.
- Marom, K. (2020). Peran Orang Tua Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di Sd Islam Daarul Muwahidin Semarang. *Webinar Series FIP*, 28–35. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/wsfp/article/view/1313>.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 219–226. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>.
- Muhamad Nova. (2017). Character Education In Indonesia EFL Classroom Implementation and Obstacles. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.13650>.
- Mukminin, A. (2014). Strategi Pembentukan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Adiwiyata Mandiri. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(2), 227–252. <https://doi.org/10.19109/td.v19i02.16>.
- Nugrahani, F. (2017). The Development Of Film Based Literary Materials Which Support Character Education. *Jurnal Cakrawala Pendas*, XXXVI(3), 472–486. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i3.14219>.
- Nurdin, N., Jahada, J., & Anhusadar, L. (2021). Membentuk Karakter melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka pada Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 952–959. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1603>.
- Nurmansah, R., & Retnowati, T. H. (2020). The evaluation of Heathy School Program at junior high school receiving the National Adiwiyata. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 24(2), 146 – 155. <https://doi.org/10.21831/pep.v24i2.25464>.
- Nurwaqidah, S., Suciati, S., & Ramli, M. (2020). Environmental literacy-based on adiwiyata predicate at junior high school in Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 6(3), 405 – 412. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i3.12468>.
- Oktradiksa, A.-, & Sari, K. P. (2017). Implementasi Multi-Directional Circle Model dalam Mewujudkan Madrasah Ibtidaiyah Adiwiyata di Kabupaten Magelang. *AL IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 4(2), 153 – 164. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1727>.

- Pahru, S., Akbar, S., & Hitipeuw, I. (2021). Pelaksanaan Program Adiwiyata dalam Mendukung Pembentukan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 6(1). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i1.14405>.
- Palunga, R., & Marzuki. (2017). Peran Guru Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.20858>.
- Permana, B. I., & Ulfatin, N. (2018). Budaya sekolah berwawasan lingkungan pada sekolah adiwiyata mandiri. , 3(1). *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/10.17977/um027v3i12018p011>.
- Permana, Bayu Indra, & Ulfatin, N. (2018). Budaya Sekolah Berwawasan Lingkungan pada Sekolah Adiwiyata Mandiri. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.17977/um027v3i12018p011>.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Edi, P. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>.
- Priasti, S. N., & Suyatno, S. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 395. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3211>.
- Putra, P. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPA di MIN Pemangkat Kabupaten Sambas Kalimantan Barat. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(1), 49–61. <https://doi.org/10.19109/jip.v3i1.1377>.
- Ramdan, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2019). Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan nilai-nilai karakter anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 100. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4501>.
- Saumi, N. N., Murtono, & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-1. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 149 – 155. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.
- Tompondung, T. C. G., Rushayati, S. B., & Aidi, M. N. (2018). Efektivitas Program Adiwiyata Terhadap Perilaku Ramah Lingkungan Warga Sekolah Di Kota Depok. *Journal of Natural Resources and Environmental Management*, 8(2). <https://doi.org/10.29244/jpsl.8.2.170-177>.
- Wardani, Septiana, M., Nugroho, N. R. I., & Ulinuha, M. taufiq. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 1(1), 27–33.
- Wijayanti, R. M., & Fauziah, P. Y. (2020). Perspektif dan Peran Orangtua dalam Program PJJ Masa Pandemi Covid-19 di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1304–1312. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.768>.



Peran Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Membentuk Karakter Peduli Sosial Siswa

Suri Rahmayani^{1*}, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 09, 2021

Revised August 15, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Karakter Peduli Sosial,
Kegiatan Pramuka

Keywords:

*The Socially Concerned
Character, Scout Activities*



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

Copyright © 2021 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penurunan perilaku sosial terhadap anak kerap terjadi pada masa sekarang, beberapa individu lebih sibuk mengabadikan momen sebetulnya dengan memvideo, memotret, atau menyebarkan pada jejaring media sosial. Oleh sebab itu diperlukan wadah untuk pembentukan karakter, yang mana pembentukan karakter berawal dari keluarga, lingkungan serta sekolah. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis peran ekstrakurikuler pramuka dalam membentuk karakter peduli sosial di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan sumber data primer dari siswa, kepala sekolah serta pembina pramuka. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dan dokumentasi. Untuk memperoleh keabsahan data yang objektif, maka teknik analisis menggunakan uji kredibilitas triangulasi sumber. Penelitian ini menggunakan teknik Miles dan Huberman yaitu data collection, reduksi data, penyajian data dan penyimpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan ekstrakurikuler pramuka berperan untuk membentuk karakter peduli sosial pada siswa hal tersebut ditunjukkan dengan kegiatan kepramukaan yang bertujuan membangun karakter siswa, upaya yang dilakukan oleh pembina serta dukungan warga sekolah. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan sikap peduli sosial peserta didik maupun karakter lainnya dalam mematuhi peraturan. Selain itu dapat meningkatkan sikap saling menghormati dan menghargai baik sesama teman maupun kepada pembina dan guru.

ABSTRACT

The decline in social behavior towards children often occurs nowadays, some individuals are busier capturing the moment by making videos, taking pictures, or spreading them on social media networks. Therefore, a forum for character formation is needed, where character formation starts from the family, environment and school. The purpose of this study was to analyze the role of scout extracurriculars in shaping the character of social care in elementary schools. This study uses a descriptive qualitative research method with primary data sources from students, school principals and scout coaches. Data collection techniques use interview techniques, and documentation. To obtain the validity of the objective data, the analysis technique used the triangulation of source credibility test. This study uses Miles and Huberman techniques, namely data collection, data reduction, data presentation and data inference. The results of this study indicate that extracurricular scouts play a role in shaping the character of social care in students, this is indicated by scouting activities that aim to build student character, the efforts made by the coaches and the support of school residents. The implications of this research are expected to increase the social care attitude of students and other characters in complying with regulations. In addition, it can increase mutual respect and respect for fellow friends as well as for coaches and teachers.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan usaha sadar yang terencana bertujuan untuk menanamkan nilai moral agar terbentuk akhlak yang baik (Gazali et al., 2019; Mashar, 2015; Sasmito & Mustadi, 2015). Pendidikan karakter secara esensial tercermin dalam fungsi dan tujuan pendidikan sebagaimana dicantumkan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar

menjadi Manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (R. Wahyuni & Erdiyanti, 2020; S. Wahyuni et al., 2015). Dengan demikian, akan terbangun generasi bangsa yang tidak hanya cerdas, namun juga berkarakter baik. Karakter yang paling penting dalam kehidupan yang berkelanjutan dengan generasi mendatang adalah memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab. Hal ini sangat perlu diperhatikan, sebab jangan sampai terjadi memanfaatkan lingkungan dengan cara yang serakah; kekayaan alam dikeruk sebanyak-banyaknya tanpa memperhatikan kepentingan generasi mendatang; hutan dibabat habis tanpa melakukan penanaman kembali yang memadai. Pendidikan karakter yang efektif menggunakan pendekatan yang fleksibel dan luas untuk mendukung program pendidikan karakter di sekolah ada beberapa hal yang menunjang yaitu pengintegrasian mata pelajaran, pengembangan diri dalam kehidupan sehari-hari, keteladanan serta pengkondisian (Dozan & Fitriani, 2020; Nurdin et al., 2021; Putry, 2019).

Namun kenyataan saat ini terdapat bentuk dekadensi moral generasi muda bangsa. Dekadensi tersebut setidaknya menggambarkan begitu rapuhnya karakter diri generasi muda Indonesia (Putry, 2019; Sufanti et al., 2021; Tanto et al., 2019). Selain itu, kepedulian sosial anak menurun (Arif et al., 2021; Syafitri, 2020). Faktor yang menyebabkan turunnya kepedulian sosial kepada anak yaitu bermain internet, sangat mudahnya untuk mengakses sesuatu informasi menjadikan anak lupa waktu dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Agustika, 2020; Kharisma Bismi Alrasheed & Aprianti, 2011; Widiyono, 2020). Sarana hiburan (*game*), dengan perkembangan teknologi sarana hiburan berbentuk *game* telah menjauhkan anak-anak dari kegiatan sosial seperti bermain dengan teman sejawat (Amania et al., 2021; Oktavia & Mulabbiyah, 2019). Tayangan televisi, dengan banyaknya sinetron yang tidak mendidik menjadikan anak-anak cenderung meniru perilaku tersebut, Masuknya budaya barat, budaya barat bertolak belakang dengan budaya timur menjadikan seseorang cenderung lebih peduli dengan dirinya sendiri. beberapa individu lebih sibuk mengabadikan momen sepele dengan memvideo, memotret, atau menyebarkan pada jejaring media sosial (Syafitri, 2020). Banyaknya kasus krisis karakter ini membuat pendidik harus memaksimalkan pendidikan karakter yang ada.

Peningkatan karakter ini dapat dilakukan melalui kegiatan Ekstrakurikuler. Kondisi ini merupakan momentum yang tepat untuk melaksanakannya sebagai perwujudan dari gagasan pendidikan karakter agar tujuan dari pendidikan karakter dapat tercapai, dan mempunyai pengaruh terhadap belajar peserta didik (Fauzi & Khoiriyah, 2018; Gazali et al., 2019). Kegiatan Ekstrakurikuler ialah kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran berfungsi untuk mengembangkan minat dan bakat siswa, menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan percaya diri (Sari et al., 2021; Sularso, 2017). Pembentukan karakter dapat dibentuk dimulai dari keluarga, lingkungan dan sekolah. Pendidikan disekolah dapat membentuk kepribadian siswa, menjadikan siswa sosok yang lebih baik. Biasanya aktivitas ekstrakurikuler ini dilaksanakan diluar jam belajar wajib di sekolah (Azizi, 2020; Maulida et al., 2021). Salah satu contoh ekstrakurikuler di Sekolah Dasar yaitu ekstrakurikuler kepramukaan. Banyak karakter yang dapat ditanamkan dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka, dengan kegiatan-kegiatan yang positif diharapkan dapat mewujudkan siswa yang peduli terhadap sosial mereka dan dapat membentuk karakter peduli sosial (Hero, 2020; Nurdin et al., 2021). Tujuan dari ekstrakurikuler pramuka dapat membentuk kepribadian seperti kepribadian beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, berkecakapan hidup, sehat jasmani dan rohani, menjadi warga Negara yang berjiwa Pancasila, memiliki kepedulian terhadap sesama hidup dan lingkungan alam (Juwantara, 2019; Laksono, 2018). Ekstrakurikuler pramuka sangat erat kaitannya dalam membentuk karakter siswa.

Beberapa temuan sebelumnya menyatakan gerakan pramuka hadir sebagai salah satu alat pembentukan karakter dalam dunia pendidikan yang terbentuk kegiatan ekstrakurikuler di sekolah (Gazali et al., 2019; Nurdin et al., 2021; Nurfajriah et al., 2021). Kegiatan kepramukaan sangat berkontribusi dalam meningkatkan kecerdasan emosional seseorang, kecerdasan emosional dapat membentuk sikap peduli sosial seseorang yang mana dalam kegiatan kepramukaan diajarkan untuk saling tolong menolong dan gotong royong yang mana sifat tersebut sangat diperlukan saat seseorang menjadi bagian dari masyarakat (Amreta, 2018; Juwantara, 2019). Kepedulian sosial yakni rasa tanggungjawab terhadap kesulitan yang dihadapi orang lain, dalam hal ini seseorang terdorong melakukan sesuatu untuk membantu oranglain menghadapi masalah tersebut (Arif et al., 2021; Musyarofah, 2018). Berdasarkan ulasan di atas penelitian ini mengkaji tentang peran ekstrakurikuler pramuka dalam membentuk karakter peduli sosial siswa di karenakan ekstrakurikuler pramuka erat kaitannya dengan pembentukan karakter siswa hal tersebut dapat dilihat dari landasan dasar serta tujuan ekstrakurikuler pramuka dan ekstrakurikuler pramuka bersifat luas yang mana untuk menjadi seorang pramuka tidak melihat usia dari seseorang anak-anak, remaja bahkan dewasa. Kegiatan kepramukaan juga sangat bervariasi dan cenderung saling menolong baik itu menolong anggota regu atau kelompok bahkan masyarakat sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran ekstrakurikuler pramuka dalam membentuk karakter peduli sosial siswa di sekolah dasar. Adanya penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan berbagai karakter siswa untuk menanamkan berbagai karakter sejak dini.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang mana dalam penulisan pelaporan penelitian berbentuk fakta tentang peran ekstrakurikuler pramuka di Sekolah Dasar. Alur penelitian berawal dari wawancara awal yang dilakukan tentang kegiatan ekstrakurikuler dalam pembentukan karakter peduli sosial siswa yang meliputi tiga fokus penelitian yaitu bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka, peran ekstrakurikuler dalam membentuk sikap peduli sosial siswa serta faktor yang mempengaruhi kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam membentuk karakter peduli sosial. Wawancara dilakukan dengan pembina pramuka, Kepala Sekolah dan Siswa. Wawancara dengan Pembina meliputi program kegiatan serta perilaku anak selama kegiatan kepramukaan dan siswa tentang kegiatan yang pernah mereka lakukan selama mengikuti kegiatan kepramukaan dalam pembentukan karakter peduli sosial siswa, wawancara dengan Kepala Sekolah menggali informasi bentuk dari dukungan sekolah dalam membentuk karakter peduli sosial serta dukungan dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan wawancara dengan siswa bertujuan untuk menggali informasi tentang pengalaman siswa serta mengkonfirmasi pernyataan wawancara dari pembina maupun Kepala Sekolah. Hal ini bertujuan agar mendapatkan data yang konkret dalam peran ekstrakurikuler pramuka membentuk sikap peduli sosial. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi. Observasi tidak dilakukan dikarenakan kegiatan tidak bisa dilakukan secara normal dikarenakan pandemic *Covid_19*. Objek penelitian yaitu siswa SDN 001 Pantai Raja Kecamatan Perhentian Raja, Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Untuk memperoleh keabsahan data yang objektif dalam penelitian kualitatif maka, peneliti menggunakan triangulasi. Menurut moleong (2017) "Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggunakan sumber diluar data tersebut atau membandingkan triangulasi dengan sumber data". Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles and Huberman. penyajian data dalam analisis data ini yaitu: *Data collection*/pengumpulan data, *Reduksi data (data reduction)*, penyajian data (*data display*) dan Penarikan kesimpulan/verifikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada kepala sekolah, pembina pramuka dan siswa pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka merupakan ekstrakurikuler wajib dan seluruh siswa wajib untuk mengikuti ekstrakurikuler pramuka sesuai dengan Permendikbud Nomor 63 tahun 2014 yang menyatakan bahwa ekstrakurikuler pramuka merupakan ekstrakurikuler wajib. Pandemi *covid_19* yang terjadi melanda Indonesia dan pemerintah mengeluarkan surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah, pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka untuk saat ini tidak dapat dilaksanakan secara normal dikarenakan pandemi *covid_19*. Pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka sebelum terjadinya pandemi *covid_19* dilaksanakan setiap hari sabtu sore pukul 14.00 wib. Anggota pramuka di Sekolah Dasar terdiri dari golongan siaga dan golongan penggalang.

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka sebelum terjadi pandemi *covid_19* meliputi latihan setiap minggunya yang membahas materi tentang baris berbaris (PBB), Sejarah kepramukaan, morse, semaphore, kompas, tali temali, sandi, dan pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K). Kode morse adalah sistem yang mewakili huruf, angka, dan tanda baca dengan menggunakan sinyal kode yang diciptakan oleh Samuel Morse dan Alfred Vail, semaphore merupakan cara mengirimkan pesan dengan media sepasang bendera, kompas merupakan alat untuk menetapkan arah mata angin, tali temali merupakan ilmu yang mempelajari tentang penggunaan tali, simpul, anyaman dan ikatan beserta cara perawatannya, kata sandi berasal dari bahasa Sanskerta yang artinya rahasia, pertolongan pertama dapat menyelamatkan jiwa manusia. Mengikuti perlombaan seperti lomba lintas alam, mengikuti perkemahan tingkat kecamatan dan ikut membantu warga sekitar bergotong royong. Selama pandemi terdapat diskusi ringan antara pembina serta siswa melalui *whatsapp grup*. Saat pandemi siswa ikut serta menyukseskan program kegiatan yang dilakukan oleh dewan kerja ranting (DKR) dengan ikut menyumbangkan dana untuk membantu membeli masker dan dibagikan pada masyarakat. Materi dan kegiatan pramuka menarik dan menyenangkan serta seluruh kegiatan mengembangkan nilai karakter. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka juga merupakan serangkaian program kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan cakrawala pandang peserta didik menumbuhkan bakat dan minat serta semangat pengabdian kepada masyarakat (Gazali et al., 2019; Nurdin et al., 2021). Kegiatan pramuka itu sendiri memiliki kode penghormatan dan pengabdian yakni suatu norma atau nilai-nilai luhur dalam kehidupan (Amri, 2018; Hero, 2020). Jika peserta didik yang telah mengikuti pendidikan pramuka dan mereka bisa merealisasikan di dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kode kehormatan kepramukaan, maka peserta didiknya pun akan memiliki karakter yang baik dalam diri mereka.

Seluruh kegiatan pramuka dapat membentuk karakter siswa dan hampir seluruh kegiatan pramuka dapat membentuk karakter peduli sosial siswa. Aktivitas-aktivitas pramuka dalam membentuk karakter peduli sosial siswa antara lain. Pertama, aktivitas dalam kegiatan upacara, nilai peduli sosial terhadap siswa dapat tertanam saat kegiatan upacara yaitu, seperti bekerjasama dalam pelaksanaannya agar tepat dengan rancangan

kegiatan yang disiapkan. Kedua, aktivitas dalam aktivitas tali temali, yaitu siswa bekerjasama dalam membuat simpul dan cepat serta penuh ketelitian sehingga bisa diselesaikan. Hal ini menanamkan kepedulian sosial yang tinggi kepada siswa. Ketiga, aktivitas kegiatan baris berbaris, sikap peduli sosial disini tampak dengan memperhatikan teman sekitar agar saat kegiatan baris berbaris, saling mengingatkan satu sama lain. Hal tersebut salah satu contoh bahwa dalam kegiatan baris berbaris dapat meningkatkan kepedulian sosial siswa dari hal yang kecil. Keempat, Aktivitas dalam berkemah yaitu salah satu kegiatan yang penting. Berkemah ini dapat meningkatkan kepedulian siswa karena dengan berkemah siswa bekerjasama. Tujuan dari berkemah ini untuk membina dan mengembangkan ketahanan mental, moral, emosional, intelektual, dan lainnya. Kepedulian sosial peserta didik memang harus diperhatikan karena kepedulian sosial merupakan kunci awal pembentukan karakter yang lainnya bagi peserta didik (Arif et al., 2021; Patria et al., 2021). Kepedulian sosial yang diajarkan dalam kegiatan pramuka memiliki peranan penting dalam membentuk peserta didik memiliki karakter yang baik dalam lingkungannya (Amri, 2018; Juwantara, 2019; Pangestika & Sabardila, 2021). Oleh karena itu tujuan akhirnya adalah pembentukan kepribadian, budi pekerti, akhlak mulia, dan memiliki kecakapan hidup.

Hal ini selaras dengan pernyataan pembina pramuka serta pernyataan siswa berdasarkan pengalaman siswa bahwa peranan ekstrakurikuler pramuka dalam kegiatan membentuk karakter peduli sosial. Pertama, pada implementasinya kegiatan kepramukaan mengajarkan siswa peduli dengan kegiatan-kegiatan dari hal kecil, jika ada teman yang sakit maka akan di jenguk. Hal tersebut dilakukan dengan cara siswa mengumpulkan uang kas saat latihan berlangsung salah satunya digunakan untuk menjenguk teman yang sakit. Kedua, saat kegiatan perkemahan setiap anggota pramuka saling menjaga satu dengan lainnya, jika ada teman yang sakit sama-sama dijaga, saling membantu saat membangun tenda, merapikan tenda, memasak selama perkemahan dan lain lain. Ketiga, pada kegiatan baris berbaris, anggota pramuka saling menjaga agar tetap kompak dengan saling menjaga barisan sesuai dengan aba-aba, mengingatkan teman yang jika ada salah dan belajar untuk mengalah dengan rasa egois dari diri sendiri. Keempat, pada kegiatan lintas alam, saat kegiatan lintas alam anggota pramuka saling membentuk dalam menyelesaikan rintangan jika ada, saling bekerja sama dan menjaga agar tidak ada anggota lain yang mengalami kesusahan sendiri. Kelima, kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat yang mana anggota pramuka juga ikut berkontribusi dalam membantu masyarakat seperti bergotong royong bersama masyarakat. Keenam, anggota pramuka disekolah juga ikut serta dalam memajukan sekolah dengan saling bergotong royong menjaga kebersihan bersama. Ketujuh, anggota pramuka dengan kegiatan yang telah dilakukan cenderung disaat membantu sesama, disaat teman terjatuh maka akan membantu anak tersebut. Menjadi seseorang yang tidak menyetujui perundungan dan cenderung melindungi teman yang dirundung oleh teman yang lain. Kedelapan, disaat kasus kasus berkelahi di sekolah anggota pramuka dapat untuk meleraikan dan membantu temannya untuk saling memaafkan. Dalam hal ini, peran pembina pramuka sebagai mitra atau pembimbing, memberikan dukungan dan memfasilitasi peserta didik dengan kegiatan yang modern, menarik, dan menantang (Laksono, 2018; Nurdin et al., 2021; Pangestika & Sabardila, 2021). Menciptakan kegiatan yang menarik ini diharapkan dapat membentuk karakter siswa yang mengikuti kegiatan kepramukaan.

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka menerapkan berbagai metode. Metodenya antara lain: pengamalan kode kehormatan pramuka pada setiap kegiatan; kegiatan belajar sambil melakukan, berkelompok, bekerja sama, dan berkompetisi kegiatan di alam terbuka seperti perkemahan; penghargaan berupa tanda kecakapan bantara dan laksana serta satuan terpisah ambalan putra dan putri. Sehingga ekstrakurikuler pramuka dapat berjalan dengan baik namun, dalam pelaksanaannya kegiatan ekstrakurikuler pramuka memiliki beberapa hambatan, hambatan yang paling utama yaitu dikarenakan pandemi covid_19 latihan kepramukaan tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka bahkan *vacum* untuk sementara waktu, kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan kepramukaan seperti jumlah beberapa kelengkapan perkemahan serta penunjang materi tentang kepramukaan, administrasi yang kurang lengkap seperti serta turunnya semangat anak dan ketertarikan anak terhadap kegiatan pramuka dikarenakan situasi pandemi covid_19. Terdapat faktor pendukung dalam pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka seperti kegiatan yang menyenangkan, warga sekolah yang mendukung kegiatan ekstrakurikuler dengan mengingatkan setiap waktu kepramukaan, pembina pramuka yang tetap kreatif dalam berkegiatan dimasa pandemi (Nurfajriah et al., 2021; Prihanawati & Hidayah, 2018). Hal ini dibuktikan dengan dalam situasi pandemi masih ada siswa yang berkegiatan walaupun secara online, seperti mendemonstrasikan cuci tangan lalu di vidiokan, membantu menyukseskan program dewan kerja ranting untuk menggalang dana dengan memberikan sumbangan dana, hal ini membuktikan bahwa pada masa pandemi walaupun tidak latihan seperti biasa siswa tetap berkegiatan. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan sikap peduli sosial peserta didik maupun karakter lainnya dalam mematuhi peraturan. Selain itu dapat meningkatkan sikap saling menghormati dan menghargai baik sesama teman maupun kepada pembina dan guru.

4. SIMPULAN

Pramuka memiliki dasar serta tujuan yang jelas untuk menanamkan karakter pada siswa sejalan dengan 18 karakter yang ditanamkan dalam kurikulum 2013 dan dasar kepramukaan ini sudah ada sejak lama

berdasarkan pada kode kehormatan Trisatya dan Dasa Darma dan diatur dalam undang undang termasuk karakter peduli sosial. Peran ekstrakurikuler pramuka dalam membentuk karakter peduli sosial siswa yaitu setiap kegiatan kepramukaan dapat menanamkan karakter terutama karakter peduli sosial, seperti kegiatan perkemahan, gotong royong bersama masyarakat, bahkan di saat pandemi siswa ikut berkontribusi membantu masyarakat dengan caranya dan dari hal terkecil. Warga sekolah yang mendukung dan kegiatan pramuka yang sudah diwajibkan oleh pemerintah menjadikan pembentukan karakter terutama karakter peduli sosial terbentuk secara maksimal. Pembiasaan baik pada setiap kegiatan kepramukaan secara alamiah akan membentuk karakter pada diri siswa, dengan kegiatan kepramukaan yang fleksibel dapat dekat dengan masyarakat serta bersifat luas maka lebih efektif dalam pembentukan karakter peduli sosial.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, N. L. G. M. W. G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 112–120. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.25179>.
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Irine Kurniastuti. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School*, 8(2), 237–251. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>.
- Amreta, M. Y. (2018). Pengaruh Kegiatan Pramuka Terhadap Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Era Digital. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 26–38. <https://doi.org/10.36840/ulya.v3i1.149>.
- Amri, S. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2). <https://doi.org/10.33449/jpmr.v3i2.7520>.
- Arif, M., Rahmayanti, J. D., & Rahmawati, F. D. (2021). Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna -Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 289–308. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.802>.
- Azizi, A. (2020). Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan terhadap Pendidikan Karakter Kedisiplinan. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 12(2), 40–50. <https://doi.org/10.32832/jpls.v12i2.2793>.
- Dozan, W., & Fitriani, L. (2020). Membangun Karakter Anak Usia Dini Melalui Nilai-Nilai Islam Dalam Tradisi Perang Timbung. Murhum. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i1.2>.
- Fauzi, A., & Khoiriyah, S. M. (2018). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler (Pesantren Sabtu - Ahad) Dalam Menunjang Proses Belajar Mengajar Al-Qur'an Hadits. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 295 – 306. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v13i2.1603>.
- Gazali, N., Cendra, R., Candra, O., Apriani, L., & Idawati, I. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Ekstrakurikuler Pramuka. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 201. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i2.1898>.
- Hero, H. (2020). Implementasi Kegiatan Pramuka dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa Kelas V SD Inpres Boru Kecamatan Wulanggintang Kabupaten Flores Timur. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 295–307. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3737983>.
- Juwantara, R. (2019). Efektivitas ekstrakurikuler Pramuka dalam menanamkan karakter jujur disiplin dan bertanggung jawab pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2). <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4994>.
- Kharisma Bismi Alrasheed, & Aprianti, M. (2011). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja (Sebuah Studi Pada Siswa Smp Di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan). *Jurnal Sains Psikologi*, 7(2), 136–142.
- Laksono, F. (2018). Pengaruh Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Kedisiplinan dan Kemandirian Siswa. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 70–78. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i1.25027>.
- Mashar, R. (2015). Empati Sebagai Dasar Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3040>.
- Maulida, R., Nadiya, D. Z., Annisa, K., Kusuma, Y., & Fakhru, L. (2021). Peran Budaya Indonesia Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Pembentukan Karakter di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 17(1), 19–29. <https://doi.org/10.17509/md.v17i1.30569>.
- Musyarofah, M. (2018). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba Iv Mangli Jember Tahun 2016. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.18326/inject.v2i1.99-122>.
- Nurdin, N., Jahada, J., & Anhusadar, L. (2021). Membentuk Karakter melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka pada Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 952–959. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1603>.
- Nurfajriah, S., Netriwati, N., & Widyastuti, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Sandi Semaphore Pramuka Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

- Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3178–3189. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.825>.
- Oktavia, N., & Mulabbiyah, M. (2019). Gawai Dan Kompetensi Sikap Sosial Siswa Mi (Studi Kasus Pada Siswa Kelas V Min 2 Kota Mataram). *El Midad*, 11(1), 19–40. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1903>.
- Pangestika, M. D., & Sabardila, A. (2021). Peningkatan Pendidikan Karakter melalui Ekstrakurikuler Pramuka di SMP Al Islam Kartasura. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 25–39. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.1461>.
- Patria, A., Utaminingsih, S., & Fathurohman, I. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbantuan Video untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3). <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1368>.
- Prihanawati, D. R., & Hidayah, N. (2018). Pengaruh Keaktifan Mengikuti Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Kemandirian Siswa Kelas V Sd Negeri Cibuk Lor Seyegan Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.68>.
- Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>.
- Sari, V. K., Akhwani, A., Hidayat, M. T., & Rahayu, D. W. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Antikorupsi Melalui Ekstrakurikuler dan Pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2106–2115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1167>.
- Sasmito, & Mustadi. (2015). Developing learners' tematik-integrative worksheet based on character education for primary school students. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 7–8.
- Sufanti, M., Nuryatin, A., Rohman, F., & Waluyo, H. J. (2021). The Content of Tolerance Education in Short Story Learning in High Schools. *Asian Journal of University Education*, 17(1), 112–123. <https://doi.org/10.24191/ajue.v17i1.12609>.
- Sularso, P. (2017). Upaya Pelestarian Kearifan Lokal Melalui Ekstrakurikuler Karawitan di SMP Negeri 1 Jiwan Tahun 2016. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v5i1.1181>.
- Syafitri, S. M. (2020). Menumbuhkan Empati Dan Perilaku Prososial Terhadap Anak Usia Dini Dalam Menanggapi Pelajaran Isu Dunia Nyata. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 12(2), 140. <https://doi.org/10.26418/jvip.v12i2.34049>.
- Tanto, O. D., Hapidin, H., & Supena, A. (2019). Penanaman Karakter Anak Usia Dini dalam Kesenian Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 337–345. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.192>.
- Wahyuni, R., & Erdiyanti. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 28–40. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i1.5>.
- Wahyuni, S., Isnarto, & Wuryanto. (2015). Pengembangan Karakter Kedisiplinan Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Laps-Heuristik Materi Lingkaran Kelas-Viii. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(2). <https://doi.org/10.15294/ujme.v4i2.7594>.
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169–177. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.458>.



Peran Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar

Naraya Fitri Anjani^{1*}, Febrina Dafit²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 09, 2021

Revised August 15, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Manajerial Kepala Sekolah,
Mutu Pendidikan

Keywords:

Principal Managerial, Quality
Of Education



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

Copyright © 2021 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: menganalisis peran manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Subjek penelitiannya adalah kepala sekolah dan guru. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dari Miles dan Huberman Hasil penelitian ini menjelaskan kepala sekolah sebagai manajer memiliki peran membuat struktur organisasi dan mengajak orangtua murid dengan program komite sekolah dan melengkapi supras yang dibutuhkan; merancang program dengan menguraikan kebutuhan pendidik dan tenaga pendidik yang menjalankan tugas, merancang kurikulum yang dijalankan; mengawasi output, proses belajar mengajar, dan peserta didik mulai dari penerimaan siswa hingga selesai; menunjukkan contoh yang baik dan tenang dalam bekerja, memberikan motivasi serta penghargaan kepada personilnya baik dari segi motil maupun materil, mengikutsertakan pendidik dan tenaga pendidik dalam diklat diklat serta memotivasi guru guru senior supaya memiliki semangat *life long education*; adapun hambatan yang dihadapi adalah kurangnya sarana dan prasarana dalam proses belajar mengajar, masih ada pendidik dan tenaga pendidik yang tidak disiplin, dan kurangnya komunikasi kepala sekolah dengan beberapa pendidik dan tenaga pendidik. Manajerial kepala sekolah yang baik akan menghasilkan mutu pendidikan yang baik juga yang tentunya akan mempengaruhi hasil belajar dan prestasi sekolah. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa masih dibutuhkan sebuah program untuk meningkatkan mutu pendidikan baik berkaitan dengan pembelajaran maupun tidak.

ABSTRACT

This study aims to: analyze the managerial role of school principals in improving the quality of education in elementary schools. This study uses a qualitative approach. The research subjects are principals and teachers. Methods of data collection using interviews, observation, and documentation. The data analysis technique uses qualitative data analysis from Miles and Huberman. The results of this study explain that the principal as a manager has the role of creating an organizational structure and inviting parents of students to the school committee program and completing the necessary supras; designing programs by outlining the needs of educators and teaching staff who carry out their duties, designing the curriculum that is implemented; supervising the output, teaching and learning process, and students from admission to completion; show a good and calm example at work, provide motivation and appreciation to its personnel both in terms of motile and material, involve educators and educators in training and education and motivate senior teachers to have the spirit of life long education; The obstacles faced are the lack of facilities and infrastructure in the teaching and learning process, there are still undisciplined educators and teaching staff, and the lack of communication between the principal and several educators and teaching staff. A good managerial principal will produce a good quality of education as well which of course will affect learning outcomes and school achievement. The results of this study indicate that a program is still needed to improve the quality of education, whether related to learning or not.

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan sebuah sekolah tidak terlepas dari kepemimpinan kepala sekolah. Kepemimpinan kepala sekolah dianggap memainkan peran penting dalam efektivitas dan peningkatan sekolah (Zheng et al., 2017). Proses pendidikan di sekolah sangat tergantung pada pelaku utama yang sangat penting yaitu kepala sekolah dan guru (Juniarti et al., 2019; S et al., 2018). Kepala sekolah adalah seorang tenaga fungsional guru yang

Corresponding author

*E-mail addresses: narayapku2000@gmail.com

diberikan tugas untuk memimpin suatu sekolah dimana diselenggarakannya proses belajar mengajar atau tempat dimana terjadi interaksi antara guru yang memberikan pelajaran dan murid yang menerima pelajaran (Kastawi, 2021; Kurniady et al., 2018). Banyak penelitian yang sudah dilakukan berkaitan dengan manajerial kepala sekolah yang menyatakan bahwa manajerial kepala sekolah memberikan pengaruh terhadap mutu pendidikan, peningkatan mutu pendidikan disebabkan oleh kepuasan atas kepemimpinan kepala sekolah serta staf sekolah (Masrukhin, 2018; Oktarina & Rahmi, 2019). Kepemimpinan kepala sekolah yang berkualitas akan mempengaruhi prestasi siswa (Grissom et al., 2015; Hastuti, 2017). Terjadinya perubahan kepemimpinan kepala sekolah akan mempengaruhi prestasi belajar siswa (Rismawan, 2015; Wills, 2016). Jabaran-jabaran tersebut memberikan gambaran terkait peran manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan. Manajerial kepala sekolah yang berkualitas baik akan berdampak terhadap kualitas mutu pendidikan. Untuk tercapainya hal tersebut tentunya kepala sekolah harus mempunyai kompetensi, sikap serta keterampilan.

Keterampilan manajerial kepala sekolah merupakan hal yang penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah (Masrukhin, 2018). Keterampilan manajerial didasarkan pada tipe dari keterampilan yang dibutuhkan untuk menunjukkan kinerja kepala sekolah (Santiari, 2020; Sukayana et al., 2019). Keterampilan ini biasanya mencakup mengorganisasikan, merencanakan, memonitor, memimpin yang termasuk kedalam tiga kategori yang sangat penting terutama kepala sekolah akan menunjukkan fungsinya dan aturan yang memadai seperti: kemampuan konseptual, hubungan manusia, dan kemampuan teknis (Norma Puspitasari, 2015; Taswir, 2014). Keterampilan manajerial kepala sekolah sangat penting dalam mesukseskan kondisi pendidikan karena pedoman utama guru guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar bergantung pada kepala sekolah atau kebijakan kepala sekolah serta tindakan kepala sekolah (Hastowo & Abduh, 2021; Masrukhin, 2018). Maka dari itu kemampuan manajerial kepala sekolah hendaknya menjalankan aktifitas manajemen yang dijalankan kepala sekolah secara prosedural guna memberdayakan semua sumber daya yang tersedia untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien.

Namun yang terjadi dilapangan untuk mewujudkan satuan pendidikan yang bermutu tidaklah mudah. Berbagai macam upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pendidikan yang efektif belum mencapai hasil yang optimal (Masrukhin, 2018). Hal ini terutama sekali dialami oleh para kepala sekolah di daerah-daerah terpencil (Taswir, 2014). Para kepala sekolah umumnya melakukan pengelolaan sekolah berdasarkan pada pengalaman pribadi sesuai dengan konsep pemikiran yang dimilikinya. Permasalahan tersebut juga terjadi di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Kepala sekolah menghadapi berbagai masalah yang ada diantaranya adalah masih adanya pendidik dan tenaga pendidik yang kurang disiplin, kurangnya komunikasi kepala sekolah dengan pendidik dan tenaga pendidik. Seain itu masalah sarana dan prasarana juga dihadapi oleh sekolah sehingga dalam proses belajar mengajar kurang efektif. Dan masih ada beberapa masalah lain yang dihadapi kepala sekolah di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan memberikan dampak buruk terhadap mutu pendidikan. Oleh sebab itu yang bisa digunakan sebagai tolak ukur kepala sekolah dalam memimpin sekolah adalah meningkatnya mutu pendidikan.

Mutu pendidikan sendiri sering diartikan sebagai karakteristik pendidikan yang sesuai dengan kriteria tertentu yang dapat memenuhi kepuasan pengguna pendidikan yaitu peserta didik, orangtua, serta pihak-pihak lainnya (Azhari & Kurniady, 2016; Margareta & Ismanto, 2017). Mutu pendidikan akan tercapai jika didukung oleh komponen dalam pendidikan yang terorganisasikan dengan baik (Fauzi & Falah, 2020; Kurniawati et al., 2020). Maka dari itu kepala sekolah dan guru dituntut untuk bertanggung jawab terhadap kualitas proses serta hasil belajar guna meningkatkan mutu pendidikan. Beberapa hal yang jadi penentu terwujudnya proses pendidikan yang bermutu, antara lain: keefektifan gaya kepemimpinan kepala sekolah; partisipasi aktif dan rasa tanggung jawab guru dan staff; keberlangsungan proses belajar mengajar yang efektif; kurikulum yang relevan; memiliki visi dan misi yang terarah; iklim sekolah yang kondusif; g) keterlibatan orangtua dan masyarakat instrinsik. Upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah usaha yang harus dilakukan atau diupayakan secara terus menerus agar dapat mencapai harapan untuk pendidikan yang berkualitas dan relevan. Mutu pendidikan bukan hanya terfokus pada faktor input pendidikan, namun lebih memperlihatkan pada faktor dalam proses pendidikan, namun lebih memperlihatkan pada faktor dalam proses pendidikan. Input pendidikan merupakan suatu hal yang mutlak tapi menjamin secara otomatis meningkatkan mutu Pendidikan. Hal ini menjadi salah satu alasan penelitian yang bertujuan menganalisis peran manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan. Mengetahui kondisi manajerial kepala sekolah akan memberikan gambaran bagaimana upaya yang perlu dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Gambaran yang jelas tentang bagaimana manajerial kepala sekolah dalam merancang, meorganisasi, mengarahkan dan mengkoordinasikan staf akan menjadi dasar yang bisa digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian tentang peran manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sudah banyak dilakukan. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa manajerial kepala sekolah dapat meningkatkan mutu Pendidikan (Hastowo & Abduh, 2021; Kurniawati et al., 2020; Masrukhin, 2018). Jadi sangat penting dilakukan penelitian untuk menganalisis peran manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan.

2. METODE

Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan yang tidak dapat dicapai menggunakan prosedur statistik ataupun kuantitatif (Sidiq & Choiri, 2019). Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana peran manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Penelitian kualitatif ini lebih menekankan pada deskripsi atau menggambarkan pada fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat ilmiah maupun rekayasa manusia. Penelitian ini mengkaji bentuk aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaan dengan fenomena lain. Menurut Nuralita (2020:4) dalam penelitian kualitatif peneliti hadir secara langsung ke lapangan agar memperoleh data secara akurat. Subjek penelitian ini adalah SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis yang beralamat di Jl. Sakobotik, Km 16, Desa Boncah Mahang, Kecamatan Bathin Solapan, Kabupaten Bengkalis. Alur dalam penelitian ini dimulai dari mengemukakan permasalahan yaitu kurang efektifnya manajerial kepala sekolah sehingga banyak terjadinya masalah yang berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Kemudian peneliti menentukan judul yaitu "Peran Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis". Kemudian dilanjutkan dengan fokus di dalam penelitian berjumlah dua yaitu 1) bagaimana peran manajerial dalam meningkatkan mutu pendidikan di SDN 4 Bathin Solapan 2) Bagaimana hambatan-hambatan yang dihadapi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di SDN 4 Bathin Solapan.

Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data diperoleh dari kepala sekolah SDN 4 Bathin Solapan, dan guru. Kepala sekolah dan guru merupakan sumber data dimana kepala sekolah dan guru SDN 4 Bathin Solapan memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sumber data pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan kombinasi wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur dimana untuk mengetahui peran manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di SDN 4 Bathin Solapan dan mengetahui apa saja hambatan yang dihadapi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di SDN 4 Bathin Solapan. Serta memperkuat hasil observasi pelaksanaan manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di SDN 4 Bathin Solapan. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian observasi untuk memperoleh data bagaimana pelaksanaan manajerial kepala sekolah di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Observasi ini menggunakan pengamatan biasa. Gunawan (2017) pengamatan biasa mengharuskan peneliti untuk tidak ikut dalam emosi pelaku yang menjadi sasaran penelitiannya. Penelitian ini mengamati pelaksanaan manajerial kepala sekolah di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan berupa dokumentasi tertulis pada buku perencanaan manajerial kepala sekolah dan gambar-gambar pelaksanaan dalam program manajerial kepala sekolah dan kegiatan wawancara serta observasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis dari Miles dan Huberman yang digambarkan dalam (Sugiyono, 2017), yang terdiri atas 1) *Data Collection* / Pengumpulan Data; 2) *Data Reduction* (Reduksi Data); 3) *Data Display* (Penyajian Data); dan 4) *Conclusion drawing/verification*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang bertujuan menganalisis peran manajerial dalam meningkatkan mutu pendidikan di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Pertama, kompetensi manajerial kepala sekolah menjadi faktor yang dominan dalam proses meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Selain itu, pelaksanaan proses manajerial mulai dari perencanaan, pengorganisasian, hingga monitoring yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 4 Bathin Solapan ialah tindakan dan kebijakan yang harus dilakukan kepala sekolah secara adil dan bijaksana dalam mengarahkan dan membantu tenaga pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Inovasi juga perlu dilakukan untuk SDN 4 Bathin Solapan agar semakin berkembang, dalam hal ini kepala sekolah, guru, serta komite bekerja keras untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, sekolah yang terakreditasi B telah berusaha menjadi terakreditasi A. perlunya sarana untuk menunjang atau mendukung proses belajar mengajar siswa dan program-program sekolah lainnya agar lebih optimal dan efisien. Kepemimpinan kepala sekolah berhasil apabila mereka memahami keberadaan sekolah sebagai organisasi yang kompleks dan unik, serta mampu melaksanakan peranan kepala sekolah sebagai seseorang yang diberi tanggungjawab untuk memimpin sekolah (Juniarti et al., 2019; Setiyati, 2016). Selain itu, kepemimpinan kepala sekolah yang mau bekerjasama merupakan jenis kepemimpinan yang memberikan kontribusi untuk meningkatkan mutu pendidikan (Fadhli, 2017).

Dalam melaksanakan tugas kependidikannya, sekolah SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis tertuju pada visi dan misi yang sudah tertanam sejak SDN 4 Bathin Solapan didirikannya SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Visi SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis ialah "Menjadikan Sekolah yang Berwawasan IPTEK dengan berlandaskan IPTAQ". Visi ini selalu dijadikan sebagai pedoman dan pondasi awal untuk SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis dalam melangkah. Baik dalam menentukan program sekolah maupun melaksanakan program, memilih program, guna menjadikan sekolah agar lebih baik. Adapun misi yang dipegang oleh SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis membentuk siswa agar menjadi manusia yang

berpengetahuan, percaya diri serta berakhlak mulia. Misi ini dijabarkan ke dalam 3 point yaitu: mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan, mengembangkan pengetahuan bidang IPTEK (Bahasa, Matematika, Kesenian, dan Komputer), dan menanamkan keyakinan melalui pengalaman ajaran agama. Berdirinya SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis tidak terlepas dari tujuan tujuan khusus. Pastinya untuk mempersiapkan siswa agar menjadi percaya diri, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Tujuan yang diharapkan dapat dicapai SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis yaitu menguasai dasar dasar ilmu pengetahuan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan kesekolah yang lebih tinggi, menjadikan sekolah yang disenangi masyarakat, meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal tingkat kecamatan dan dapat mengamalkan ajaran agama dari proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan. Berdirinya SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis juga tidak terlepas pada tujuan khusus. Tentunya untuk mempersiapkan siswa agar mampu bersaing, dan terciptanya lulusan yang mandiri, dan beriman.

Kedua, peran manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan Peran manajerial kepala sekolah menjadi harapan agar kepala sekolah dapat merancang atau merencanakan, mengorganisasikan, serta memonitoring proses pengelolaan sekolah dengan baik dan professional. Kepala sekolah membuat perencanaan program pendidikan sesuai dengan pelaksanaannya. Perencanaan sebuah program untuk jangka panjang maupun pendek kepala sekolah selalu mengkomunikasikan dengan pendidik dan tenaga pendidik guna untuk meminta pendapat dan bantuan dalam menyusun sebuah program tersebut. Adapun program jangka panjang sekolah SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis ini menginginkan supaya sekolah menjadi salah satu sekolah favorit dalam bidang olahraga, seni, dan akademik di daerah setempat. Ketika menyusun sebuah kebijakan, kepala sekolah dibantu oleh guru yang memiliki wewenang dalam bidang kurikulum. Komite sekolah juga terlibat dalam menyusun sebuah kebijakan yang berhubungan dengan siswa dan control anggaran yang diterima oleh sekolah. Komite sekolah berperan dalam mengontrol sekolah dalam hal itu dapat dilihat dengan kehadiran komite sekolah di sekolah dan berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru lainnya. Kepala sekolah dalam melakukan pengorganisasian sekolah. Dari hasil wawancara yang sudah saya lakukan. Kepala sekolah SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis telah mengkoordinasikan, menggerakkan dan menyesuaikan sumber daya pendidikan yang ada di sekolah. Kepala sekolah berupaya mendorong sekolah agar dapat mewujudkan visi, misi, tujuan serta sasaran sekolah melalui program program yang dilakukan secara terencana dan bertahap. Kepala sekolah juga berupaya untuk memiliki dan melakukan manajemen dan kepemimpinan yang efektif guna untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Peranan kepala sekolah dalam mengorganisasikan SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis tidak sendiri adanya keterlibatan orangtua siswa dalam komite sekolah dengan melengkapi apa saja sarana yang dibutuhkan sekolah, pembagian tugas guru sesuai kemampuan guru baik di kelas maupun keterampilan yang mereka miliki, memantau pembelajaran di kelas, serta membentuk kepanitiaan ketika mengadakan lomba di sekolah.

Kepala sekolah dalam memonitoring, dari hasil wawancara yang telah saya lakukan narasumber mengatakan bahwa kepala sekolah sudah cukup baik dalam memonitoring kegiatan kegiatan sekolah. Kepala sekolah selalu melakukan kegiatan monitor semua kegiatan sekolah baik akademik maupun non akademik dengan dibantu oleh tenaga pendidik lainnya. Kepala sekolah menginginkan agar visi, misi dan tujuan sekolah tercapai. Selain itu juga kepala sekolah sedang mengupayakan untuk meningkatkan nilai ujian tahun ini agar lebih baik dari tahun sebelumnya. Adapun upaya yang dilakukan kepala sekolah yaitu kepala sekolah mengadakan jam tambahan untuk membahas mata pelajaran yang berkaitan dengan ujian. Selain itu, kepala sekolah juga melakukan monitoring terhadap guru dengan melakukan program motivasi *life long education* (guru harus belajar), peningkatan kesejahteraan dan memberikan kesempatan untuk berdiskusi dalam suasana yang menyenangkan, dan mendatangkan narasumber agar membimbing guru untuk melakukan pembuatan karya tulis ilmiah, mengikuti seminar, dan lainnya seperti mengikut sertakan dalam musyawarah guru mata pelajaran serta mengefektifkan tutur sebaya. Ini dilakukan agar guru dapat menjadi guru yang professional dan dapat melakukan proses belajar dengan efektif. Kualitas pendidikan di sekolah merupakan produk dari keefektifan manajerial kepala sekolah yang didukung oleh guru dan staf lainnya (Sodiqin & Nurdin, 2016). Kepala sekolah harus memberikan pelayanan yang optimal kepada guru, sehingga guru juga akan memberikan pelayanan yang optimal kepada siswa. Pendidikan yang bermutu dihasilkan oleh kepala madrasah yang bermutu

Dalam meningkatkan mutu pendidikan di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan. Seperti kurikulum, sarana dan prasarana, serta kegiatan belajar mengajar. Pertama, kurikulum yang dilaksanakan di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dikeluarkan oleh Depetemen Pendidikan Nasional sebagai kurikulum regular yang dikembangkan dengan kurikulum yang ada di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Dalam pelaksanaannya SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis mengaami beberapa perkembangan dan perubahan dalam tatanan manajemen dan pengajaran, semuanya merupakan kea rah yang lebih baik. Oleh karena itu SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis menggunakan metode pembelajaran dengan metode belajar dan bekerja ini diharapkan agar siswa dapat mengamalkan atau melaksanakan dari pengetahuan yang telah dipelajarinya di sekolah di dalam kehidupan sehari hari. siswa juga dapat belajar serta bekerja atau ptarktik menggunakan fasilitas yang ada di sekolah guna untuk memberikan keteladanan antar anak yang satu dengan yang lainnya,

sedangkan guru menjadi fasilitator. Pembelajaran aktif dan kontekstual akan terlaksana dengan maksimal apabila didukung dengan media, metode, alat, dan bahan yang memadai (Azhari & Kurniady, 2016; Syarifudin, 2020). Sesuai yang ada di dalam visi, misi dan tujuan sekolah, Kepemimpinan kepala sekolah mempengaruhi kondisi guru dalam melakukan aktivitasnya dalam proses pembelajaran (Player et al., 2017; Sodiah & Nurhikmah, 2017). Sehingga rancangan yang dibuat haruslah diperhatikan dengan baik serta dibuat sesuai dengan visi dan misi.

Kedua, sarana dan prasarana. Sarana merupakan faktor yang mendukung dalam proses pendidikan, tanpa adanya sarana yang memadai maka akan sulit tercapainya mutu pendidikan yang diharapkan. Sarana yang dimiliki SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis yaitu: Ruang kepala sekolah, Ruang tata usaha, Ruang guru, Mushola, Meja, Lemari, Kursi, Bangku siswa, Tv, Proyektor, Telepon, Laboratorium computer, Alat olahraga, Alat kebersihan, Camera digital. Sarana dan prasarana yang ada di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis cukup memadai. Dengan adanya sarana dan prasarana ini dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Selain itu juga, dengan adanya sarana dan prasarana ini sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan dapat mengukur kualitas output dari SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Ketiga, proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis memiliki 26 orang guru, menurut kepala sekolah SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis melalui wawancara, dari 26 orang guru 80% guru adalah ahli dalam bidangnya masing masing. Berarti sekitar 23 guru sesuai dengan kompetensinya masing masing, melihat dari data ini maka proses belajar mengajar di SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis tergolong dalam pembelajaran yang efektif. Karena proses belajar mengajarnya bisa dikatakan berhasil apabila siswa yang diajarkan mendapat prestasi hasil belajar yang baik.

Upaya Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Upaya kepala sekolah SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis dalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan melakukan upaya dari berbagai bidang yaitu dengan menyusun dan menjabarkan kalender pendidikan, menyusun pembagian tugas guru dan jadwal pelajaran, mengatur program pengajaran, mengatur pelaksanaan kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler, mengatur pelaksanaan program penilaian, mengatur program perbaikan dan penilaian, mengatur mutasui siswa, mengawasi kegiatan belajar mengajar, bekerjasama dengan tata usaha bagian pendidikan dan pengajaran. Tidak hanya itu. Kepala sekolah SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis juga melakukan upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara meningkatkan prestasi siswa, memberikan bimbingan belajar kepada siswa dan mendisiplinkan siswa. Pelayanan pendidikan berarti semua perangkat sekolah dari kepala sekolah, tenaga pendidikan hingga staff sekolah hendaklah benar benar memberikan pelayanan yang terbaik kepada siswa dan orangtua siswa sehingga mereka merasa puas, tidak hanya sampai putra dan putrinya lulus, tapi sejak awal mereka masuk sekolah mereka merasa aman, nyaman, terlindungi, dihargai, dan terlayani oleh perangkat sekolah.

Adanya kemampuan manajerial kepala sekolah yang baik akan dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, namun dalam menjalankan tugasnya ada beberapa hambatan yang harus di selesaikan. Kinerja guru dan kepala sekolah yang harus ditingkatkan lagi. Adapun beberapa hambatan hambatan yang dihadapi kepala sekolah dalam menjalankan manajerial. Pertama, masih kurangnya komunikasi kepala sekolah dengan pendidik dan tenaga pendidik yang sudah berusia lanjut. Dalam hal ini kepala sekolah selalu melakukan diskusi atau rapat untuk membahas sesuatu agar tidak ada lagi terjadinya selisih komunikasi antar kepala sekolah dengan pendidik dan tenaga pendidik. Kedua, kurang disiplin dalam pekerjaan dan proses belajar mengajar. Dalam hal ini kepala sekolah membuat keputusan untuk menegur terlebih dahulu hingga si pelanggar merasa sadar akan kesalahannya, jika tidak ada perubahan maka kepala sekolah akan memberikan sanksi kepada pelanggar. Ketiga, penerapan dana BOS yang aturannya telah ditetapkan sementara kebutuhan sekolah tidak sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan dana BOS. Untuk hal seperti ini sekiranya ada kebutuhan yang mendesak kepala sekolah melakukan rapat atau mendiskusikan dengan komite sekolah dan orangtua siswa untuk sama sama mencari jalan keluar penyelesaian masalah.

Keempat, menghadapi masukan publik yang terkadang masukannya harus terpenuhi oleh sekolah. Untuk permasalahan seperti ini kepala sekolah selalu melakukan filter atau penyaringan untuk apa yang telah dikemukakan oleh public apakah itu cocok atau tidak diterapkan di sekolah. Namun dengan ini kepala sekolah tidak henti hentinya melakukan upaya untuk memberikan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan pendidikan atau siswa dan orangtua siswa. Hal ini berdampak pada kualitas pembelajaran yang hasilnya menjadi tidak optimal. Kepala sekolah sebagai manajer harus dapat menciptakan suasana sekolah yang gembira, sehingga siswa merasakan bahwa belajar bukanlah sesuatu yang dipaksakan, melainkan sesuatu yang menyenangkan. Dengan begitu para guru dan siswa akan dengan senang menjalankan tugas dan proses belajar mengajar, untuk itu kemampuan manajerial kepala sekolah sangat penting dan menjadi keharusan bagi kepala sekolah untuk dimiliki dan menjalankan tugas dan fungsinya dengan baik.

Jadi sebagai manajer kepala sekolah SDN 4 Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis mampu menyusun program, organisasi, dan mampu menggerakkan staff dan guru. Mampu mengoptimalkan atau memanfaatkan sumber daya sekolah dengan baik untuk upaya mencapai tujuan kependidikan di sekolah tenaga pendidik sangat mempengaruhi. Sehingga dalam hal ini kepala sekolah SDN 4 Bathin Solapan selalu melakukan monitoring serta

melakukan evaluasi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kepala sekolah memiliki posisi yang sangat penting dalam menggerakkan manajemen sekolah agar dapat berjalan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan kebutuhan zaman; khususnya kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, dan seni (Aqmar & Sriyono, 2018; Sulastri et al., 2017). Bersandar pada pendapat tersebut, maka kemampuan manajerial kepala sekolah merupakan salah satu faktor dominan dalam mencapai tujuan madrasah yang bermut. Berkaitan dengan tugas kepala sekolah sebagai manajer, maka mutlaklah kepala madrasah memiliki kemampuan manajerial supaya dapat menjalankan organisasi madrasah secara efektif efisien. Kemajuan madrasah tidak akan terlepas dari kemampuan manajerial yang dimiliki oleh kepala madrasah, karena pada hakikatnya manajemen merupakan proses manajerial atau pelaksanaan fungsi-fungsi manajemen di madrasah yang dilakukan oleh kepala madrasah (Oktarina & Rahmi, 2019; Sodiqin & Nurdin, 2016).

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa manajerial kepala sekolah akan mempengaruhi kualitas mutu pendidikan (Masrukhin, 2018). Kepemimpinan kepala sekolah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, motivasi guru dan kepercayaan diri (Kastawi, 2021; Kurniawati et al., 2020; S. Liu et al., 2016). Dari hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu untuk melakukan pengelolaan dan mendayagunakan sumber daya pendidikan yang dimiliki sekolah dengan cara bersama sama mencapai tujuan yang telah ditetapkan. peran kepala sekolah sebagai manajer dilakukan dengan menerapkan prinsip perencanaan, pengorganisasian, dan monitoring. Manajerial kepala sekolah yang baik akan menghasilkan mutu pendidikan yang baik juga yang tentunya akan mempengaruhi hasil belajar dan prestasi sekolah. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa masih dibutuhkan sebuah program untuk meningkatkan mutu pendidikan baik berkaitan dengan pembelajaran maupun tidak.

4. SIMPULAN

Peran kepala sekolah sebagai manajerial yaitu untuk melakukan pengelolaan dan mendayagunakan sumber daya pendidikan yang dimiliki sekolah dengan cara bersama sama mencapai tujuan yang telah ditetapkan. peran kepala sekolah sebagai manajer dilakukan dengan menerapkan prinsip perencanaan, pengorganisasian, dan monitoring. Manajerial kepala sekolah yang baik akan menghasilkan mutu pendidikan yang baik juga yang tentunya akan mempengaruhi hasil belajar dan prestasi sekolah. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa masih dibutuhkan sebuah program untuk meningkatkan mutu pendidikan baik berkaitan dengan pembelajaran maupun tidak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aqmar, A. Z., & Sriyono, H. (2018). Persepsi Atas Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Tipe Kepribadian Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Pendidikan IPS*, 1(3), 218–227.
- Azhari, U. L., & Kurniady, D. A. (2016). Manajemen Pembiayaan Pendidikan, Fasilitas Pembelajaran, Dan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 23(2). <https://doi.org/10.17509/jap.v23i2.5631>.
- Cheng, A. Y. N., & Szeto, E. (2016). Teacher leadership development and principal facilitation: Novice teachers' perspectives. *Teaching and Teacher Education*, 58, 140–148. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.05.003>.
- Fadhli, M. (2017). Manajemen peningkatan mutu pendidikan. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(2), 215–240. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v1i2.295>.
- Fauzi, M. S., & Falah, M. S. (2020). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan: Studi Kasus di SMAU 1 Gresik. *JM-TBI: Jurnal Manajemen Dan Tarbiyatul Islam*, 1(1), 54–76. <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/jm-tbi/article/view/1440>.
- Grissom, J. A., Kalogrides, D., & Loeb, S. (2015). Using Student Test Scores to Measure Principal Performance. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 37(1), 3–28. <https://doi.org/10.3102/0162373714523831>.
- Hastowo, A., & Abduh, M. (2021). Analisis Kemampuan Manajerial Kepala Sekolah Dalam Implementasi Pembelajaran Daring. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 252–263. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4444>.
- Hastuti, P. M. (2017). Hubungan Kemampuan Manajerial Kepala Madrasah dan Motivasi Berprestasi Guru Terhadap Kinerja Guru Madrasah. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 55–62.
- Juniarti, E., Ahyani, N., & Ardiansyah, A. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Efikasi Diri Guru Terhadap Kinerja Guru. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 1(3), 193–199. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v1i2.108>.
- Kastawi, N. S. (2021). Kontribusi Motivasi Kerja dan Peran Kepala Sekolah Terhadap Profesionalisme Guru SMA. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 77–93. <https://ejournal.uksw.edu/kelola/article/view/4312>.
- Kurniady, D. A., Setiawati, L., & Nurlatifah, S. (2018). Manajemen Pembiayaan Pendidikan Terhadap Mutu Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 263–269. <https://doi.org/10.17509/jpp.v17i3.9620>.

- Kurniawati, E., Arafat, Y., & Puspita, Y. (2020). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan melalui Manajemen Berbasis Sekolah. *Journal of Education Research*, 1(2), 134–137. <https://doi.org/10.37985/joe.v1i2.12>.
- Liu, S., Hallinger, P., & Feng, D. (2016). Supporting the professional learning of teachers in China: Does principal leadership make a difference? *Teaching and Teacher Education*, 59, 79–91. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.05.023>.
- Liu, Y., & Werblow, J. (2019). The operation of distributed leadership and the relationship with organizational commitment and job satisfaction of principals and teachers: A multi-level model and meta-analysis using the 2013 TALIS data. *International Journal of Educational Research*, 96(December 2018), 41–55. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.05.005>.
- Margareta, R., & Ismanto, B. (2017). Strategi Perencanaan Pembiayaan Sekolah dalam Peningkatan Mutu di SMP Negeri. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 195–204. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i2.p195-204>.
- Masrukhin. (2018). Pengaruh Kemampuan Manajerial Kepala Sekolah Dan Komite Sekolah Terhadap Budaya Organisasi Dan Efektifitas Penyelenggaraan Sekolah. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 13(1), 105 – 126. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v13i1.3226>.
- Norma Puspitasari. (2015). Kemampuan Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta*, 1(1), 29–36. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/anterior>.
- Oktarina, M., & Rahmi, A. (2019). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Profesional Guru. *Jurnal Studi Penelitian, Riset, Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 7(1), 1–20. <http://ojs.serambimekkah.ac.id/tarbawi/article/view/1367>.
- Player, D., Youngs, P., Perrone, F., & Grogan, E. (2017). How principal leadership and person-job fit are associated with teacher mobility and attrition. *Teaching and Teacher Education*, 67, 330–339. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.017>.
- Ramadoni, W., Kusmintardjo, & Arifin, I. (2016). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Upaya Peningkatan Kinerja Guru (Studi Multi Kasus Di Paud Islam Sabilillah Dan Sdn Tanjungsari 1 Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(8), 1500–1504. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i8.6620>.
- Rismawan, E. (2015). Pengaruh supervisi kepala sekolah dan motivasi berprestasi guru terhadap kinerja mengajar guru. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 22(1), 114–132. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7azuy>.
- S, S., Herlambang, T., & Cahyono, D. (2018). Dampak Motivasi, Disiplin Kerja Dan Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Sains Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 8(2), 131–147. <https://doi.org/10.32528/jsmbi.v8i2.1785>.
- Santiari. (2020). Kontribusi Kepemimpinan Kepala Sekolah, Iklim Kerja, dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/japi.v11i1.3149>
- Setiyati, S. (2016). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Motivasi Kerja dan Kinerja Guru. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 1(2), 63–70. <https://doi.org/10.17977/um027v1i22016p063>.
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Sodiah, S., & Nurhikmah, E. (2017). Etika Kerja Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(2), 163. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v1i2.294>.
- Sodiqin, H., & Nurdin, D. (2016). Kemampuan manajerial kepala madrasah dan kinerja mengajar guru dalam mutu pendidikan. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 23(2), 89–101. <https://doi.org/10.17509/jap.v23i2.5636>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukayana, I. W., Yudana, M., & Hendra Divayana, D. G. (2019). Kontribusi Kepemimpinan Transformasional, Supervisi Akademik Kepala Sekolah, Kompetensi Pedagogik dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru di SMK Kertha Wisata Denpasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 157–162. <https://doi.org/10.23887/japi.v10i2.2804>.
- Sulastri, S., Nurkolis, N., & Rasiman, R. (2017). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Motivasi Kerja Terhadap Mutu Sekolah Dasar Di Kabupaten Jepara. *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)*, 5(3), 167–171. <https://doi.org/10.26877/jmp.v5i3.1984>.
- Sulfemi, W. B. (2020). Pengaruh Rasa Percaya Diri Dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 157–179. <https://doi.org/10.31538/ndh.v5i2.557>.
- Sumarni. (2016). Kontribusi motivasi berprestasi dan kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja guru SMA Negeri di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. *Economica*, 5(1), 63–68. <https://doi.org/10.22202/economica.2016.v5.i1.307>.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai

- dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>.
- Taswir. (2014). Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pada Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Negeri 2 Sinabang Kabupaten Simeulue. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 14(2). <https://doi.org/10.22373/jid.v14i2.504>.
- Wills, G. (2016). Principal leadership changes and their consequences for school performance in South Africa. *International Journal of Educational Development*, 51, 108–124. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2016.08.005>.
- Zheng, Q., Li, L., Chen, H., & Loeb, S. (2017). What Aspects of Principal Leadership Are Most Highly Correlated With School Outcomes in China? *Educational Administration Quarterly*, 53(3), 409–447. <https://doi.org/10.1177/0013161X17706152>.





Pembelajaran *Problem based learning* Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar

Muhammad Setyawan^{1*}, Henny Dewi Koeswanti²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kriten Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 09, 2021

Revised August 15, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Problem Based Learning,
Berpikir Kritis

Keywords:

Problem Based Learning,
Critical Thinking



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

Copyright © 2021 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Banyaknya peserta didik mendapatkan hasil belajar kurang memuaskan. hal tersebut disebabkan karena kurangnya berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah dalam suatu pembelajarn. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis model pembelajaran *Problem based learning* dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode meta analisis. Tahap penelitian diawali dengan mencari topik yang relevan guna memudahkan dalam mengumpulkan data. Data tersebut diperoleh dengan cara menelusuri jurnal-jurnal online melalui google scolaria dengan kata kunci *Problem based learning*, Meningkatkan Berpikir Kritis, Sekolah Dasar. Dari penelusuran yang dilakukan diperoleh 25 artikel tetapi yang relevan untuk digunakam hanya 12 artikel. Data-data yang telah diperoleh diolah kembali menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik paling rendah 5,28% dan yang paling tinggi 99,47%. Penggunaan *Problem based learning* sangat berpengaruh terhadap berpikir kritis peserta didik. Selain itu peserta didik juga mempunyai pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran karena dituntut untuk memecahkan permasalahan dalam suatu proses pembelajaran. implikasi penelitian ini diharapkan guru-guru dapat menggunakan model pembelajaran ini pada proses pembelajaran. sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan mudah selama proses pembelajaran.

ABSTRACT

The number of students get unsatisfactory learning outcomes. this is due to the lack of students' critical thinking in solving problems in a learning. This study aims to analyze the problem-based learning model in improving critical thinking of elementary school students. The method used in this study is the meta-analysis method. The research phase begins with finding relevant topics to make it easier to collect data. The data was obtained by searching online journals through google scolaria with the keywords Problem based learning, Improving Critical Thinking, Elementary School. From the search conducted, 25 articles were obtained, but only 12 articles were relevant for use. The data that has been obtained is reprocessed using quantitative methods. Based on the results of the analysis of the use of the Problem based learning model in learning, it is proven that it can increase the students' learning motivation, the lowest is 5.28% and the highest is 99.47%. The use of problem based learning is very influential on the critical thinking of students. In addition, students also have different experiences in the learning process because they are required to solve problems in a learning process. The implication of this research is that it is hoped that teachers can use this learning model in the learning process. thereby increasing students' ability to understand the subject matter easily during the learning process.

1. PENDAHULUAN

Berpikir kritis adalah suatu proses berpikir yang bertujuan untuk membuat keputusan yang rasional serta diarahkan dalam melakukan sesuatu (Ariani, 2020; Astiwi et al., 2020). Berpikir kritis adalah sebuah proses terorganisasi yang memungkinkan peserta didik untuk mengevaluasi bukti, asumsi, logika dan bahasa yang mendasari pernyataan orang lain (Afifah et al., 2019; Febrina & Airlanda, 2020). Berpikir kritis mencakup strategi kognitif tingkat tinggi seperti membandingkan situasi, menjelaskan masalah dan hasil, mengembangkan kriteria untuk evaluasi, menggunakan sumber informasi, menghasilkan solusi, menganalisis dan membangun

Corresponding author

*E-mail addresses: setyawan89@gmail.com

hubungan (Ihsan et al., 2019; Pitt et al., 2015; Polat & Aydın, 2020; Sudarti & Putra, 2015). Berpikir kritis memungkinkan seseorang untuk dapat mempelajari persoalan secara sistematis dan dapat menemukan solusi untuk menyelesaikannya (Al-Fikry et al., 2018; Qurniati et al., 2015; Suci et al., 2019). Berpikir kritis berlaku apabila siswa mampu menguji pengalamannya, mengevaluasi kemampuan, ide-ide, dan mempertimbangkan argumen. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan suatu masalah secara rasional (Afriansyah et al., 2020; Triana et al., 2020). Untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis Peserta didik harus dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran (Boso et al., 2021). Pentingnya penanaman keterampilan berpikir kritis untuk memecahkan dan mengendalikan masalah sosial yang terjadi dengan cara mampu membuat konsep, menganalisis dan memecahkan masalah (Tapung et al., 2018). Kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi peserta didik hal ini karena berpikir kritis berhubungan erat dengan kesadaran peserta didik untuk menyelesaikan sebuah masalah yang diberikan (Crismono, 2017; Ikhsan et al., 2017). Kemampuan berpikir kritis juga dapat membiasakan siswa untuk berpikir lebih rasional dalam menentukan dan memilih alternatif pilihan yang terbaik (Firdaus et al., 2019). Jabaran tersebut memberikan gambaran yang jelas pentingnya kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik.

Saat ini kita sedang dihadapkan dengan suatu masalah, berpikir kritis dapat membantu kita untuk lebih tenang dalam membedakan fakta dan opini (Afifah et al., 2019; Ikhsan et al., 2017; Wedekaningsih et al., 2019). Dengan demikian kita bisa mengambil keputusan dengan tepat sehingga dapat menyelesaikan masalah tersebut. Pada saat ini SD ini sudah melaksanakan kurikulum 2013, akan tetapi dalam pembelajaran belum sepenuhnya menerapkan sintaks pembelajaran kurikulum 2013, dan pembelajaran masih didominasi pada aktivitas guru dan pada masa pandemi ini siswa sangat sulit dalam menerima pembelajaran secara langsung guru sangat sulit dalam memberikan materi pembelajaran kesiswa yang membuat siswa sulit dalam menangkap pembelajaran hari itu juga (Mulyadin, 2016; Novika Auliyana et al., 2018; Persada et al., 2020). Misalnya guru belum sepenuhnya menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif, guru hanya menggunakan model pembelajaran sistem ceramah sebagai penunjang pembelajaran, peserta didik diberikan suatu permasalahan, kemudian berdiskusi dengan orang tuanya setelah itu dikumpulkan, sehingga menjadikan peserta didik kurang begitu aktif dalam pembelajaran dan cenderung saat mengerjakan tugas siswa sering dikerjakan oleh orang tuanya (Alita et al., 2019; Bosica, S.Pyper, & MacGregor, 2021; Suari, 2018). Melalui hasil pengamatan juga terlihat peserta didik terkesan kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya dan tingkat kemampuan berpikir peserta didik hanya sampai pada tingkat memahami saja. Salah satu pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *problem-based learning*. Model pembelajaran *Problem based learning* yang dimaksud adalah proses kegiatan belajar mengajar yang memberikan masalah kepada siswa dan harapannya siswa sebagai subjek belajar dapat menyelesaikan masalah yang diberikan guru dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif dan guru hanya sebagai fasilitator (HS et al., 2019; Seibert, 2020; Utama & Kristin, 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guna menunjang pembelajaran yang inovatif yaitu *Problem based learning*. Model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah model *Problem based learning* (PBL). Model ini merangsang siswa untuk dapat menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru (Kristiana & Radia, 2021; Saidah et al., 2014). *Problem based learning* adalah pendekatan yang memakai permasalahan dunia nyata sebagai suatu konteks, sebagai rangsangan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah siswa dalam memahami konsep dan prinsip yang esensi dari suatu mata pelajaran (Al-Fikry et al., 2018; Farisi et al., 2017; D. Utami, 2019). Konsep dalam PBL, pembelajaran akan tercapai jika dalam proses pembelajaran dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan sebagai tumpuan dalam pembelajaran, mahasiswa di dorong untuk mencari informasi yang di butuhkan dalam menyelesaikan masalah dengan mengidentifikasi pokok bahasan (*issue*) untuk mengembangkan pemahaman tentang berbagai konsep yang mendasari masalah tadi serta prinsip pengetahuan lainnya yang relevan (Halidayanti, 2016; Prasetyo, 2018).

Beberapa temuan penelitian sebelumnya menyatakan model pembelajaran *problem based learning* dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis melalui proses pembelajaran berbasis masalah (Stephani, 2017). model pembelajaran *Problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan mata pelajaran matematika (Sari et al., 2019). Selain itu model *Problem based learning* memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Pangesti & Radia, 2021; Utama & Kristin, 2020). proses berpikir kritis dalam suatu forum merupakan suatu hal yang penting. Oleh karena itu, berpikir kritis sering kali menjadi tujuan dan hasil utama dari suatu proses pendidikan. Dari kajian sebelumnya penelitian ini memilih penelitian meta analisis yang menggunakan sumber-sumber penelitian relevan yang sudah ada guna mengetahui dampak penerapan *Problem based learning* dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Tujuan penelitian ini menganalisis penerapan pembelajaran *problem-based learning* terhadap berpikir kritis peserta didik Sekolah Dasar.

2. METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta analisis, analisis yang menguraikan sistematis yang menganalisis hasil penelitian yang sudah diterbitkan secara nasional yang berkaitan dengan Penerapan model pembelajaran *Problem based learning* memiliki pengaruh terhadap Berpikir Kritis peserta didik.". Hal ini dilakukan untuk memberikan kajian kejelasan atau tidaknya pada sebuah penelitian yang sudah dilakukan. Data penelitian yang akan dikumpulkan dengan cara pencarian artikel atau jurnal ilmiah di google scholar atau google cendekia. Berdasarkan penelusuran didapat 25 artikel yang sesuai dengan judul yang akan diteliti dan dipilih 12 yang relevan. Naskah yang dikaji merupakan hasil dari penelitian Eksperimen sehingga memiliki data nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik analisis dengan menggunakan metode perbandingan untuk mengetahui dampak penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbasis selisih skor berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah tindakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang bertujuan mengkaji efektivitas model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) terhadap berpikir kritis siswa melalui kajian meta analisis. Penelitian ini membandingkan 12 artikel yang sudah memenuhi syarat. Hasil perbandingan artikel-artikel yang digunakan sebagai sampel penelitian ini ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Peningkatan Berpikir Kritis

No	Topik Penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil Belajar			
			Sebelum	Sesudah	Gain	Gain%
1.	Penerapan <i>Problem based learning</i> dalam Pembelajaran Tematik Integratif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III sekolah Dasar	(Lisbiyaningrum & Wulandari, 2019)	62,5	84,3	21,8	34,88
2.	Penerapan Model Pembelajaran <i>problem based learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD	(Asriningtyas et al., 2018)	69,44	88,89	19,45	28,00
3.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dan berpikir Kritis Siswa Kelas 4 SD	(N. B. Utami et al., 2019)Niken Bekti Utami (2019)	58,92	80,28	21,36	36,25
4.	Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Hasil Belajar Tematik Melalui Model <i>Problem based learning</i> (PBL) Kelas V SD	(Purnaningsih et al., 2019)	58,57	82,68	24,11	41,16
5.	Penerapan <i>Problem based learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas III	(Ningsih et al., 2018)	63,49	84,12	20,63	32,49
6.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar	Devri Yunia Styaningrum (2018)	75,86	82,76	6,9	9,09
7.	Keefektifan Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i> dan Problem Solving	(Prayoga & Setyaningtyas, 2021)	69,60	87,35	17,75	25,50

8.	Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas V Penerapan Model <i>Problem based learning</i> untuk Meningkatkan hasil Belajar dan Ketrampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada materi larutan Penyangga	(Wati et al., 2017)	40,02	79,83	39,81	99,47
9.	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i> (PBL) dan Discovery Learning ditinjau dari Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5	(R. A. Utami & Giarti, 2020)	77,59	81,74	4,1	5,28
10.	Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas IV Sekolah Dasar	(Kartikasari et al., 2021)	62,14	71,40	9,26	14,90
11.	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar	(Rahmatia, 2020)	57,07	64,14	7,07	12,38
12.	Penerapan Model <i>Problem based learning</i> untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 pada Mata Pelajaran PKN di SD Muhammadiyah Kauman Tahun 2016/2017	(Septiana & Kurniawan, 2018)	51,61	70,96	19,35	37,49
Rata-rata Pembelajaran Menggunakan <i>Problem based learning</i>			62,23	79,87	17,63	31,40

Dari 12 sampel artikel jurnal menunjukkan besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* terhadap Berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 1 ternyata penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* mampu meningkatkan Berpikir kritis peserta didik. Dari tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan Berpikir kritis peserta didik mulai dari yang terendah 5,28% sampai yang tertinggi 99,47%. Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 1 rata-rata skor sebelum tindakan yaitu 62,23. Sedangkan rata-rata skor setelah tindakan yaitu 79,63. Selisih rata-rata skor sebelum dan sesudah tindakan yaitu 17,63. Dari data pada tabel 1 dapat dilihat rata-rata gain% yaitu 31,40%. Penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dapat menjadi solusi efektif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dapat menjadi solusi efektif yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan meningkatkan Berpikir kritis peserta didik. Berpikir kritis peserta didik yang tinggi dapat membuat peserta didik mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran serta tercipta suasana kelas yang kondusif dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. siswa dapat diartikan bisa dituntut untuk berfikir secara kritis agar dapat mencari atau menemukan jawaban sendiri tentang permasalahannya sehingga memacu siswa untuk berpikir kritis. Hal tersebut dapat membantu berpikir kritis dan mendorong peserta didik untuk belajar dengan giat sehingga memperoleh hasil yang maksimal. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan guna membantu para guru mengembangkan kemampuan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah pada peserta didik selama mereka mempelajari materi pembelajaran (S.Pyper, & MacGregor, 2021; Rosa & Pujiati, 2017). *Problem based learning* yang melibatkan peserta didik dalam belajar baik secara individual maupun kolaborasi serta mampu melakukan pemecahan masalah sehari-hari melalui proses pembelajaran (Rahmatia, 2020; Suriana et al., 2016). Oleh karena itu, model ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Penerapan model PBL dapat memperbaiki kemampuan pemecahan masalah siswa, sehingga siswa dapat menilai kemampuannya sendiri dalam memecahkan masalah menjadi lebih baik karena pada model PBL ini

siswa harus mencari solusi dan mereka juga akan dilatih untuk memecahkan masalah, dimana masalah yang dihadirkan dalam proses pembelajaran mencerminkan masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan PjBL dalam proses pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplor kemampuannya dalam hal berpikir kritis, pemecahan masalah, dan juga kerja mandiri (Asriningtyas et al., 2018; Lidyawati et al., 2017). Kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik untuk membandingkan dua atau lebih informasi untuk tujuan memperoleh pengetahuan lebih melalui pengujian terhadap gejala-gejala menyimpang dan kebenaran ilmiah. Salah satu tujuan dari pendidikan yaitu terbentuk peserta didik yang bersemangat untuk terus belajar (Ariani, 2020; Prayoga & Setyaningtyas, 2021; Sari et al., 2019). Berpikir kritis memiliki peranan yang sangat penting dalam pencapaian peserta didik. Peserta didik dengan memecahkan masalah dengan berpikir kritis dalam belajar akan lebih terlibat aktif selama proses pembelajaran dan berhasil dalam belajar (Rahmatia, 2020; Saputro & Rayahu, 2020; Septiana & Kurniawan, 2018). Keterampilan berpikir kritis perlu dibiasakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memiliki kemampuan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sangatlah penting dalam pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan model *Problem based learning* mampu meningkatkan hasil belajar bagi siswa sekolah dasar (Lidyawati et al., 2017; Sipayung & Hutahaean, 2016). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lindayani, 2017) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan model PBL lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional (Saputro & Rayahu, 2020; R. A. Utami & Giarti, 2020). Model pembelajaran *problem based learning* dapat merangsang kemampuan siswa untuk berpikir kritis (Al-Fikry et al., 2018; Lidyawati et al., 2017; Rahmatia, 2020). Dari pembahasan tersebut model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sehingga model ini efektif dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran. implikasi penelitian ini diharapkan guru-guru dapat menggunakan model pembelajaran ini pada proses pembelajaran. sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan mudah selama proses pembelajaran

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian meta analisis di atas, dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran *Problem based learning* dapat meningkatkan Berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Adanya peningkatan berpikir kritis peserta didik mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Selain itu dapat juga dilihat dari adanya kenaikan rata-rata skor sebelum tindakan dan rata-rata skor setelah tindakan. Hasil penelitian ini merekomendasikan agar guru menggunakan pembelajaran PBL untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Namun, guru juga harus memastikan sarana dan prasarana yang akan digunakan saat pembelajaran tersedia dengan baik dan stabil baik untuk siswa maupun untuk guru sendiri. Serta guru juga harus memperhatikan kondisi kelas pada saat pembelajaran

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, E. P., Wahyudi, & Setiawan, Y. (2019). Efektivitas Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(1), 95–107. <https://doi.org/10.30651/must.v4i1.2822>.
- Afriansyah, E. A., Herman, T., & Dahlan, J. A. (2020). Mendesain Soal Berbasis Masalah untuk Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Calon Guru. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 239–250. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.649>.
- Al-Fikry, I., Yusrizal, Y., & Syukri, M. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Kalor. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(1), 17–23. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v6i1.10776>.
- Alita, K. U., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn Ledok 5 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 169 – 173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.97>.
- Ariani, T. (2020). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in Physics Problems. *Physics Educational Journal*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.37891/kpej.v3i1.119>.
- Asriningtyas, A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 5(1), 23–32. <https://doi.org/10.26714/jkpm.5.1.2018.23-32>.
- Astiwi, Tri, K. P., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3).

- Bosica, J., S.Pyper, J., & MacGregor, S. (2021). Incorporating problem-based learning in a secondary school mathematics preservice teacher education course. *Teaching and Teacher Education*, *102*, 103335. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103335>.
- Bosica, J., S.Pyper, J., & Stephen MacGregor. (2021). Incorporating problem-based learning in a secondary school mathematics preservice teacher education course. *Teaching and Teacher Education*, *102*, 103335. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103335>.
- Boso, C. M., van der Merwe, A. S., & Gross, J. (2021). Students' and Educators' Experiences with Instructional Activities Towards Critical Thinking Skills Acquisition in a Nursing School. *International Journal of Africa Nursing Sciences*, *14*, 100293. <https://doi.org/10.1016/j.ijans.2021.100293>.
- Crismono, P. C. (2017). Pengaruh Outdoor Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa The Influence Of Outdoor Learning On The Mathematical Critical Thinking Skills Of Students. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, *4*(2), 106–113. <https://doi.org/10.21831/jpms.v5i2.15482>.
- Farisi, A., Hamid, A., & Melvina. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *2*(3), 283–287.
- Febrina, D. A., & Airlanda, G. S. (2020). Meta Analisis Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *6*(4), 564–572. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4297499>.
- Firdaus, A., Nisa, L. C., & Nadhifah, N. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir. *Jurnal*, *10*(1), 68–77. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.17822>.
- Halidayanti, I. N. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Bintoro 02*.
- HS, E. F. H., Khaedar, M., & Asriati. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Borong Jambu II Kota Makassar. *Celebes Education Review*, *1*(1), 59–69. <https://doi.org/10.37541/cer.v1i2.550>.
- Ihsan, M. S., Ramdani, A., & Hadisaputra, S. (2019). Efektivitas Model Blended Learning Dalam Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pijar Mipa*, *14*(2), 84–87. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1238>.
- Ikhsan, M., Munzir, S., & Fitria, L. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis dan Metakognisi Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika melalui Pendekatan Problem Solving. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *6*(2), 234. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i2.991>.
- Kartikasari, I., Nugroho, A., & Muslim, A. H. (2021). Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *6*(1), 44–56. <https://doi.org/10.22437/gentala.v6i1.10124>.
- Kristiana, T. F., & Radia, E. H. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 818–826. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828>.
- Lidyawati, Gani, A., & Khaldun, I. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, *5*(1), 140–146. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i1.16552>.
- Lisbiyaningrum, I., & Wulandari, W. (2019). Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, *6*(2), 161–168. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v6i2.276>.
- Mulyadin. (2016). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di SDN Kauman 1 Malang dan SD Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, *3*(2), 31–48. <https://doi.org/10.30734/jpe.v3i2.35>.
- Ningsih, P. R., Hidayat, A., & Kusairi, S. (2018). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *3*(12), 1587–1593. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11799>.
- Novika Auliyana, S., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *3*(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Pangesti, W., & Radia, E. H. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, *8*(2), 281 – 286. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1313>.
- Persada, Y. I., Djatmika, E. T., & Degeng, I. N. S. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *5*(1), 114–120.

- <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13151>.
- Pitt, V., Powis, D., Levett-Jones, T., & Hunter, S. (2015). The influence of critical thinking skills on performance and progression in a pre-registration nursing program. *Nurse Education Today*, 35(1), 125–131. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2014.08.006>.
- Polat, Ö., & Aydın, E. (2020). The Effect of Mind Mapping on Young Children's Critical Thinking Skills. *Thinking Skills and Creativity*, 38, 1–17. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100743>.
- Prasetyo, I. B. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Muatan PPKn pada Tema 8 Subtema 1. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 279–285. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15465>.
- Prayoga, A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2652–2665. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.938>.
- Purnaningsih, W., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Kelas V SD. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 367–375. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.406>.
- Qurniati, D., Andayani, Y., & Muntari. (2015). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *E-Journal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(2), 12–23. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v1i2.20>.
- Rahmatia, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2685–2692. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.760>.
- Rosa, N. M., & Pujiati, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 175–183. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.990>.
- Saidah, N., Parmin, & Dewi, N. R. (2014). Pengembangan LKS IPA Terpadu Berbasis Problem Based Learning Melalui Lesson Study Tema Ekosistem Dan Pelestarian Lingkungan. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3357>.
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dan Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Monopoli. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.24719>.
- Sari, S. P., Koeswant, H. D., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Muatan Matematika Kelas 4. *Jurna Basicedu*, 3(2), 378 – 386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.15>.
- Seibert, S. A. (2020). Problem-based learning: A strategy to foster generation Z's critical thinking and perseverance. *Teaching and Learning in Nursing*, 000, 2–5. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.09.002>.
- Septiana, T. S., & Kurniawan, M. R. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran PKN di SD Muhammadiyah Kauman Tahun 2016/2017. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(1), 94–105. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.74>.
- Sipayung, Y. W. S., & Hutahaean, J. H. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tamalatea Kabupaten Jeneponto (Studi pada Materi Pokok Reaksi Reduksi Oksidasi). *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 4(2), 94–102. <https://doi.org/10.24114/inpafi.v4i2.5521>.
- Stephani, M. R. (2017). Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(1), 16 – 27. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6397>.
- Suari. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 241–247. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16138>.
- Suci, D. W., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pendekatan Realistik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2042–2049. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.229>.
- Sudarti, & Putra, P. D. A. (2015). Real Life Video Evaluation Dengan Sistem E-Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45(1), 107696. <https://doi.org/10.21831/jk.v45i1.7187>.
- Suriana, Halim, A., & Mursal. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Eksperimen Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep USAha Dan Energi Ditinjau Dari Gaya Berpikir Siswa Di Man Rukoh Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4(1), 123431. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v4i1.6591>.

- Tapung, M., Maryani, E., & Supriatna, N. (2018). Improving students' critical thinking skills in controlling social problems through the development of the emancipatory learning model for junior high school social studies in manggarai. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(3), 162–176. <https://doi.org/10.17499/jsser.23826>.
- Triana, D., Anggraito, Y. U., & Ridlo, S. (2020). Effectiveness of environmental change learning tools based on STEM-PjBL towards 4C skills of students. *Journal of Innovative Science Education*, 9(2), 181–187. <https://doi.org/10.15294/IJSE.V8I3.34048>.
- Utama, K. H., & Kristin, F. (2020). Meta-Analysis Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 889–898. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.482>.
- Utami, D. (2019). Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Mediaaudio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *MAJU*, 6(1). <https://doi.org/10.24903/pm.v5i1.461>.
- Utami, N. B., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dan Berfikir Kritis Siswa Kelas 4 SD. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 8(1), 33–40. <https://doi.org/10.22373/pjp.v8i1.5048>.
- Utami, R. A., & Giarti, S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Discovery Learning Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *PeTeKa*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.31604/ptk.v3i1.1-8>.
- Wati, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Ketrampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada materi larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 140–146.
- Wedekaningsih, A., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 21 – 26. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.73>.



Inovasi Strategi Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat pada Satuan Pendidikan Dasar

Sumaryati^{1*}, Lisa Retnasari²

¹Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 09, 2021

Revised August 15, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Inovasi, PPK Berbasis Masyarakat, Stakeholder, MOU, Komunikasi

Keywords:

Innovation, Community-Based PPK, Stakeholders, MOU, Communication



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

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Permasalahan dalam penguatan pendidikan karakter (PPK) berbasis masyarakat. Permasalahan antara lain adanya perbedaan pandangan dan konsep tentang pendidikan karakter antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Tujuan penelitian ini menganalisis inovasi strategi PPK berbasis masyarakat di satuan pendidikan dasar. Jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian didesain dalam tiga tahapan persiapan (koordinasi, penyusunan materi dan instrumen), pelaksanaan (penyegaran konsep PPK berbasis masyarakat, forum grup diskusi, pengisian google form, analisis dan validasi data), dan pelaporan (penyusunan laporan seminar hasil penelitian). Subjek penelitian terdiri dari dua kepala sekolah dan 37 guru. Metode pengumpulan data dengan wawancara, forum grup diskusi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian list pertanyaan dan google form. Teknik analisis data reduksi data, klasifikasi data, display data, dan penyimpulan. Hasil penelitian, inovasi strategi penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat oleh satuan pendidikan dasar di Kapanewon Galur Kulon Progo adalah menjalin komunikasi secara luring maupun daring dengan semua stakeholder (orang tua, komite sekolah, unit-unit pemerintah maupun swasta dilingkungan sekolah), penandatanganan MOU dengan stakeholder sebagai sumber belajar, implementasi buku Pantauan Kegiatan Penguatan Nilai-nilai Karakter Siswa, dan memberdayakan stakeholder sebagai sumber belajar peserta didik. Komunikasi secara virtual tetap dilaksanakan, meskipun kadang-kadang ditemukan beberapa kendala di dalamnya.

ABSTRACT

There are several problems in strengthening community-based character education (PPK). Problems include differences in views and concepts about character education between schools, families, and communities. The purpose of this study is to explore community-based KDP strategy innovations in basic education units. This type of qualitative descriptive research. The research was designed in three stages of preparation (coordination, preparation of materials and instruments), implementation (refreshing the concept of community-based KDP, discussion group forums, filling out google forms, data analysis and validation), and reporting (reporting, research results seminars). The research subjects consisted of two principals and 37 teachers. Data collection methods are interviews, discussion group forums, and documentation. Research instrument list of questions and google form. Data analysis techniques are data reduction, data classification, data display, and inference. The results of the research, innovation strategies for strengthening community-based character education by basic education units in Kapanewon Galur Kulon Progo are establishing offline and online communication with all stakeholders (parents, school committees, government and private units in the school environment), signing an MOU with stakeholders as a source of learning, implementation of the Activity Monitoring book for Strengthening Student Character Values, and empowering stakeholders as a source of student learning. Virtual communication is still carried out, although sometimes some obstacles are found in it.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan peradaban dunia telah memasuki era globalisasi dan era revolusi industri 4.0. Dua era tersebut mengharuskan setiap negara memperkuat mentalitas karakter setiap warga negaranya (Miftah Nurul Annisa, 2020; Komara, 2018). Hal tersebut sangat penting dalam rangka menjaga keberadaan dan keberlangsungan negara. Terdapat asumsi yang sangat mendasar, adanya mentalitas karakter yang kokoh dan

Corresponding author

*E-mail addresses: sumaryati@ppkn.uad.ac.id

kuat, mampu membekali warga negara / masyarakatnya menjadi masyarakat yang siap menghadapi tantangan dan ancaman apapun juga, sekaligus mampu mengembangkan dan memperkuat potensi dirinya berpeluang lebih di antara masyarakat negara lainnya (Prasetyawati, 2018). Mentalitas karakter yang kokoh dan kuat, juga sangat penting dalam menghadapi berbagai hantaman, tekanan, ancaman, gangguan, dan bencana (Palunga & Marzuki, 2017). Sebagai contoh, di masa wabah COVID-19 karakter masyarakat harus kokoh dan kuat agar mampu mensikapi secara positif, sehingga memiliki imunitas tinggi dan tetap kerja keras, kreatif, inovatif, tidak menyerah dengan situasi dan keadaan pandemi. Menguatkan karakter baik selaras dengan kodrati setiap manusia memiliki karakter yang positif, karakter yang baik (Miftah Nurul Annisa, 2020; Hidayati, 2016). Karakter baik setiap manusia ini harus dijaga, dikuatkan, dan dikembangkan (Ekayani et al., 2019; Putry, 2019). Hal ini penting, agar manusia tetap mampu menjaga kefitrahannya.

Namun kenyataannya, anak mengalami kebingungan dan kebimbangan, disebabkan karena perbedaan pandangan, pemahaman tentang nilai-nilai yang dibangun menjadi karakter oleh pemangku kepentingan tersebut. Selain itu juga disebabkan adanya perbedaan antara teori dengan realitas, anak mempelajari teori dengan benar, namun setelah di keluarga dan atau masyarakat, anak kesulitan menemukan buktinya. Hal ini seperti dijelaskan (Hanik, 2018) bahwa perkembangan karakter dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa lingkungan, makanan, dan belajar. Lingkungan dalam hal ini termasuk keluarga, masyarakat, dan sekolah (Hendayani, 2019). pelaksanaan penguatan Pendidikan karakter berbasis masyarakat. Sekolah belum mengetahui tahapan PPK berbasis masyarakat (pra penelitian Juni 2021). Anggapan beberapa orang tua peserta didik pendidikan karakter sebagai tugas guru semata di sekolah dan kurangnya peran orang tua (Ramdan & Fauziah, 2019; Priska, 2020). Masih terdapatnya beberapa anggota komite sekolah yang pasif. Muhamad Faizul Amirudin menyebutkan peran komite sekolah hanya sebatas membahas bantuan untuk operasional yang bersifat fisik dan rapat satu tahun sekali saja (Faizul Amirudin, 2020). Komite sekolah juga kurang berperan dalam menentukan kebijakan sekolah (Sulaiman et al., 2019). Beberapa sekolah belum memberdayakan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar peserta didik. Hal tersebut disebabkan adanya beberapa kendala. Kendala tersebut adalah keterbatasan kapasitas SDM dalam membangun potensi, partisipasi, kolaborasi sekolah dengan masyarakat, kurangnya kemampuan sekolah dalam mendesain pola partisipasi dan kolaborasi sekolah dengan masyarakat, sekolah lebih berfokus pada optimalisasi pemberdayaan sumber-sumber yang tersedia di sekolah saja, dan kurangnya kerja sama dari orang tua (Y. Hasan & Firdaos, 2017; (Hasan & Firdaos, 2017)Fahlevi, Sari, & Jannah, 2021).

Upaya menjaga, menguatkan, dan mengembangkan karakter baik tersebut, salah satunya dilakukan dengan pendidikan dan secara lebih spesifik dengan pendidikan karakter. Secara teoritik pendidikan karakter mesti dilakukan secara kolaboratif antara keluarga, sekolah, dan masyarakat (Perdana, 2018; Dewi, 2018). Hal ini penting agar prinsip pendidikan karakter secara berkelanjutan dapat terlaksana, tidak terdapat perbedaan pemahaman dan pandangan tentang pendidikan karakter. Kesesuaian pandangan dan penanganan antara keluarga, sekolah, dan masyarakat merupakan salah satu kunci keberhasilan pendidikan karakter (Amin, 2018; Hidayati, 2016). Terdapatnya kesesuaian dan kesepahaman tentang pendidikan karakter oleh ketiga sumbu pendidikan ini, menjadikan anak tidak mengalami kebingungan ataupun kebimbangan dalam menentukan keputusan berperilaku baik. Berdasarkan Permendikbud No. 20 Tahun 2018, tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dilaksanakan di Tripusat pendidikan, sehingga terdapat konsep PPK berbasis kelas, PPK berbasis sekolah, dan PPK berbasis masyarakat. PPK berbasis kelas adalah PPK yang dilaksanakan di kelas melalui proses pembelajaran dan berbagai aktivitas di kelas, pengkondisian kelas, dan atribut-atribut kelas yang mendukung terbentuknya karakter baik siswa. PPK berbasis budaya sekolah adalah PPK yang dilaksanakan di sekolah melalui berbagai program kerja sekolah, pengkondisian lingkungan dan budaya sekolah, terpasangnya atribut-atribut yang mendukung terbentuknya karakter baik di tempat-tempat strategis di lingkungan sekolah. Dalam hal ini pimpinan sekolah dan semua staf bertanggungjawab dalam pelaksanaan PPK berbasis budaya sekolah ini. Selanjutnya PPK berbasis masyarakat, yaitu penguatan pendidikan karakter yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan untuk membentuk karakter siswa dengan melibatkan masyarakat (Fajri & Mirsal, 2021; Agus Supian, 2021).

Beberapa temuan penelitian terdahulu banyak dilakukan menyatakan pendekatan PPK berbasis masyarakat dilakukan dengan memperkuat peranan orang tua sebagai pemangku kepentingan utama pendidikan, memperkuat peranan komite sebagai lembaga partisipasi masyarakat, melibatkan dan memberdayakan potensi lingkungan sebagai sumber belajar, serta menyinergikan implementasi PPK dengan berbagai program di lingkup akademisi, pegiat pendidikan, lembaga swadaya masyarakat, dan lembaga informasi (Priyanasari & Susanti, 2021). Strategi PPK berbasis masyarakat juga dilakukan dengan penyamaan persepsi tentang visi sekolah dengan semua stakeholder, pemetaan profil orang tua, pembentukan komite sekolah, sosialisasi dan pelibatan penguatan pendidikan karakter kepada orang tua dan masyarakat / komite sekolah, pendampingan kepada orang tua secara berkelanjutan, komunikasi intensif dengan orang tua dan masyarakat / komite, serta pelibatan secara aktif orang tua dalam berbagai kegiatan sekolah (Anshori, 2017; Priyanasari & Susanti, 2021). Dalam buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat dijelaskan langkah-langkah PPK berbasis masyarakat adalah idenifikasi dan analisis kebutuhan sekolah,

identifikasi partisipasi masyarakat, membangun jejaring dan komunikasi, mendesain kegiatan PPK secara bersama-sama, implementasi program, evaluasi program, dan menjaga keberlanjutan program. Terdapat enam tipe kerjasama sekolah dengan orangtua yaitu: parenting, komunikasi, volunteer, keterlibatan orang tua pada pembelajaran anak di rumah, pengambilan keputusan, dan kolaborasi dengan kelompok masyarakat (Ammar et al., 2020).

Beberapa penelitian terdahulu tentang penguatan pendidikan karakter menyatakan satuan pendidikan memberdayakan masyarakat dalam penguatan pendidikan karakter (Anshori, 2017). sinergitas ekosistem pendidikan menentukan keberhasilan program penguatan pendidikan karakter (Perdana, 2018). Ekosistem pendidikan harus berperan bersama dalam mempersiapkan, melaksanakan, mengevaluasi, dan memberikan contoh karakter baik dalam keseharian. Penelitian ini cakupannya lebih menyeluruh pada semua aspek pendidikan karakter. Kegiatan penguatan pendidikan karakter di satuan pendidikan dasar khususnya SDN Pandean Lamper 04 Semarang dapat meningkatkan karakter cinta tanah air (Atika et al., 2019). Penelitian ini lebih fokus pada penguatan karakter cinta tanah air. Pendidikan karakter di masa pembelajaran abad 21 ini meliputi aspek pengetahuan yang baik (*moral knowledge*), dapat merasakan dengan baik (*moral feeling*), dan dapat berperilaku yang baik (*moral action*) (Komara, 2018). Pelaksanaan pendidikan karakter yang secara mandiri dilakukan di sekolah. Dinyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler berhubungan sangat erat dengan pendidikan karakter (Santoso, 2018). Upaya sekolah dalam melakukan penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat di tingkat sekolah menengah, khususnya (Hasan & Firdaos, 2017).

Mengacu pada beberapa penelitian sebelumnya tersebut, dapat dinyatakan kajian PPK sebelumnya lebih tertuju pada PPK berbasis kelas dan budaya sekolah. Kajian PPK berbasis masyarakat di satuan Pendidikan Dasar belum banyak dilakukan, padahal pendidikan karakter di satuan Pendidikan Dasar merupakan dasar bagi PPK di jenjang Pendidikan lebih tinggi. Urgensi kajian PPK berbasis masyarakat dalam upaya evaluasi dan tindak lanjut pelaksanaan Permendikbud No. 30 Tahun 2018 menuju generasi emas yang berkarakter. Urgensi PPK membangun sumber daya manusia untuk melahirkan generasi emas, yang terampil dalam literasi dasar dan memiliki kompetensi 4C (Anshori, 2017; Widodo & Mansur, 2021) PPK berbasis masyarakat perlu dilakukan, karena publik memiliki berbagai fungsi dan peran membantu sekolah mewujudkan kegiatan dan program penguatan pendidikan karakter. Selain itu masyarakat dapat menjadi salah satu kontributor bagi sekolah dalam memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan sekolah. Selain itu agar visi-misi sekolah dapat terlaksana maka sekolah mesti membuka diri berkolaborasi dengan pihak di luar satuan pendidikan (Atika et al., 2019; Perdana, 2018). Penelitian ini bertujuan menganalisis secara mendasar dan komprehensif strategi satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur Kulon Progo dalam mengimplementasikan PPK berbasis masyarakat. Secara lebih rinci tujuan tersebut meliputi mengeksplorasi langkah-langkah sekolah dalam mengimplementasikan PPK berbasis masyarakat, strategi sekolah dalam memperkuat peranan orang tua sebagai pemangku kepentingan utama pendidikan, strategi sekolah dalam memperkuat peranan komite sebagai lembaga partisipasi masyarakat, dan strategi sekolah dalam pelibatan dan pemberdayaan potensi lingkungan sebagai sumber belajar.

2. METODE

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif jenis studi kasus (*case study*). Studi kasus, adalah bagian metode kualitatif yang mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan beraneka sumber informasi (Raco, 2010). Jenis penelitian ini karena objek penelitian ini khusus mengkaji inovasi implementasi penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat di satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur Kulon Progo. Subjek penelitian ini adalah dua kepala sekolah dan 37 guru kelas. Objek penelitian adalah inovasi strategi implementasi penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat di satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri, didukung dengan kisi-kisi wawancara, kisi-kisi observasi, dan kisi-kisi dokumentasi. Kisi-kisi instrumen meliputi strategi sekolah dalam memperkuat peranan orang tua sebagai pemangku kepentingan utama pendidikan, strategi sekolah dalam memperkuat peranan komite sebagai lembaga partisipasi masyarakat, dan strategi sekolah dalam pelibatan dan pemberdayaan potensi lingkungan sebagai sumber belajar. Validasi data dengan triangulasi teknik, mencocokkan informasi dari FGD, angket, dan dokumentasi. Analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Mengacu pada tujuan penelitian, berikut dideskripsikan tahapan atau langkah-langkah implementasi PPK berbasis masyarakat di SD, strategi Sekolah Dasar dalam memperkuat peranan orang tua sebagai pemangku kepentingan utama pendidikan, strategi sekolah dalam memperkuat peranan komite sebagai lembaga partisipasi masyarakat, strategi sekolah dalam pelibatan dan pemberdayaan potensi lingkungan sebagai sumber belajar, dan mengetahui persamaan dan perbedaan strategi penguatan pendidikan karakter

berbasis masyarakat di SD negeri dan SD Mu hammadiah. Tahapan implementasi PPK Berbasis masyarakat oleh satuan pendidikan dasar di Kapanewon Galur, Kulon Progo. Secara umum guru sekolah dasar di kecamatan Galur Kulon Progo mengetahui pengertian PPK berbasis masyarakat. Sekolah telah melaksanakan PPK berbasis masyarakat. Tahapan pelaksanaan PPK berbasis masyarakat di satuan pendidikan dasar wilayah kecamatan Galur, pertama kepala sekolah, satu perwakilan guru dan satu perwakilan komite sekolah mengikuti sosialisasi PPK dari kementerian. Kedua, sosialisasi PPK berbasis masyarakat kepada guru, komite sekolah dan wali murid oleh kepala sekolah. Ketiga, sosialisasi PPK berbasis masyarakat kepada murid oleh guru. Keempat, implementasi PPK berbasis masyarakat terintegrasi ke dalam pembelajaran baik di dalam kelas maupun luar kelas. Implementasi PPK dalam pembelajaran di luar kelas bersinergi dengan pihak luar, seperti alumni, orang tua / wali murid, komite sekolah, takmir masjid, puskesmas, industri, bank sampah, pabrik tahu, pabrik jamu, sentra batik, kantor kecamatan, dan pondok pesantren.

Langkah-langkah atau tahapan implementasi PPK berbasis masyarakat di satuan pendidikan dasar diatur dalam Permendikbud No.20 Tahun 2018. Langkah-langkah tersebut meliputi identifikasi dan analisis kebutuhan sekolah, identifikasi partisipasi masyarakat, membangun jejaring dan komunikasi, mendesain program secara bersama-sama, implementasi program, dan evaluasi program. Langkah yang sudah dilaksanakan semua satuan pendidikan dasar adalah membangun jejaring dan komunikasi, mendesain kegiatan, implementasi program. Langkah evaluasi program, dan tindak lanjut program dilaksanakan sebagian sekolah. Langkah membangun jejaring dan komunikasi ditunjukkan dengan mengikuti sosialisasi dari kementerian, mengundang komite sekolah dan perwakilan kelas, serta melibatkan unit, intansi, kelompok masyarakat, industri di sekitar sekolah. Langkah mendesain program secara bersama-sama dengan adanya rapat koordinasi antara kepala sekolah, komite sekolah, guru, dan perwakilan orang tua secara perwakilan. Langkah implementasi program ditunjukkan dengan adanya integrasi PPK ke dalam pembelajaran baik di dalam kelas maupun luar kelas dan adanya kunjungan ke berbagai mitra di luar kelas, serta adanya kebijakan implementasi program berbasis anggaran sekolah. Langkah evaluasi program dilaksanakan dengan melakukan evaluasi diri. Langkah keberlanjutan program dengan menyusun rencana tindak lanjut berdasarkan hasil evaluasi diri. Adapun langkah-langkah PPK berbasis masyarakat yang belum secara jelas dilakukan adalah identifikasi dan analisis kebutuhan sekolah, dan identifikasi partisipasi masyarakat.

Strategi Satuan pendidikan dasar di Kapanewon Galur dalam memperkuat peranan orang tua sebagai pemangku kepentingan utama pendidikan. Semua guru Sekolah Dasar di kapanewon Galur Kulon Progo mengetahui pentingnya sekolah memperkuat peranan orang tua dalam pelaksanaan penguatan pendidikan karakter berbasis. Orang tua diterima sebagai mitra guru dalam penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat. Beberapa strategi yang dilakukan satuan pendidikan dasar negeri di kapanewon Galur dalam memperkuat peranan orang tua adalah pelibatan orang tua dalam penentuan kebijakan sekolah, membangun komunikasi aktif dengan wali murid/orangtua siswa, pertemuan rutin setiap dua minggu sekali, pelibatan orang tua dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan pelibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Pelibatan orang tua dalam penentuan kebijakan sekolah seperti diundang berpartisipasi dalam rapat membuat dan merawat taman sekolah (gambar 1), menghias kelas, kerja bakti, bakti sosial, dan mendampingi peserta didik dalam pemilihan ekstrakurikuler yang diikuti. Sedangkan strategi memperkuat peranan orang tua semasa pembelajaran daring dengan menjalin komunikasi secara virtual (pemanfaatan WA Grup, zoom meeting, google meet) untuk bersama-sama memantau pembelajaran maupun implementasi Pendidikan karakter di rumah. Dalam hal ini setiap peserta didik menerima buku Pantauan Kegiatan Penguatan Nilai-nilai Karakter Siswa. Buku ini untuk mencatat kegiatan siswa selama pembelajaran di rumah (gambar 2). Dalam hal ini guru dan orang tua mengawasi, memantau dan menjaga putra putrinya. Guru merekap kegiatan siswa. Selama masa pandemi komunikasi secara virtual tetap dilaksanakan, meskipun memungkinkan terjadinya kesalahpahaman atau informasi kurang tersampaikan dengan lengkap dan baik.

Kendala yang dihadapi dalam strategi penguatan orang tua dalam pendidikan karakter, antara lain, pertama, masih terdapat orang tua yang beranggapan pendidikan karakter adalah tugas sekolah dan orang tua menyerahkan ke sekolah. Kedua, beberapa orang tua kurang antusias dan lambat dalam merespon kebijakan PPK Ketiga, adanya keragaman karakter orang tua yang mempengaruhi pengambilan kebijakan. Keempat, kendala internet sehingga orang tua tidak dapat mengikuti secara menyeluruh pertemuan yang dilaksanakan secara virtual. Kelima, keterbatasan kepemilikan HP android beberapa orang tua peserta didik. Keenam, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan penggunaan media digital. Ketujuh, sebagian pembimbingan belajar orang tua di rumah tidak optimal dan efektif karena kesibukan orang tua. Ke delapan, beberapa orang tua mengerjakan tugas atau PR anak, bukan mendampingi anak saat mengerjakan tugas / PR.

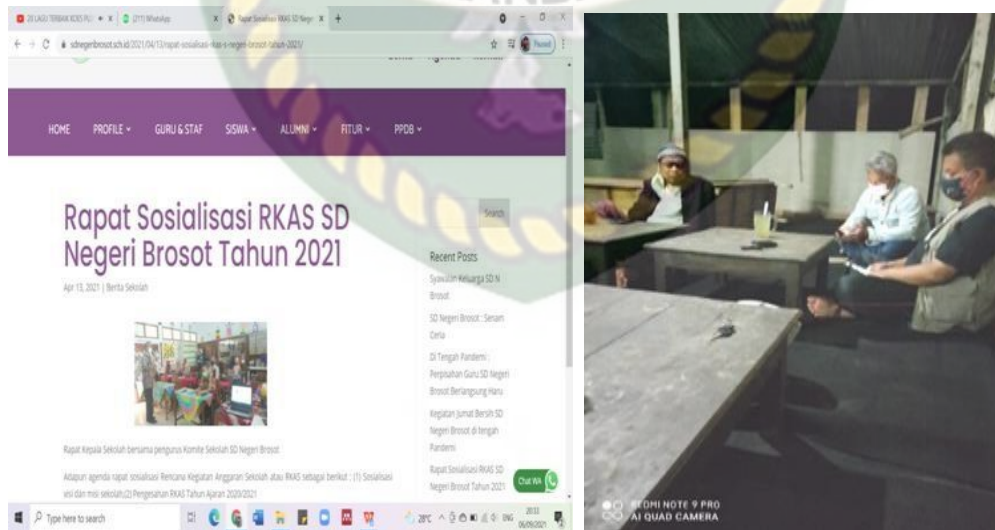


Gambar 1. Penataan taman sekolah



Gambar 2. Cover buku harian siswa

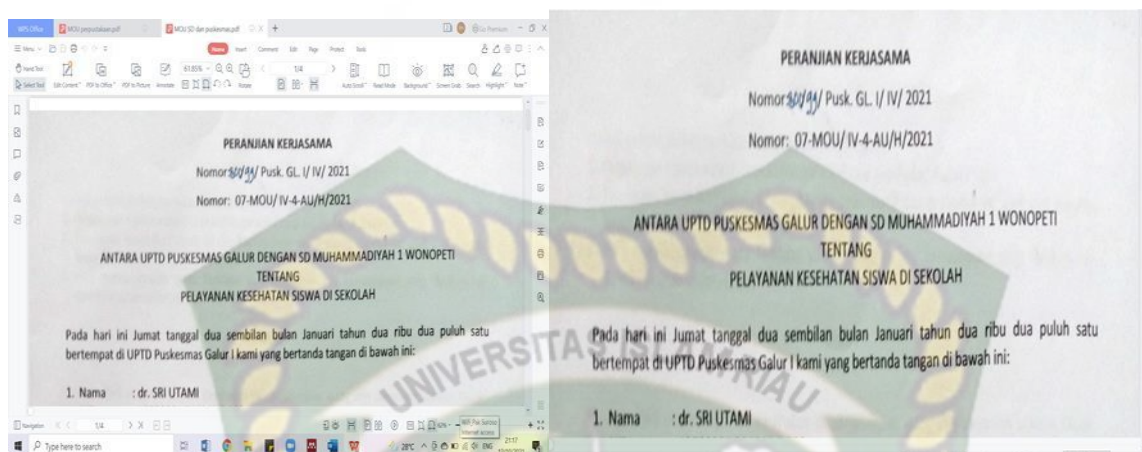
Strategi satuan pendidikan dasar di Kapanewon Galur dalam memperkuat peranan komite sekolah sebagai lembaga partisipasi masyarakat. Pentingnya memperkuat peranan komite sekolah dalam pendidikan karakter peserta didik telah dipahami kepala sekolah dan semua guru satuan pendidikan dasar di Kapanewon Galur, Kulon Progo. Komite sekolah terdiri dari perwakilan orang tua peserta didik dan masyarakat sekitar sekolah. Pendidikan karakter di sekolah harus berkesinambungan dengan pendidikan karakter di masyarakat dan keluarga. Dalam hal ini komite sekolah sebagai penghubung antara sekolah dengan keluarga dan masyarakat sekitar sekolah, sehingga pendidikan karakter yang dilaksanakan sekolah dapat dilanjutkan dalam keluarga dan masyarakat di mana siswa tinggal. Demi keberhasilan pendidikan karakter maka sekolah harus memperkuat peran komite sekolah dalam pelaksanaan pendidikan karakter bersama masyarakat. Berikut strategi satuan pendidikan dasar Kapanewon Galur dalam memperkuat peranan komite sekolah. Pertama, melibatkan komite sekolah dalam kegiatan sekolah. Kedua, melibatkannya dalam menyusun program sekolah, seperti penyusunan kurikulum, penyusunan Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS), kebijakan sekolah (gambar 3), kegiatan pembelajaran, perkemahan, out bond, dan pengajian. Program-program tersebut di masa pandemi relatif belum dilaksanakan kembali secara normal oleh satuan pendidikan. Koordinasi sekolah dengan komite sekolah dengan rapat rutin bulanan, silaturahmi, dan ngobrol santai bersama di warung kopi (gambar 3). Semasa pandemi COVID-19 strategi penguatan peranan komite sekolah dilakukan insidental, pertemuan langsung, melalui grup WA, dan pertemuan secara virtual. Adapun program bersama sekolah dan komite sekolah antara lain parenting, outbond, wali mengajar, donasi HR guru, pengumpulan infaq sekolah setiap bulannya, dan rapat zoom.



Gambar 3. Bukti keterlibatan orang tua, komite sekolah dalam kebijakan sekolah

Strategi sekolah dalam pelibatan dan pemberdayaan potensi lingkungan sebagai sumber belajar. Lingkungan sekolah sebagai sumber belajar oleh kepala sekolah dan guru satuan pendidikan dasar dimengerti dan diakui penting dalam pendidikan karakter. Satuan pendidikan dasar telah melibatkan dan memberdayakan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar. Beberapa lingkungan sekolah yang dilibatkan dan diberdayakan sebagai sumber belajar oleh satuan Pendidikan dasar di Kapanewon Galur Kulon Progo adalah masjid, perpustakaan, industri bakpia, pantai, pasar, Puskesmas, Polsek, Kantor Pos, usaha jamu,

industri batik, pertanian, kecamatan, bank, dan industri tahu. Strategi yang ditempuh adalah sekolah membuat kesepakatan (MOU)(gambar 4) dengan pihak luar di sekitar lingkungan sekolah (puskesmas, polsek, bank sampah, kantor kecamatan, kantor pos), dilanjutkan dengan koordinasi tentang kegiatan yang dilakukan.



Gambar 4. MOU sekolah dengan instansi lain

Kesepakatan sekolah dengan berbagai unit lingkungan sekolah direalisasikan dalam beberapa kegiatan. Kegiatan yang dilakukan antara lain pengolahan sampah sekolah dijadikan kompos dan eco enzim, tanaman empon-empon dijadikan jamu (ekstrakurikuler pembuatan jamu), kebun dan taman sekolah dijadikan sumber belajar IPA, sangkar burung dan kolam ikan sebagai sumber belajar IPA, belajar di luar kelas (pasar, bank, kantor kecamatan, puskesmas dll), belajar secara langsung ke pengusaha/pengrajin batik, dokter kecil, belajar menabung, pramuka, outbond, kunjungan ke kantor desa dan kantor kecamatan, bakti sosial, pembuatan pot dari barang bekas, studi di pabrik bakpia Tutut, penghijauan sekolah, dan sholat dhuha, ashar berjamaah di masjid. Secara umum, siswa senang dalam mengikuti kegiatan sekolah yang melibatkan unit di lingkungan sekolah ini. Hal ini dibuktikan dengan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan (seperti terlihat pada gambar 5 dan gambar 6). Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi sekolah dalam menjalin kerja sama dengan mitra, yaitu pengkondisian ketertiban siswa saat melaksanakan kegiatan, transportasi dan keamanan siswa menuju lokasi mitra, dan keterbatasan sarana prasarana sekolah sebagai tindak lanjut belajar di unit usaha sekitar sekolah. Selama masa pandemi COVID-19 pemberdayaan lingkungan sekolah menjadi terbatas, bahkan beberapa kegiatan, seperti kunjungan ke tempat usaha, ke pasar, ke instansi pemerintah terdekat, tidak terlaksana.



Gambar 5. Belajar batik di pengrajin batik



Bakti Sosial
dalam rangka Peringatan Hari Pramuka
ke 58

Gambar 6. Bakti sosial di masyarakat

Pembahasan

Implementasi PPK berbasis masyarakat oleh satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur Kulon Progo secara umum telah dilaksanakan. Namun demikian mengacu buku Panduan Praktis Implementasi PPK Berbasis Masyarakat dari Kemendikbud dan Permendikbud No.20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, langkah-langkah implementasi PPK berbasis masyarakat tersebut masih harus ditata kembali. Hal tersebut

disebabkan dua langkah awal implementasi PPK berbasis masyarakat, yaitu identifikasi / analisis kebutuhan sekolah dan identifikasi partisipasi masyarakat belum dilakukan. Pada hal dua langkah tersebut sangat penting untuk menentukan mitra dan kegiatan yang akan dilakukan, sehingga sesuai dengan kebutuhan penguatan karakter di sekolah.

Orang tua sebagai salah satu stakeholder utama dalam pembelajaran, maka sekolah harus senantiasa mengembangkan kerja sama dengan orang tua. Dalam keadaan yang normal, strategi sekolah memberdayakan orang tua dalam pendidikan karakter dengan melibatkan orang tua dalam berbagai kegiatan sekolah yang bertujuan pembinaan karakter peserta didik, seperti kerja bakti, perawatan taman sekolah, lomba kebersihan sekolah, bakti sosial bersama, parenting. Pertemuan setiap dua minggu sekali, pengajian orang tua peserta didik secara bergantian. Sedangkan strategi penguatan peran orang tua di masa pandemi COVID-19 lebih banyak memaksimalkan teknologi informasi (WA Grup, zoom meeting, Google meet) sebagai media komunikasi, koordinasi, dan evaluasi. Strategi berikutnya adalah pendampingan orang tua dalam pengisian buku Pantauan Kegiatan Penguatan Nilai-nilai Karakter Siswa. Namun demikian juga terdapat beberapa kegiatan yang tidak dapat dilaksanakan di masa pandemi, seperti kerja bakti, santunan, perawatan taman sekolah, lomba kebersihan sekolah, dan lomba dalam rangka HUT RI. Hal ini disebabkan tempat kegiatan harus dilaksanakan di sekolah dan sekolah belum mengemas beberapa kegiatan tersebut secara virtual.

Orang tua berperan penting dalam pendidikan karakter (Ruzaini & Nurhalin, 2020). Orang tua dengan pola asuhnya berkontribusi terhadap pembentukan karakter anak (Asbari et al., 2019). Strategi penguatan peran orang tua dalam pendidikan karakter oleh satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur perlu upaya untuk memaksimalkan peran orang tua dalam penguatan pendidikan karakter bagi siswa. Beberapa upaya tersebut mengangkat nilai-nilai karakter yang sesuai dengan visi, misi dan tujuan lembaga, berusaha keras mewujudkan nilai-nilai karakter melalui kegiatan riil sehari-hari, membangun jejaring dan komunikasi, mengutamakan tugas dan bertanggung jawab kesuksesan pendidikan karakter peserta didik, pengkondisian lingkungan sekolah yang aman, nyaman dan menstimulasi pendidikan karakter, dan pengkondisian lingkungan yang islami baik dalam beribadah, bekerja, pergaulan sosial, maupun kebersihan (Ade Wiliyah, 2020; Wulandari & Kristiawan, 2017). Strategi penguatan peranan orang tua sebagai pemangku kepentingan utama pendidikan di satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur tersebut termasuk dalam upaya membangun jejaring dan komunikasi, mewujudkan nilai karakter pada peserta didik dalam berbagai kegiatan keseharian, dan mengkondisikan lingkungan sekolah yang nyaman, aman, dan religius. Penguatan peran orang tua sangat penting, terlebih di masa pandemi. Peran orang tua dalam pendidikan karakter sebagai edukator, fasilitator, pengawas, pendamping, motivator, contoh figur yang baik (Prabowo et al., 2020; Ramdan & Fauziah, 2019).

Secara umum kendala yang dialami satuan pendidikan dasar di wilayah kapanewon Galur Kulon Progo dalam penguatan peran orang tua dalam PPK berkaitan dengan kesibukan orang tua yang berdampak pada pendampingan yang kurang maksimal, bahkan ditemukan orang tua yang membantu mengerjakan PR atau tugas anak. Pengerjaan tugas atau PR oleh orang tua dengan alasan efektifitas waktu dan capaian belajar anak agar maksimal. Kendala berikutnya pada sarana prasarana yaitu hand phone yang belum android, ketidakstabilan internet. Komunikasi dan kerja sama dengan orang tua terkendala oleh keterbatasan sarana prasarana, jaringan internet, kesibukan orang tua (Harianti, 2016; Jannah & Umam, 2021). Dalam kendala ini terdapat solusi menarik yaitu sekolah bersama komite mengajukan proposal bantuan hand phone ke Lazismu Kabupaten Kulon. Kendala yang memprihatinkan adalah anggapan orang tua bahwa pendidikan karakter adalah tugas guru di sekolah. Dalam hal ini maka parenting dan berbagai sosialisasi tentang peran Tripusat Pendidikan menjadi sangat penting. Hambatan penguatan karakter antara lain terdapat peserta didik yang orangtua sibuk bekerja, masih banyak orang tua yang kurang mendukung kebijakan sekolah dalam penguatan karakter (Khamalah, 2017). Kendala pembelajaran daring oleh anak antara lain keterbatasan handphone, handphone dibawa orang tua bekerja, sinyal juga terkadang susah, orang tua tidak bisa mendampingi anak secara penuh, dan anak merasa tugasnya banyak (Prihadin, 2021). Kerja sama antara orang tua dengan guru dalam pembelajaran termasuk dalam penguatan karakter dalam kategori kurang (Fahlevi et al., 2021). Kendala-kendala tersebut harus diselesaikan. Adanya komitmen yang kuat antara satuan pendidikan dasar dan orang tua dapat mengatasi segala kendala tersebut. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan di masa pandemi sangat ditentukan dukungan kemitraan sekolah dan orang tua. Komitmen bersama antara guru dan orang tua kuat jika didasarkan pada upaya menyelamatkan pendidikan anak (Haromain et al., 2020).

Penguatan peran orang tua, perlu didukung dengan penguatan komite sekolah. Kerja sama sekolah dengan komite sekolah sangat penting dikembangkan dan dibudayakan (Majir, 2018); Mustadi, Zubaidah, & Sumardi, 2016). Penguatan komite sekolah telah dilakukan oleh satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur Kulon Progo dengan pemberdayaan komite sekolah dalam berbagai kebijakan dan program sekolah. Berbagai program utama antara lain parenting, wali mengajar, peenggalangan infak, donasi untuk guru honorer. Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan fungsi Komite Sekolah adalah mendorong tumbuhnya perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, melakukan kerjasama dengan masyarakat dan pemerintah berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, menampung dan menganalisis aspirasi, ide, tuntutan, berbagai kebutuhan pendidikan yang diajukan

oleh masyarakat (Mentari, 2020). Komite sekolah berperan dalam menyikapi dan mendorong pelaksanaan sekolah ramah anak untuk menciptakan suasana sekolah yang positif (Fitriani & Istaryatiningtias, 2020). Penguatan peran komite sekolah tersebut, sangat penting untuk merealisasikan peran komite sekolah sebagai pemberi pertimbangan (*advisory agency*), pendukung (*supporting agency*), pengontrol (*controlling agency*), dan sebagai mediator (*executive*) (Febriana, 2019). Oleh karena itu, komite sekolah berperan strategis pula dalam memediasi sekolah dengan unit-unit instansi negeri, swasta, pengusaha, organisasi sosial kemasyarakatan dalam mengembangkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar siswa.

Pendidikan karakter perlu dikembangkan secara sistemik maupun holistik agar proses pendidikan optimal (Saputro & Murdiono, 2020). Satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur telah melibatkan dan memberdayakan lingkungan sekolah sebagai sumber pembelajaran karakter. Lingkungan sekolah atau lingkungan sosial merupakan tempat belajar siswa secara lebih nyata, sehingga mendapatkan pengalaman langsung yang lebih bermakna. Hal ini senada yang dideskripsikan Choiri bahwa belajar pada lingkungan sangat menambah wawasan pengetahuan anak. Saat belajar dengan lingkungan tidak hanya belajar pengetahuan kognitif saja, tetapi juga belajar aspek sikap, menumbuhkan toleransi, saling menghargai, tolong menolong, kerja keras, tanggung jawab. Lebih lanjut dinyatakan belajar kepada lingkungan dapat menumbuhkan keterampilan pada anak (aspek psikomotorik), keterampilan literasi, keterampilan mempraktikkan. Dengan demikian belajar di lingkungan sekitar sekolah dapat mengembangkan kepribadian anak, membentuk anak yang bijaksana, anak yang dapat memahami beragam perbedaan pengetahuan, latar belakang, karakter, dan social budaya (Choiri, 2017). Lingkungan sekolah memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Ikhsan et al., 2017).

Semua strategi tersebut diarahkan untuk mewujudkan tujuan penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat membangun partisipasi dan kolaborasi antara sekolah dengan masyarakat dalam mensukseskan pelaksanaan penguatan pendidikan karakter dengan kegiatan ekstrakurikuler sekolah (Chairiyah, 2017; Hasan & Firdaos, 2017). Terciptanya kolaborasi antara sekolah dengan masyarakat dalam pendidikan karakter diharapkan mampu berkontribusi terwujudnya tujuan pendidikan nasional melahirkan generasi yang berakhlak mulia (Sujana, 2019). Satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur di masa pandemi COVID-19 ini tetap melakukan penguatan PPK berbasis masyarakat. dengan mengurangi beberapa kegiatan yang menyebabkan adanya kerumunan (seperti kerja bakti, penanaman pohon, kunjungan). Inovasi yang dikembangkan dalam penguatan PPK berbasis masyarakat di satuan Pendidikan dasar kapanewon Galur sebelum pandemi maupun saat pandemi COVID-19 adalah penandatanganan dan pelaksanaan kerja sama (MoU) antara sekolah dengan unit di lingkungan sekolah, dan rebus santai dengan komite sekolah. Sedangkan inovasi strategi penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat di masa pandemi adalah penyusunan dan implementasi Buku Pantauan Kegiatan Penguatan Nilai-nilai Karakter Siswa, pemanfaatan komunikasi dan pembelajaran berbasis IT (WA Grup, Zoom meeting, Google Meet).

Kelebihan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian lainnya menemukan inovasi strategi penguatan Pendidikan karakter berbasis masyarakat sebelum pandemi COVID-19 maupun di masa pandemi COVID-19. Sementara penelitian lainnya, mengkaji penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat dari salah satu aspeknya saja, misalnya dari aspek peran komite sekolah, peran ekstrakurikuler sekolah, manajemen sekolah, maupun kajian pendidikan karakter yang berbasis kelas dan budaya sekolah. Hasil penelitian ini secara langsung berkontribusi bagi satuan pendidikan dasar dalam proses evaluasi dan perbaikan implementasi penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat. Lebih lanjut satuan pendidikan dasar mampu memberdayakan stakeholder (orang tua siswa, komite sekolah, alumni, pengguna), unit-unit pemerintah maupun swasta di lingkungan sekolah, industri di sekitar sekolah sebagai sumber belajar empiris dalam penguatan karakter siswa. Secara tidak langsung hasil penelitian ini berkontribusi dalam membentuk karakter bangsa, yang warganya mampu melakukan olah pikir, olah hati/ rasa, olah kehendak, dan olah raga, sehingga menjadi generasi yang berkarakter. Implikasinya setiap satuan pendidikan, dalam hal ini satuan pendidikan dasar sangat penting mempersiapkan, meingimpelemntasikan, dan mengevaluasi implementasi pengautan pendidikan karakter berbasis masyarakat secara berkelanjutan.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan metodologi yang sudah direncanakan. Namun demikian penelitian ini baru menyentuh satuan pendidikan dasar dengan kategori akreditasi sekolah A, dengan harapan dapat memberikan pengalaman bagi satuan pendidikan dasar lainnya. Dengan demikian penelitian ini belum memberikan gambaran implementasi penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat di satuan pendidikan dasar dengan akreditasi sekolah dibawah A, dengan segala keterbatasan dan keunggulan yang dimilikinya. Penelitian ini juga belum maksimal dalam mendapatkan informasi dari stakeholder dan unit-unit di lingkungan sekolah, disebabkan adanya beberapa pembatasan aktivitas di masa pandemi. Berdasar pada keterbatasan tersebut, merekomendasikan adanya penelitian inovasi strategi penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat di satuan Pendidikan dasar dengan akreditasi sekolah di bawah A, dengan melibatkan stakeholder dan unit-unit di lingkungan satuan pendidikan dasar secara proporsional.

4. SIMPULAN

Penguatan Pendidikan karakter (PPK) berbasis masyarakat oleh satuan pendidikan berperan strategis dalam membentuk peserta didik yang berkarakter, yang mampu melakukan olah pikir, olah rasa/hati, olah karsa, dan olah raga secara proporsional. Keberlanjutan implementasi penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat merupakan hal yang mesti diupayakan oleh setiap satuan pendidikan. Inovasi strategi penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat menjadi point penting dalam keberlanjutan tersebut. Inovasi implementasi penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat di satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur melalui pemberdayaan stakeholder dan unit-unit di lingkungan sekolah sebagai sumber belajar peserta didik. Kemitraan tersebut diperkuat dengan adanya kesepakatan bersama / MOU. Salah satu media yang digunakan satuan pendidikan dasar di kapanewon Galur Kulon Progo dalam penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat adalah Buku Pantauan Kegiatan Penguatan Nilai-nilai Karakter Siswa. Penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat juga dikemas dengan komunikasi dan pembelajaran berbasis IT, meskipun dalam implementasinya masih ditemukan beberapa kendala.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ade Wiliyah, N. R. M. N. A. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 35-48. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/558>.
- Amin, A. (2018). Sinergisitas Pendidikan Keluarga, Sekolah Dan Masyarakat; Analisis Tripusat Pendidikan. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 16(1), 106-125. <http://dx.doi.org/10.29300/attalim.v16i1.824>.
- Amma, T., As, E., Syaikhoni, Y., & Karakter, I. (2020). Implementasi Karakter Disiplin Peserta Didik Melalui Kerjasama Sekolah Dan Orang Tua. *QUDWATUNA*, 3(2), 101-123. <https://ejournal.alkhoziny.ac.id/index.php/qudwatuna/article/view/99>.
- Anshori, I. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i2.1243>.
- Asbari, M., Nurhayati, W., & Purwanto, A. (2019). The effect of parenting style and genetic personality on children character development. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 23(2), 206-218. <https://doi.org/10.21831/pep.v23i2.28151>.
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 105. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17467>.
- Chairiyah. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal di SD Taman Siswa Jetis Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 208-215. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v4i1.2116>.
- Choiri, M. M. (2017). Upaya Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1793>.
- Dewi, L. N. K. (2018). Tri Pusat Pendidikan Dan Literasi Sebagai Elemen Strategis Penguatan Karakter Dan Pencerdasan Bangsa. *Maha Widya Bhuwana*, 1(2), 70-77. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/bhuwana/article/view/77>.
- Ekayani, N. W., Antara, P. A., & Suranata, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Terhadap Karakter. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 6(3), 163-172. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.19386>.
- Fahlevi, R., Sari, R., & Jannah, F. (2021). Kajian Pelaksanaan Pendidikan Karakter Di Sdn Sungai Jingah 6 Banjarmasin. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 1-6. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.865>.
- Faizul Amirudin, M. (2020). Rekonstruksi Pengelolaan Komite Sekolah Sebagai Mitra Dalam Peningkatan Mutu Sekolah. *Edification Journal*, 2(2), 1-15. <https://doi.org/10.37092/ej.v1i2.79>.
- Fajri, N., & Mirsal, M. (2021). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3289>.
- Febriana, L. (2019). Peranan Komite Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di MAN 1 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(2), 152-163. <https://doi.org/10.19109/pairf.v1i2.3234>.
- Fitriani, S., & Istaryatiningtias. (2020). Promoting child-friendly school model through school committee as parents' participation. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), 1025-1034. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20615>.
- Hanik, U. (2018). Peran Orang tua terhadap Perkembangan Moral Remaja. *Al-Tawir*, 5(1), 81-104.
- Harianti, R. (2016). Pola Asuh Orangtua Dan Lingkungan Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Curricula*, 2(2), 20-30. <https://doi.org/10.22216/jcc.v2i2.983>.
- Haromain, Tamba, W., & Suarti, ni ketut alit. (2020). Kemitraan sekolah dengan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (daring). *Jurnal Transformasi*, 6(2), 82-88. <https://e->

- journal.undikma.ac.id/index.php/transformasi/article/view/3311.
- Hasan, Y., & Firdaos, R. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat pada Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) di Kabupaten Tulang Bawang Provinsi Lampung. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 267. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2131>.
- Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368>.
- Hidayati, N. (2016). Konsep Integrasi Tripusat Pendidikan Terhadap Kemajuan Masyarakat. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 11(1), 203–224. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v11i1.811>.
- Ikhsan, A., Sulaiman, & Ruslan. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Di Sd Negeri 2 Teunom Aceh Jaya. *Angewandte Chemie International Edition*, 2(1), 1–11. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/4374>.
- Jannah, N., & Umam, K. (2021). Peran Orang Tua dalam Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga di Masa Pandemi Covid-19. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 12(1), 95–115. <https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i1.460>.
- Khamalah, N. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 200–215. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.2109>.
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26. <https://doi.org/10.2121/sip.v4i1.991>.
- Majir, A. (2018). Rekonstruksi Hubungan Komite Sekolah Dan Sekolah Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 14(26), 105–119. <https://doi.org/10.36456/bp.vol14.no26.a1675>.
- Mentari, K. S. (2020). Sinergitas Kepala Sekolah dengan Komite dalam Membangun Karakter Siswa di SD Negeri 4 Kaliuntu. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24320>.
- Mustadi, A., Zubaidah, E., & Sumardi, S. (2016). Peran Komite Sekolah Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(3), 312–321. <https://doi.org/10.21831/cp.v35i3.10578>.
- Palunga, R., & Marzuki. (2017). Peran Guru Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.20858>.
- Perdana, N. S. (2018). Implementasi Peranan Ekosistem Pendidikan Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2358>.
- Prabowo, S. H., Fakhruddin, A., & Rohman, M. (2020). Peran Orang Tua dalam pembentukan Karakter Anak di Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 191–207. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v11i2.7806>.
- Prasetyawati, P. (2018). Integrated character education model sebagai alternatif solusi mengatasi degradasi moral pelajar Indonesia. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 8(1), 177–186. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v8i1.99>.
- Prihatin. (2021). Peran Orang tua dan Kendala yang dihadapi dalam Pembelajaran di Rumah (Daring) Saat Pandemi Covid-19. *Mahaguru*, 2(1), 146–154. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/1882/597>.
- Priska, V. H. (2020). Pentingnya Menanamkan Karakter Sejak Dini. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology*, 2(1), 193–201. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/433>.
- Priyanasari, F., & Susanti, M. M. I. (2021). Pengaruh Akreditasi Sekolah Terhadap Implementasi PPK Berbasis Masyarakat Di SD Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. In *Elementary Journal* (Vol. 3, Issue 2, pp. 78–89). <http://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/ej/article/view/1105>.
- Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ramdan, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2019). Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan nilai-nilai karakter anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 100. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4501>.
- Ruzaini, & Nurhalin. (2020). The Role of Parents in Improving Character Education During the Covid-19 Pandemic. *Akademika: Jurnal Keagamaan Dan Pendidikan*, 16(2), 189–199. <https://ejournal.kampusmelayu.ac.id/index.php/akademika/article/view/123>.
- Santoso, B. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Ekstrakurikuler “Hisbul Wathan.” *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 79. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v3i1.1003>.
- Saputro, J. D., & Murdiono, M. (2020). Implementation of Character Education through a Holistic Approach to Senior High School Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*,

- 7(11), 460–470. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i11.2146>.
- Sopian, A. (2021). Model Pendidikan Karakter. *Al-Hasanah : Islamic Religious Education Journal*, 6(1), 106–113. <https://doi.org/10.51729/6134>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Sulaiman, S., Nurmasiyah, N., & Mislinawati, M. (2019). Fungsi Komite Sekolah Dalam Pengembangan dan Implementasi Program Sekolah di SD Negeri 19 Kota Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 7(2), 58–63. <https://doi.org/10.24815/pear.v7i2.14759>.
- Widodo, R., & Mansur, M. (2021). Konsep Dasar Penguatan Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menyiapkan Generasi Emas di SMP Muhammadiyah 06 DAU. *Jurnal Civic Hukum*, 6, 105–114. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum/article/view/16033>.
- Wulandari, Y., & Kristiawan, M. (2017). Strategi Sekolah dalam Penguatan Pendidikan Karakter bagi Siswa dengan Memaksimalkan Peran Orang Tua. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 290–303. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i2.1477>.





Peran Orang Tua Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Purwani Widia Ningsih^{1*}, Febrina Dafit²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Riau, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 09, 2021

Revised August 15, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Peran Orang tua,
Keberhasilan Belajar

Keywords:

The Role of Parents, Learning
Success



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

Copyright © 2021 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya faktor lingkungan keluarga yaitu orang tua. Peran orang tua sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran orang tua terhadap keberhasilan belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa dan orang tua berjumlah 31 orang. Instrumen penelitian yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan mereduksi data, peragaan data dan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan orang tua sudah menjalankan perannya dalam keberhasilan belajar siswa. Terlihat dari hasil wawancara kebanyakan dari orang tua membantu mengerjakan tugas sekolah, menjelaskan pelajaran, memberikan fasilitas untuk kebutuhan belajar. Hasil angket respon orang tua berdasarkan indikator peran orang tua menunjukkan positif sangat setuju dan setuju rata-rata sekitar 80% orang tua menjalankan peran nya sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator. Keberhasilan belajar siswa dilihat dari nilai ulangan dan tugas rata-rata siswa sudah mencapai kkm. Implikasi penelitian ini yaitu peran orang tua sangat membantu keberhasilan belajar siswa kerjasama yang baik orang tua dengan guru akan mempengaruhi keberhasilan belajar nya.

ABSTRACT

The success of student learning is influenced by several factors, one of which is the family environment, namely parents. The role of parents is very important in determining the success of student learning. This study aims to analyze the role of parents on student learning success. This type of research is descriptive qualitative research. The subjects of this study were students and parents totaling 31 people. The research instrument used in the form of observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique in this research is data reduction, data demonstration and conclusions. Based on the results of the study showed that parents have played their role in the success of student learning. It can be seen from the results of interviews that most of the parents help with school assignments, explain lessons, provide facilities for learning needs. The results of the parental response questionnaire based on the parental role indicators showed positive strongly agree and agree on average about 80% of parents carry out their roles as mentors, motivators, and facilitators. The success of student learning is seen from the test scores and average assignments of students who have reached the KKM. The implication of this research is that the role of parents is very helpful for the success of student learning, good cooperation between parents and teachers will affect the success of their learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan sangat penting yang bertujuan untuk mencerdaskan bangsa dan mengubah tingkah laku manusia menjadi berakhlak, berilmu dan berguna bagi bangsa dan negara. Kualitas pendidikan sangat menentukan keberhasilan belajar. Untuk dapat merubah perilaku yang baik secara individu maupun berkelompok (Kurniati et al., 2021; Meilanie, 2020). Keikutsertaan orang tua menjadi yang paling penting dalam meningkatkan keberhasilan siswa sebab orang tua adalah tempat pendidikan yang utama disekolah untuk menuntut ilmu (Imelda & Tulak, 2021). Untuk mencapai mutu pendidikan tersebut tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Salah satunya faktor lingkungan keluarga terutama orang tua (Nur, 2016; Pucangan, 2017). Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama. Karena sebelum manusia mengenal lembaga pendidikan yang lain, lembaga pendidikan keluarga lah yang pertama ada.

Selain itu manusia pertama kali mengalami proses pendidikan sejak lahir bahkan sejak dalam kandungan adalah dalam keluarga (Sri, Rika, 2017; Suardi et al., 2019). Keluarga adalah lingkungan pertama yang dikenal oleh anak. Di dalam keluarga, anak mendapat pendidikan pertama dari orang tuanya (Ananda, 2017; Prasanti & Fitrianti, 2018; Putu et al., 2016). Orang tua merupakan ayah dan ibu yang membentuk sebuah anggota keluarga dari hasil ikatan perkawinan yang sah (Badruttamam, 2018). Orang tua bertanggung jawab membimbing, mengasuh dan merawat anaknya termasuk dalam pendidikan. Setiap orang tua mengharapkan anaknya menjadi anak berbakti, jujur, sopan dan memiliki masa depan yang baik. Oleh sebab itu peran orang tua penting dalam hal mendidik dan menemani keseharian anaknya.

Namun kenyataan saat ini, orang tua yang tidak peduli terhadap pendidikan anaknya menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajar (Putri et al., 2020). Keberhasilan seorang anak paling utama dipengaruhi oleh lingkungan keluarga termasuk orang tua. Orang tua yang kurang memerhatikan pendidikan anaknya, tidak memerhatikan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan anak dalam belajar, tidak mengatur waktu belajar anak, dan orang tua yang tidak tau bagaimana kemajuan dan perkembangan anak. seseorang dikatakan berperan apabila ikut serta atau terlibat dalam suatu kegiatan. Oleh sebab itu, sangat diperlukan peran orang tua untuk memajukan pendidikan (Ratna Ningrum, 2018; Yulianingsih et al., 2021). Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas V menyatakan prestasi anak selama masa pembelajaran new normal ini menurun. Hal ini disebabkan faktor lingkungan. Kebanyakan dari anak-anak lebih memilih bermain gadget, ditambah lagi pembelajaran yang masih belum efektif di SDN 007 Mukti Jaya pembelajaran tatap muka dilakukan hanya seminggu 3 kali. Hal ini sesuai peraturan pemerintah setempat karena masih diberlakukannya 3 M (Menjaga jarak, mencuci tangan, dan memakai masker). Adapun faktor masalah belajar disebabkan oleh kemampuan belajar yang rendah, kurangnya dorongan belajar, suasana rumah yang tidak mendukung, keluarga yang tidak rukun, keadaan ekonomi kurang dan tidak adanya keinginan untuk belajar. Permasalahan tersebut jika tidak segera diatasi akan memberikan dampak buruk bagi keberhasilan belajar siswa.

Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan meningkatkan kesabaran orang tua. Kesabaran orang tua saat mendidik anak dalam belajar dapat teratasi maka tujuan belajar dapat terlaksana dengan baik. Penyediaan fasilitas anak yang diberikan orang tua sangat berperan di dalam keberhasilan belajar. Prasarana dan sarana belajar yang diberikan yaitu tempat belajar yang menyenangkan untuk anak. Kelengkapan alat belajar yaitu buku pelajaran dan alat tulis. Dorongan motivasi belajar motivasi yang diberikan orang tua untuk anaknya sangat penting agar dapat meningkatkan minat dan rangsangan anak untuk belajar. Orang tua berperan sangat penting didalam pendidikan, menjadi pembimbing utama dalam kehidupan anak menentukan masa depan dan perkembangannya. Salah satu aspek yang paling penting yaitu peran orang tua. Peran orang tua sangat penting bagi perkembangan anak, apalagi saat anak mulai masuk sekolah dan menempuh pendidikan (Fitroturrohmah et al., 2019; Nasional et al., 2017). Orang tua adalah penanggung jawab utama di dalam pendidikan anak-anaknya. Dimanapun saat ini anak menjalani pendidikannya, dilembaga formal, informal maupun non formal orang tua tetap berperan dalam menentukan masa depan pendidikan anak-anaknya (Eliyawati & Meiyuntariningsih, 2018; Kuppens & Ceulemans, 2019).

Beberapa temuan penelitian sebelumnya menyatakan peran orang tua dalam pendidikan akan menentukan keberhasilan bagi pendidikan anaknya. Prestasi belajar adalah hasil dari pencapaian seseorang setelah melalui proses belajar (Wahid et al., 2020). Hasil belajar membutuhkan kerjasama berbagai pihak bukan hanya pada guru atau siswa, namun juga dipengaruhi oleh fasilitas dan kelengkapan belajar serta faktor keluarga (Puspitasari, 2016). Peran orang tua dalam pendidikan adalah sebagai berikut hal ini sesuai dengan pendapat (Rambe, 2019): Sebagai Pembimbing orang tua mempunyai peranan terhadap anak dalam mencapai tujuan. Tujuan dari bimbingan orang tua yaitu: terlaksananya target belajar, menambah kualitas pengetahuan, kemahiran dan pengembangan sikap. Pendidikan yang diberikan orang tua terhadap anak dapat menangani kesulitan belajar anak. Penelitian ini bertujuan yaitu menganalisis peran orang tua terhadap keberhasilan belajar siswa kelas V dan melihat bagaimana keberhasilan belajar siswa kelas V. Adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan peran orang tua dalam keberhasilan belajar siswa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian berdasarkan obyek alamiah (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena penelitian ini sudah jelas dan benar-benar terjadi dilapangan. Karena judul penelitian yang ambil sesuai menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SDN 007 Mukti Jaya Kecamatan Rimba Melintang Kabupaten Rokan Hilir. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. Di SDN 007 Mukti Jaya kelas V terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VA dan VB siswa dan orang tua dari kelas VA sebanyak 31 orang. Dari jumlah tersebut sebanyak 5 untuk dilakukan wawancara dan selebihnya menggunakan angket. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Pedoman observasi didalam penelitian ini mengamati perilaku tersebut dilapangan mempermudah dalam menggali data yang didapat dari lapangan, wawancara dan angket digunakan untuk mengumpulkan data dan menggali

informasi tentang peran orang tua terhadap keberhasilan belajar sebagai bahan untuk analisis data dan penarikan kesimpulan. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian adalah dokumentasi keberhasilan belajar siswa dan foto wawancara orang tua.

Prosedur dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, reduksi data, peragaan (data display) yang terakhir penarikan kesimpulan. Sumber data dari penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang dihasilkan dari wawancara dan angket diuraikan berupa kata-kata atau kalimat dan ditarik kesimpulan. Analisis data dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data yang diperoleh dari wawancara dan angket dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Miler dan Huberman (dalam Sugiyono, 2020) Instrumen yang mengumpulkan data kemudian mereduksi data memilih hal-hal yang pokok, merangkum dan memberikan gambaran yang lebih jelas, selanjutnya peneliti mendisplay data penyajian data ini dilakukan dalam bentuk uraian singkat. hasil akhir dari penelitian ini ditarik kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 007 Mukti Jaya Kecamatan Rimba Melintang Kabupaten Rokan Hilir mengenai peran orang tua terhadap keberhasilan belajar siswa, diketahui berdasarkan indikator peran orang tua yaitu membimbing, motivasi dan fasilitator. Maka memperoleh gambaran peran orang tua, peneliti melakukan observasi, wawancara dan menyebarkan angket untuk memperoleh data. Hasil wawancara dengan orang tua siswa dan siswa secara keseluruhan orang tua menjalankan peran nya terhadap keberhasilan belajar anak nya. sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator. Kebanyakan dari orang tua selalu membantu anak nya mengerjakan tugas sekolah, membantu memahami materi pelajaran, dan orang tua selalu mendampingi saat anak sedang belajar dirumah, apalagi kebanyakan dari orang tua mengaku merekalah yang mengerjakan tugas anak-anak mereka. Orang tua juga memfasilitasi setiap kebutuhan anak seperti menyediakan ruang belajar, menyediakan perlengkapan belajar, dan orang tua juga memberikan fasilitas seperti layanan les untuk anak mereka. Orang tua selalu memberikan nasehat dan motivasi agar anak nya mau belajar. Ini terlihat dari tutur kata yang lembut saat orang tua berbicara kepada anak nya. Wawancara juga dilakukan dengan beberapa siswa kelas Va untuk mendapatkan informasi lebih utuh dan benar. Siswa mendapatkan bimbingan, fasilitas, nasehat dan kelengkapan untuk menunjang belajarnya siswa juga di bantu oleh orang tua nya untuk mengerjakan tugas sekolah memeriksa catatan-catatan siswa agar dapat dipahami siswa juga diberikan layanan bimbingan seperti les. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada 26 responden orang tua dan siswa yang dibagikan dengan bantuan wali kelas Va. Hasil angket respon peran orang tua ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1 Data Peran Orang Tua

No	Aspek peran orang tua	Indikator	SS	S	KS	TS
1	Pembimbing	Membimbing untuk mengatasi masalah belajar Meningatkan untuk belajar Meningatkan untuk berdoa	73%	78%	4%	1%
2	Motivator	Pemberian rasa aman Memberi contoh/tauladan yang baik Membangkitkan semangat belajar	75%	81%	0	0
3	Fasilitator	Ruang belajar Perlengkapan alat tulis dan buku pelajaran Bimbingan belajar	82%	82%	12%	4%

Sumber: Arifin (dalam Badria et al., 2018)

Berdasarkan data angket peran orang tua terhadap 26 orang tua siswa ditemukan bahwa respon orang tua terhadap keberhasilan belajar siswa berdasarkan indikator peran orang tua adalah positif yang menjawab sangat setuju ini terlihat pada indikator peran orang tua sebagai pembimbing adalah 73% yang menjawab sangat setuju, Yang menjawab setuju adalah 78%, yang menjawab kurang setuju 4% dan yang menjawab tidak setuju 1%. Ini menandakan pada aspek pembimbing sudah menunjukkan baik, orang tua sepenuhnya sudah menjalankan peran nya sebagai pembimbing. Selanjutnya pada indikator peran orang tua sebagai motivator yang menjawab sangat setuju adalah 75%, yang menjawab setuju 81%, yang menjawab kurang setuju 0 dan yang menjawab tidak setuju 0. Menandakan peran orang tua pada aspek motivator sudah baik. Selanjutnya pada indikator peran orang tua sebagai fasilitator yang menjawab sangat setuju adalah 82%, yang menjawab setuju 82%, yang menjawab kurang setuju 12% dan yang menjawab tidak setuju 4%. Ini berarti pada aspek fasilitator sudah sangat baik. orang tua menjalankan peran nya sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator. Di tambah lagi siswa masuk sekolah seminggu hanya 3 kali dengan menggunakan waktu yang terbatas disekolah membuat

siswa mau tidak mau harus bisa memahami pelajaran yang diberikan oleh guru selama sekolah daring dan tidak efektif dalam pembelajaran anak-anak banyak bermain dan tidak memperhatikan belajarnya disinilah orang tua membantu anak dalam memahami pelajaran, mengerjakan tugas dan menyediakan kebutuhan belajarnya. Dari wawancara dan angket orang tua dan siswa dapat disimpulkan bahwa orang tua sudah menjalankan perannya sebagai mana mestinya orang tua membantu membimbing memfasilitasi dan memotivasi. Ini terlihat saat ada tugas orang tua lah yang membantu mengerjakannya orang tua memberikan layanan les untuk anaknya orang tua sudah menjadi yang terbaik untuk anaknya. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan bahwa terdapat rata-rata orang tua ikutserta berperan dalam keberhasilan belajar siswa. Ini terlihat orang tua turut membimbing siswa, membantu mengerjakan tugas sekolah dan membantu dalam belajar, memberikan pelayanan les dan menyediakan semua kebutuhan belajar siswa seperti meja, kursi dan tempat belajar dirumah. Hasil nilai ulangan harian yang sudah dirata-ratakan nilai siswa sudah bagus. Ini terlihat dari pencapaian kkm yang rata-rata siswa sudah mencapai kkm. Kebanyakan siswa telah tuntas dan lewat kkm ini terlihat dari mata pelajaran matematika dengan kkm 68 rata-rata siswa mendapat nilai 70 lebih bahkan ada yang 80, begitu juga untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dengan kkm 73 rata-rata siswa mendapatkan nilai diatas walaupun sebagian masih ada yang belum mencapai kkm. Untuk mata pelajaran IPA dengan kkm 73 siswa rata-rata mendapatkan nilai diatas kkm bahkan ada yang 80, ini juga terlihat untuk mata pelajaran IPS sdbk agama penjas mulok rata-rata siswa mendapatkan nilai diatas kkm yaitu 80. Berdasarkan data nilai ulangan siswa maka dapat disimpulkan bahwa nilai ulangan siswa sudah baik. Peneliti juga melihat dari tugas sehari-hari yang diberikan guru kepada siswa. siswa sudah mengerjakan tugas sangat baik. tidak ada siswa yang tidak mengerjakan tugas. Rata-rata siswa memperoleh nilai dengan kategori baik di SDN 007 Mukti Jaya menggunakan kurikulum 2013 dengan sistem penilaian K13. Maka dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar siswa sudah menunjukkan cukup baik.

Keberhasilan siswa dapat dilihat beberapa aspek. **Pertama**, orang tua berperan sebagai pembimbing. Orang tua membantu menyelesaikan tugas sekolah, serta membimbing anak memberikan penjelasan materi pelajaran jika anak kurang paham, orang tua menyediakan kebutuhan perlengkapan sekolah dan kebutuhan belajar anak. Peran serta orang tua dapat menunjang pendidikan anak. Peran orang tua meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu mengenal dan membantu kesulitan belajar, memberikan perhatian, menyediakan sarana atau alat untuk belajar, mengatur waktu belajar. Orang tua pada awalnya berperan dalam membimbing sikap serta keterampilan yang mendasar, seperti pendidikan agama untuk patuh terhadap aturan, dan untuk pembiasaan yang baik (Asmawati, 2021; Nurlaeni & Juniarti, 2017), namun perannya menjadi meluas yaitu sebagai pendamping pendidikan akademik. Pelaksanaan pendidikan merupakan tanggung jawab orang tua dan masyarakat sekitar, tidak hanya tanggung jawab lembaga pendidikan saja (Imelda & Tulak, 2021; Strouse et al., 2018). Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak, orang tua memberikan bimbingan, memahami dan mengatasi kesulitan anak dalam belajar, serta membantu mengembangkan potensi yang ada pada diri anak secara optimal orang tua juga memerhatikan setiap perkembangan anak. Peran orang tua sangat penting dalam menentukan tumbuh kembang anak.

Kedua, berperan sebagai motivator. Adanya dorongan dari orang tua menjadikan anak lebih bersemangat dalam mengerjakan sesuatu aktivitas dan tugas-tugas. Ingin menjadi lebih unggul dan mampu memperoleh hasil yang maksimal. Motivasi juga sebagai salah satu pengaruh untuk anak. Anak diarahkan untuk lebih fokus saat melakukan aktivitas belajar. Maka motivasi orang tua memiliki harapan yang penuh kepada anak-anaknya agar menjadi lebih baik. Motivasi yang dapat diberikan melalui bentuk yaitu: motivasi belajar yang bersifat tidak langsung dapat dilakukan dengan cara memberikan semangat saat anak merasa bosan dalam belajar (Alexander et al., 2020; Badruttamam, 2018; Yulianingsih et al., 2020). Motivasi untuk mempertahankan prestasi anak dapat dilakukan memberikan pujian dan hadiah ketika anak memperoleh prestasi yang meningkat (Nguyễn & Nguyễn, 2017; Puspitorini et al., 2014). Sedangkan motivasi belajar untuk memperbaiki prestasi belajar anak dapat dilakukan dengan cara membimbing dan menasehati anak agar mau memperbaiki prestasi belajarnya (Bilik et al., 2020; Fathan et al., 2020). Maka, dorongan motivasi belajar motivasi yang diberikan orang tua untuk anaknya sangat penting agar dapat meningkatkan minat dan rangsangan anak untuk belajar.

Ketiga, orang tua berperan sebagai fasilitator. Peran sebagai fasilitator adalah memenuhi fasilitas belajar agar proses belajar dapat berjalan dengan lancar. Orang tua sebagai fasilitator saat pembelajaran sebagai pembimbing anak, orang tua dan orang tua sebagai penyedia fasilitas pembelajaran. Peran orang tua sebagai pembimbing anak dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini dilakukan karena anak belum bisa mengoperasikan media teknologi dan informasi secara optimal dan tepat guna. Orang tua memiliki tanggung jawab utama dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak (Kurniati et al., 2021; Meilanie, 2020). Dengan fasilitas yang baik dari orang tua akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang memuaskan banyak dipengaruhi oleh peran orang tua. Peran orang tua yang cukup akan berdampak hasil belajar anak di tingkat yang cukup (Mahaji Putri & Widiani, 2018). Pengetahuan yang dimiliki orang tua tentang pentingnya kepedulian terhadap anak akan menentukan keberhasilan belajar anak hal ini sesuai dengan pendapat (Ningsih & Nurrahmah, 2016). Didalam keluarga peran orang tua sangat menentukan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, karena sebagian besar waktu keseharian anak bersama keluarga. Peran orangtua memiliki pengaruh

dengan hasil belajar siswa tingkat pengaruh antara peran orangtua dengan hasil belajar siswa memiliki pengaruh kuat" (Theresia et al., 2020).

Keberhasilan belajar merupakan bentuk perubahan yang terjadi pada diri seseorang melalui tingkah laku yang mengandung pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat dikatakan berhasil pada pencapaian tertentu. Keberhasilan belajar merupakan hasil yang telah dicapai seseorang setelah melakukan aktifitas yang membawa perubahan terhadap diri individu atau suatu hasil yang dicapai setelah melakukan aktifitas belajar dan dinyatakan dalam bentuk angka, symbol, huruf maupun kalimat sebagai tingkat keberhasilan belajar mengajar (Fitroturrohmah et al., 2019). Keberhasilan belajar merupakan prestasi siswa yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa, dan hasil belajar dapat diukur melalui nilai. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Siswa yang memperoleh hasil belajar yang tinggi, akan mampu menjadi anak yang berprestasi (Rahmawati et al., 2014). "Prestasi belajar adalah suatu hasil dari beberapa tahapan proses yang telah dilalui oleh seseorang, yang mana hasil tersebut mendapatkan nilai dan penghargaan" (Adhimah, 2020). Adapun peran orang tua untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa yaitu mengenal dan membantu kesulitan belajar, memberikan perhatian, menyediakan saran (alat) untuk belajar anak, mengatur waktu belajar.

Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan peran orang tua sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Miranti & Dwiastuty, 2017; Yulianingsih et al., 2020). Selain itu peran orang tua juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Imelda & Tulak, 2021). Dari pembahasan di atas, peran aktif orang tua dalam proses pembelajaran anak adalah salah satu faktor yang berhubungan dengan keberhasilan prestasi belajar mengajar anak. Tanggung jawab dan peran aktif dari orang tua dan guru akan memberikan bimbingan dan pendidikan yang terbaik bagi anaknya, sehingga diharapkan anaknya dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Miranti & Dwiastuty, 2017). Selain itu keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang diberikan guru. Implikasi penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan dan juga wawasan kepada orang tua agar lebih memerhatikan keberhasilan belajar siswa, Peran orang tua sangat membantu keberhasilan belajar siswa kerjasama yang baik orang tua dengan guru akan mempengaruhi keberhasilan belajar nya. Oleh karena itu orang tua harus selalu memberikan yang terbaik untuk mendukung keberhasilan siswa.

4. SIMPULAN

Peran Orang tua Terhadap Keberhasilan belajar siswa yaitu orang tua selalu memberikan dukungan positif, memberikan perhatian, nasehat motivasi dan juga orang tua membantu anak mengerjakan tugas sekolah, mengerjakan pr, dan orang tua membantu menjelaskan materi pelajaran ketika anak kurang paham orang tua juga memberikan fasilitas untuk belajar anak-anaknya memberikan layanan les untuk anak. Peranan orang tua sangat penting dalam keberhasilan siswa dapat diketahui melalui serangkaian tugas dan nilai ujian ulangan siswa. Peran orang tua turut membantu keberhasilan belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2020). Peran orang tua. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57–62. <https://doi.org/10.30762/f>
- Alexander, C., Wyatt-Smith, C., & Du Plessis, A. (2020). The role of motivations and perceptions on the retention of inservice teachers. *Teaching and Teacher Education*, 96, 103186. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103186>.
- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>.
- Badria, I. L., Fajarianingtyas, D. A., & Wati, H. D. (2018). Pengaruh Peran Orang Tua Dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ipa. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 8(1), 19–27. <https://doi.org/10.24929/lensa.v8i1.33>.
- Badruttamam, C. A. (2018). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar terhadap Peserta Didik. *JURNAL CENDEKIA*, 10(02), 123–132. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v10i02.66>.
- Bilik, Ö., Kankaya, E. A., & Deveci, Z. (2020). Effects of web-based concept mapping education on students' concept mapping and critical thinking skills: A double blind, randomized, controlled study. *Nurse Education Today*, 86, 104312. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.104312>.
- Eliyawati, R., & Meiyuntariningsih, T. (2018). Peran orang tua terhadap prestasi belajar anak. *Jurnal Abdikarya : Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa*, 01(02), 2–4. <https://doi.org/10.30996/abdikarya.v1i2.2071>.

- Fathan, F., W. DJ. Pomalato, S., & Kadir Husain, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS. *PEDAGOGIKA*, 10(1), 34-43. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v10i1.101>.
- Fitroturrohmah, M., Purwadi, & Azizah, M. (2019). Hubungan Peran Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Sdn Kedung 01 Jepara. *Journal of Primary and Children's Education* 2, 2(2), 25-30. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>.
- Imelda, & Tulak, T. (2021). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Elementary Journal*, 4(1), 64-70. <http://www.journals.ukitoraja.ac.id/index.php/ej/article/view/1265>.
- Kuppens, S., & Ceulemans, E. (2019). Parenting Styles: A Closer Look at a Well-Known Concept. *Journal of Child and Family Studies*, 28(1), 168-181. <https://doi.org/10.1007/s10826-018-1242-x>.
- Kurniati, E., Alfaeni, D. K. N., & Andriani, F. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241-256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>.
- Mahaji Putri, R., & Widiani, E. (2018). Hubungan Peran Orang Tua dengan Hasil Belajar Anak di SDN Tunggulwulung 3 Malang. *Nursing News*, 3(3), 695-702. <https://doi.org/10.33366/nn.v3i3.1379>.
- Mahfudi, H. N. (2020). Hubungan Peran Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Legokulon 2. *Education and Learning of Elementary School*, 1(1), 1-9. <http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/ELES/article/view/177>.
- Meilanie, R. S. M. (2020). Survei Kemampuan Guru dan Orangtua dalam Stimulasi Dini Sensori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 958-964. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.741>.
- Miranti, I., & Dwiastuty, N. (2017). Peran Serta Orang Tua Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 119-124.
- Nasional, P. S., Pascasarjana, P., & Pgri, U. (2017). Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 5(3), 52-57. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v5i4.13520>.
- Nguyễn, T. M. T., & Nguyễn, T. T. L. (2017). Influence of explicit higher-order thinking skills instruction on students' learning of linguistics. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 113-127. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10.004>.
- Ningsih, R., & Nurrahmah, A. (2016). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 73-84. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.754>.
- Nur, A. S. (2016). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua, Konsep Diri, dan Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri di kota Merauke. *Suska Journal of Mathematics Education*, 2(2), 89 - 96. <https://doi.org/10.24014/sjme.v2i2.2067>.
- Nurlaeni, N., & Juniarti, Y. (2017). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(1), 51-62. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v2i1.196>.
- Prasanti, D., & Fitrianti, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 13-19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>.
- Pucangan, K. dkk. (2017). Hubungan Antara Konsep Diri Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Desa Selat. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.11007>.
- Puspitasari, W. D. (2016). Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 105-120. <https://doi.org/10.31949/jcp.v2i2.338>.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413-420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>.
- Putu, N., Sp, S., Japa, I. G. N., & Arini, N. W. (2016). Hubungan Antara Prestasi Belajar dan Peranan Orang Tua Serta Interaksi Teman Sebaya Mata Pelajaran PKN. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1-11. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v4i1.7465>.
- Rahmawati, F., Sudarma, I. K., & Sulastri, M. (2014). Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Kelas IV Semester Genap di Kecamatan Melaya-Jembrana. *Jurnal: Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.2444>.
- Rambe, N. M. (2019). *Peran keluarga dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*. 3, 930-934.
- Ratna Ningrum, W. (2018). Pengaruh Peranan Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri (Sdn) Di Kecamatan Bogor Barat. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 129-137. <https://doi.org/10.33830/jp.v17i2.273.2016>.

- Sri, Rika, W. (2017). Peran Orangtua Terhadap Prestasi Siswa Kelas 5 Di Sd Al-Azhar Syifabudi Pekanbaru. *Journal Endurance*, 2(1), 6–12. <https://doi.org/10.22216/jen.v1i3.1526>.
- Strouse, G. A., Nyhout, A., & Ganea, P. A. (2018). The role of book features in young children's transfer of information from picture books to real-world contexts. *Frontiers in Psychology*, 9(FEB), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00050>.
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Theresia, S., Sipayung, R., & Simarmata, E. J. (2020). Pengaruh Peran Orangtua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas VA SD Agia Sophia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 407–412. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.556>.
- Wahid, F. S., Setiyoko, D. T., Riono, S. B., & Saputra, A. A. (2020). Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(8), 555. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v5i8.1526>.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, Nugroho, R., & Mustakim. (2021). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138–1150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138–1150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>.





Integrasi Konten dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada dalam Bahan Ajar Multilingual untuk Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar

Lidvina Wero^{1*}, Dek Ngurah Laba Laksana², Yosefina Uge Lawe³

^{1,2,3}Program Studi PGSD STKIP Citra Bakti, Bajawa, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 03, 2021

Revised August 04, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Pembelajaran Multilingual,
Konten Dan Konteks Budaya

Keywords:

Multilingual Instructional,
Content and Context Ngada
Culture



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

Copyright © 2021 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Ketersediaan bahan ajar yang kontekstual penting untuk disediakan terutama sumber belajar berbasis budaya lokal setempat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar cetak *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada. Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah guru SD, dosen dan siswa. Objek yang diteliti adalah konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada yang bisa diintegrasikan dengan materi SD. Bahan ajar *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada ini dikembangkan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Bahan ajar *multilingual* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini diuji dan dianalisis oleh beberapa ahli. Hasil uji coba oleh ahli adalah sebagai berikut. Uji coba ahli materi berada pada kategori "sangat baik" dengan nilai rata-rata 4,7, Uji coba ahli bahasa Indonesia pada kategori "sangat baik" dengan nilai rata-rata 4,0, Uji coba oleh ahli bahasa daerah berada pada kategori "baik" dengan nilai rata-rata 4,0, Uji coba ahli bahasa Inggris pada kategori "sangat baik" dengan nilai rata-rata 4,2, Uji coba oleh ahli desain berada pada kategori "sangat baik" dengan rata-rata 4,1, Uji kelayakan penggunaan pada kategori "sangat baik" dengan nilai rata-rata 4,2. Berdasarkan hasil pengujian terhadap beberapa ahli tersebut di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar *multilingual* berbasis budaya lokal etnis Ngada untuk siswa kelas II Sekolah Dasar layak dan siap untuk digunakan.

ABSTRACT

The availability of contextual teaching materials is important to provide, especially learning resources based on local local culture. This study aims to develop and produce multilingual printed teaching materials based on the content and context of the local Ngada ethnic culture. The trial subjects of this development research were elementary school teachers, lecturers and students. The object under study is the content and context of the local Ngada ethnic culture that can be integrated with elementary school materials. This multilingual teaching material based on the content and context of the local Ngada ethnic culture was developed using the ADDIE model. The ADDIE model consists of five steps, namely *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. The multilingual teaching materials that have been developed in this study were tested and analyzed by several experts. The results of trials by experts are as follows. The material expert test was in the "very good" category with an average score of 4.7, the test for Indonesian language experts was in the "very good" category with an average score of 4.0, the regional linguist test was in the category "good" with an average score of 4.0, Testing by English experts in the "very good" category with an average value of 4.2, Testing by design experts in the "very good" category with an average of 4, 1, Feasibility test of use in the "very good" category with an average value of 4.2. Based on the results of testing on several experts mentioned above, it can be concluded that multilingual teaching materials based on local Ngada ethnic culture for grade II elementary school students are feasible and ready to be used.

1. PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh

Corresponding author

*E-mail addresses: lidvinawero01@gmail.com

dirinya dan masyarakat (Muhamad Nova, 2017; Pitaloka et al., 2021). Pendidikan saat ini berkembang sangat cepat seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Putra et al., 2017). Kebutuhan masyarakat akan pendidikan bertambah dan pendidikan menjadi prioritas utama dalam era globalisasi seperti saat ini. Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat penting dalam suatu kehidupan baik secara kelompok maupun individu. Dimana setiap individu berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya (Kitao dan Kitao, 2018). Perkembangan ini diharapkan mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya (Awe & Moma, 2021; Subhan et al., 2017). Dalam lingkup pendidikan formal peran pendidik menjadi sangat penting bukan hanya sebagai penransfer pengetahuan kepada siswa namun juga yang mampu menciptakan pengalaman positif yang bermanfaat jangka panjang (Hapsari et al., 2021; Jannah et al., 2021) Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus memiliki kreatifitas dan inovasi tinggi untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih bermanfaat. Kreatifitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran diantaranya menggunakan sumber, metode dan media pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Fitriyani et al., 2021; Sarini & Selamat, 2019). Pendidik juga harus mampu menguasai banyak kompetensi keguruan agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan mengatasi masalah atau kendala yang tiba-tiba muncul dalam proses pembelajaran (Mustaqim & Wijayanti, 2019).

Pada kenyataannya sistem pendidikan di Indonesia masih banyak mengalami kendala. Mutu pendidikan yang rendah merupakan masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan (Sudarsana, 2016). Rendahnya mutu pendidikan dapat disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum efektif (Sudrajat et al., 2021). Banyak guru yang lebih sering menggunakan bahan ajar cetak yang disiapkan pemerintah pusat yang cenderung membuat siswa Sekolah Dasar sulit menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa yang kondisi lingkungannya berbeda dengan kondisi lingkungan yang ada pada bahan ajar cetak yang telah disiapkan pemerintah. Bahan ajar yang dibuat guru semestinya dibuat sebaik mungkin sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar juga memotivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat lebih bermakna. Berdasarkan hal tersebut, maka guru harus memperhatikan strategi belajar mengajar, sehingga tercipta situasi yang efektif dan efisien sesuai dengan pokok bahasan materi pelajaran yang akan diajarkan dan memperhatikan perbedaan karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, kondisi lingkungan, dan tuntutan zaman juga sangat diperlukan (Nugrahani, 2017; Sarini & Selamat, 2019). Guru harus mampu menyiapkan bahan ajar sendiri tanpa harus mengambil bahan ajar yang sudah dibuat orang lain yang mungkin kurang tepat dengan keadaan lingkungan belajar siswa (Hutama, 2016; Krismawati, 2019). Sekitar 95% guru di Kabupaten Ngada masih menggunakan bahan ajar cetak yang sudah jadi seperti buku tematik yang telah disediakan oleh pemerintah atau LKS yang merupakan hasil dari suatu penerbit yang mungkin tidak sesuai dengan lingkungan di mana siswa tersebut belajar (Lawe, Noge, Wede, et al., 2021) Unsur budaya lokal seperti alat musik tradisional, cerita rakyat, ritual adat, situs-situs budaya serta hewan peliharaan ini cocok dimasukkan ke dalam bahan ajar siswa, khususnya siswa di sekolah dasar (Baka et al., 2018; Isnaini et al., 2018; Lawe, Noge, Rato, et al., 2021).

Budaya lokal perlu diintegrasikan dengan pembelajaran tematik di SD karena salah satu ciri kegiatan pembelajaran tematik adalah fleksibel dimana guru dapat mengaitkan materi pelajaran dengan tema yang ada di lingkungan tempat tinggal peserta didik (Lawe et al., 2019; Prayogi et al., 2019). Pembelajaran berbasis budaya bukan sekedar menransfer atau menyampaikan budaya atau perwujudan budaya, tetapi menggunakan budaya untuk menjadikan siswa mampu menciptakan makna, menembus batas imajinasi, dan kreativitas untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang materi subyek yang dipelajarinya (Riwu et al., 2018; Sarini & Selamat, 2019). Untuk itu perlu dilakukan upaya pengembangan bahan ajar yang mengutamakan unsur kearifan lokal khususnya budaya lokal masyarakat Ngada yang memiliki ragam budaya yang sangat cocok dimasukkan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Kurniawan, 2019; Laksana et al., 2016).

Pengembangan bahan ajar sudah selayaknya merupakan suatu kemampuan yang seharusnya dapat dikuasai dan terus ditingkatkan oleh setiap guru. Jika kemampuan mengembangkan bahan ajar yang bervariasi tidak dimiliki seorang guru maka guru akan terjebak pada situasi pembelajaran yang monoton dan cenderung membosankan bagi siswa (Saidah et al., 2014; Suplemen et al., 2017). Bahan ajar yang dibuat guru harus memperhatikan lingkungan sosial siswa, adat istiadat dan kebiasaan-kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari siswa seperti budaya local (Lawe et al., 2019). Guru harus mampu memanfaatkan kebiasaan dalam lingkungan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, dengan menghubungkan atau mengintegrasikan kehidupan sosial siswa kedalam materi pembelajaran. Guru bisa menggunakan contoh-contoh konkret kebiasaan dalam lingkungan sosial siswa untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran (Aisyah, 2018; Nuraini, 2019). Guru juga mampu menghubungkan materi pembelajaran bukan hanya dengan kondisi lingkungan terdekat siswa namun juga dapat diintegrasikan dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Sehingga siswa tidak hanya belajar dari hal-hal yang sederhana dalam kehidupannya namun bisa mempersiapkan diri menghadapi tuntutan globalisasi. Salah satu tuntutan globalisasi yang sangat nyata adalah penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi internasional (Liyana & Kurniawan, 2019).

Bahan ajar *multilingual* merupakan bahan ajar yang mengintegrasikan tiga bahasa. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, bahasa daerah sebagai bahasa penunjang juga sebagai perwujudan kearifan lokal, dan bahasa Inggris sebagai bahasa ketiga dan sudah digunakan secara global. Bahasa Inggris sendiri perlu diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dan merangsang serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir dan berkomunikasi dengan lawan bicara yang berbeda (Gimatdinova, 2018a; Maili, 2018). Bahasa Inggris juga sudah ditetapkan sebagai bahasa komunikasi internasional dan hampir semua sistem di era globalisasi ini menggunakan bahasa Inggris (Liyana & Kurniawan, 2019; Priyastuti et al., 2020). Pembiasaan menggunakan bahasa Inggris sederhana yang diterapkan sejak dini pada siswa sekolah dasar dapat mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan zaman yang semakin meningkat (Ghasemi & Hashemi, 2011; Maili, 2018). Se jauh ini bahan ajar berbasis budaya telah dikembangkan. Bahan ajar yang telah berhasil dikembangkan antara lain LKS SD berbasis budaya Ngada, multimedia berbasis budaya, dan buku elektronik SD berbasis budaya Ngada (Laksana et al., 2016; Muga & D.N.L., 2017; Riwu et al., 2018). Pengembangan bahan ajar berbasis budaya local pada pembelajaran tematik (Divan, 2018). Namun demikian, ketersediaan bahan ajar berbasis budaya masih perlu ditingkatkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di wilayah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan bahan ajar yang terintegrasi konten dan konteks budaya lokal Ngada serta kualitas bahan ajar yang dihasilkan.

2. METODE

Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Pengembangan bahan ajar *multilingual* ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Dick & Carey, 2009). Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis); Tahap analisis yang dilakukan mencakup tiga hal penting yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar. *Design* (Perancangan), pada tahap ini mulai dirancang bahan ajar yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. *Development* (Pengembangan). Tahap *development* merupakan tahap realisasi produk. Dalam tahap ini pengembangan bahan ajar dilakukan sesuai dengan perancangan. *Implementation* (Implementasi). Tahap *implementation* hanya sampai pada validator ahli yang direkomendasikan untuk menilai produk bahan ajar yang sudah dikembangkan. *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap evaluasi ini, melakukan revisi yang terakhir kalinya terhadap bahan ajar yang dikembangkan atas dasar informasi yang diperoleh dari instrumen penilaian yang dinilai oleh setiap validator/ahli. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada pada tema pengalamanku untuk siswa kelas 2 SD.

Uji coba produk ini menggunakan instrumen dalam bentuk angket yang telah disusun. Instrumen yang berupa angket dinilai oleh ahli konten/materi pada kelayakan isi dari materi ajar, ahli desain pada kelayakan desain produk bahan ajar yang dikembangkan, ahli bahasa pada kesesuaian penggunaan bahasa. Subjek uji coba dalam penelitian ini antara lain: guru kelas 2 SD sebagai ahli konten/materi yang diambil dari SDI Rutosoro, dosen STKIP Citra Bakti sebagai ahli bahasa Inggris, guru SMP Citra Bakti sebagai ahli bahasa Indonesia, seorang tokoh penulis buku bahasa daerah Bajawa (budayawan) sebagai ahli bahasa daerah, dosen Universitas PGRI Kediri sebagai ahli desain pembelajaran, dan siswa kelas 2 SD sebagai calon pengguna produk. Data yang diperoleh didalam penelitian ini yaitu: (1) data isi dari materi ajar dalam tema pengalamanku yang dapat diintegrasikan dengan konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada, data karakteristik budaya lokal etnis Ngada sebagai konten dan konteks terhadap bahan ajar *multilingual* pada tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, data kualitas bahan ajar *multilingual* ini akan dilihat dari isi, penyajian, kebahasaan dan kelayakan penggunaan. Metode yang diterapkan selama proses mengumpulkan data yaitu: 1) metode observasi. Metode wawancara. metode pencatatan dokumen, Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan bahan ajar *multilingual* ini adalah berbentuk angket yang berpatok pada penilaian Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (BSNP), di antaranya yaitu komponen isi dan kegrafikan.

Data yang sudah dikumpulkan dari hasil penelitian ini dianalisis secara deskriptif. Data tentang kualitas bahan ajar *multilingual* hasil *review* ahli dianalisis secara deskriptif untuk menganalisis data hasil *review* ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli bahasa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokan informasi dari data kualitatif yang berupa saran, kritik, masukan, dan tanggapan yang terdapat pada angket. Data mengenai kualitas bahan ajar *multilingual* berisi budaya lokal hasil uji coba produk dianalisis melalui konversi skor yang diperoleh dari lembar kuisioner. Pengubahan hasil penilaian dari setiap Ahli, berawal dari bentuk kualitatif ke bentuk kuantitatif dengan menggunakan skala 5 sebagai berikut: skor 1 Sangat Kurang (SK), skor 2 Kurang (K), skor 3 Cukup (C), skor 4 Baik (B), dan skor 5 Sangat Baik (SB). Produk yang dikembangkan dikatakan memiliki derajat validitas atau kualitas yang baik jika minimal kriteria validitas yang dicapai adalah baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

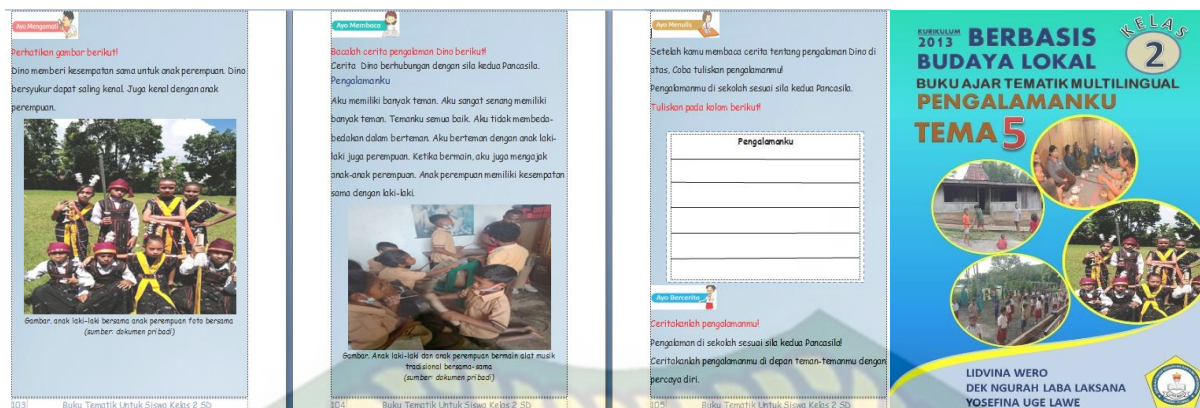
Hasil

Pengembangan produk bahan ajar yang *multilingual* yang dikembangkan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Tahap *Analyze*, pada tahap analisis ini menganalisis pentingnya mengembangkan bahan ajar juga menganalisis syarat dan kelayakan pengembangan. Yang penulis lakukan pada tahap ini meliputi tiga hal yakni menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum, juga menganalisis karakteristik siswa. Tahap-tahap analisis yang peneliti lakukan dalam pengembangan bahan ajar ini yakni analisis kebutuhan. Hal pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis keadaan bahan ajar sebagai informasi pokok dalam pembelajaran juga tersedianya bahan ajar yang dapat mendukung pelaksanaan suatu kegiatan pembelajaran. Tahap ini peneliti menentukan bahan ajar yang penting dan yang bisa dikembangkan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan dengan melihat karakteristik kurikulum yang sedang dipakai pada suatu sekolah. Tahap ini lakukan supaya pengembangan yang dilakukan dapat disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Selanjutnya perumusan indikator-indikator pembelajaran yang ingin dicapai dengan mengkaji kompetensi dasar. Analisis karakteristik siswa. Tahap ini dilakukan agar mampu melihat sikap siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Tahap ini juga dilakukan agar produk yang peneliti kembangkan dapat sesuai dengan karakteristik siswa.

Tahap desain atau perancangan dalam menyusun bahan ajar ini diawali dengan menentukan hal-hal pokok yang diperlukan dalam bahan ajar seperti pemetaan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran di setiap subtema dan pembelajaran, kerangka bahan ajar, dan mengumpulkan bahan acuan yang dimanfaatkan dalam pengembangan materi dari bahan ajar. Peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi ajar untuk dimasukkan dalam bahan ajar yang dikembangkan. **Tahap development**, tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan produk bahan ajar *multilingual* dengan melalui beberapa tahap yaitu: melakukan pengembangan produk bahasa Indonesia. Peneliti menyusun buku bahasa Indonesia dengan memasukan materi ajar berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada yang dilengkapi dengan gambar sebagai komponen penjelas dari materi ajar, keterangan gambar beserta sumber gambar. Pada pengembangan tahap ini peneliti melakukan pengembangan bahan ajar berpatokan pada pedoman buku guru dan buku siswa tema 5 untuk siswa SD kelas 2 revisi 2017. Melakukan pengembangan bahasa daerah. Pada tahap ini menerjemahkan buku bahasa Indonesia yang sudah disusun diterjemahkan ke dalam bentuk bahasa daerah Bajawa dan melakukan pengembangan produk bahasa Inggris. Pada tahap menerjemahkan bahan ajar bahasa Indonesia yang sudah disusun dan diterjemahkan ke dalam bentuk bahasa Inggris.

Hasil pengembangan bahan ajar *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada yaitu halaman judul (*Cover*) merupakan tampilan dari buku tematik *multilingual* yang dikembangkan. Kata pengantar memuat ucapan syukur penulis kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkat dan bimbingan-Nya kepada penulis, semasa penulis. Tentang bahan ajar *multilingual* ini merupakan panduan yang dirancang sangat sederhana dan bertujuan untuk menyampaikan kepada guru dan siswa terkait komponen-komponen yang tercantum dalam isi bahan ajar. Daftar isi dibuat dengan tujuan mempermudah orang yang membaca atau pengguna produk untuk membuka setiap subtema dan halaman yang bakal mereka pelajari. Sub tema dibuat dengan tujuan memberikan gambaran awal dalam bentuk gambar dan tulisan untuk bagaimana mempelajari semua materi yang tercantum pada sub tema. Kompetensi dasar yang dipetakan dalam bahan ajar *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada ini adalah tema 5 yaitu tema pengalamanku untuk siswa kelas 2 SD. Pemetaan KD subtema 1 yang terkandung pada bahan ajar *multilingual* ini memuat tentang sejumlah mata pelajaran yang menjadi fokus pembelajaran yaitu: Bahasa Indonesia, SBdP, PPKn dan Matematika. Materi yang terdapat dalam bahan ajar *multilingual* ini yaitu materi tema 5 yaitu "Pengalamanku" untuk siswa kelas 2 SD yang dipadukan dengan konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada. Daftar pustaka berisi daftar referensi dan sumber-sumber yang membantu proses penyelesaian pengembangan bahan ajar *multilingual* ini. Tampilan produk hasil pengembangan disajikan pada Gambar 1. Selanjutnya dilakukan uji praktisi dari para ahli. Hasil penilaian untuk masing masing ahli disajikan seperti pada Tabel 1.

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata skor uji validitas diperoleh hasil bahwa rata-rata yang diperoleh dari segi materi secara keseluruhan yaitu 4,3 dengan kualifikasi sangat baik. Hasil perhitungan ahli bahasa indonesia yaitu 4,1 dengan kualifikasi sangat baik. Dilihat dari rata-rata skor dari segi ahli bahasa daerah dinyatakan baik dengan 3,58. Dilihat dari rata-rata skor dari segi ahli bahasa inggris dinyatakan sangat baik dengan 4,15. Hasil rata-rata ahli desain diperoleh 4,45 dengan kriteria sangat baik Sementara itu, dari pengguna produk menyatakan bahwa bahan ajar ada pada kualifikasi sangat baik dengan rata-rata yaitu 4,18. Berdasarkan hasil tersebut bahan ajar *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik. Pada tahap implementasi ini, uji coba produk pengembangan bahan ajar *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada terhadap ahli konten/materi, ahli bahasa dan ahli desain bahan ajar dan calon pengguna produk.



Gambar 1. Tampilan Halaman Depan dan Salah satu Isi dari Bahan Ajar

Tabel 1. Hasil Validasi Bahan Ajar Multilingual

Ahli yang menilai	Rata-rata skor	Kriteria
Ahli konten/materi	4,3	Sangat baik
Ahli bahasa Indonesia	4,1	Sangat baik
Ahli bahasa daerah	3,58	Baik
Ahli bahasa Inggris	4,15	Sangat baik
Ahli desain bahan ajar	4,45	Sangat baik
Pengguna Produk (Siswa Kelas II SD)	4,18	Sangat baik

Tahap evaluasi yaitu tahap yang dilakukan peneliti untuk merevisi setiap tahap-tahap pengembangan lainnya. Revisi tahap *Analyze*, Peneliti menganalisis kompetensi Dasar kelas 2 Sekolah Dasar pada tema “Pengalamanku”. Setelah menganalisis Kompetensi Dasar, peneliti melakukan revisi berdasarkan komentar pembimbing I dan II. Hasil revisi pada tahap ini adalah lagu-lagu yang terdapat dalam lagu hendaknya menggunakan bahasa daerah atau memuat unsur budaya lokal dan harus menggunakan notasi angka terlebih dahulu. Tahap *Design*, menyusun draf bahan ajar *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada. Berdasarkan hasil analisis yang dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Komentar dan saran pembimbing I dan II dalam tahap ini yaitu gambar-gambar yang terdapat dalam bahan ajar yang dikembangkan harus bersifat kontekstual agar siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Revisi Tahap *Development*, Revisi tahap ini lebih kepada hasil uji coba pertama produk pengembangan ke beberapa validator/ahli.

Hasil revisi produk bahan ajar *multilingual* berdasarkan komentar/masukan maupun saran dari masing-masing validator/ahli dapat kita lihat pada penjelasan berikut. Revisi Hasil Uji Coba Ahli Konten/Materi. Penilaian yang diberikan oleh ahli konten/materi terhadap produk bahan ajar *multilingual* yang dikembangkan pada tahap ini yaitu, ahli konten/materi lebih menekankan pada penulisan teks percakapan yang terlalu panjang yang membuat siswa kelas 2 cenderung jenuh untuk membaca teks dan penggunaan istilah bahasa daerah yang harus dijelaskan maknanya dalam bahasa Indonesia. Revisi Hasil Uji Coba Ahli Bahasa. Penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa terhadap produk bahan ajar *multilingual* yaitu revisi hasil uji coba ahli bahasa Indonesia. Penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa Indonesia yaitu penggunaan huruf kapital, penggunaan tanda baca yang belum sesuai khususnya pada teks percakapan, dan penulisan cerita pengantar materi yang kurang dimengerti oleh peserta didik kelas 2 SD, revisi hasil uji coba ahli bahasa daerah. yaitu ketepatan penulisan bahasa daerah Bajawa yang belum sesuai serta pentingnya penggunaan tanda baca yang terdapat pada beberapa kata bahasa daerah Bajawa yang sesuai dengan cara penyebutannya, revisi hasil uji coba ahli bahasa Inggris. Penilaian hasil uji coba bahasa Inggris yaitu penggunaan kata dan kalimat yang belum sesuai dengan *grammar* dan juga penggunaan bahasa Inggris yang terlalu kompleks sehingga sulit dipahami siswa sekolah dasar kelas 2. Revisi Hasil Uji Coba Ahli Desain Bahan Ajar. Penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran terhadap produk bahan ajar *multilingual* yang dikembangkan pada tahap ini yaitu, ahli desain bahan ajar memberikan komentar terdapat beberapakesalahan dalam pengetikan.

Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah menciptakan bahan ajar cetak *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal Ngada. Bahan ajar cetak *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada pada tema Pengalamanku untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar masuk pada kriteria baik. Hal tersebut dilihat dari beberapa aspek. Pertama, bahan ajar ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 Sekolah Dasar pada umumnya dan siswa kelas 2. bahan Penilaian dalam pengembangan produk ini

adalah penilaian konten atau materi, penilaian dari aspek kebahasaan (bahasa Indonesia, bahasa daerah (bahasa Bajawa), bahasa Inggris), penilaian desain pembelajaran dan siswa sebagai calon pengguna produk. Bahan ajar ini dapat digunakan pada proses pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri-ciri yang perlu diintegrasikan dalam sumber belajar (Onde et al., 2020). Ciri-ciri tersebut antara lain berpusat pada anak, memberikan pengalaman langsung pada anak, pemisahan antar muatan pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses belajar, keterpaduan berbagai muatan pelajaran, dan hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (Divan, 2018; Laksana et al., 2016). Oleh karena itu, bahan ajar yang telah dihasilkan ini adalah bahan ajar tematik, sebagai alternatif sumber belajar yang dibutuhkan oleh peserta didik. Bahan ajar tematik ini sesuai dengan karakteristik peserta didik, kontekstual, serta memberikan ruang dipelajari dalam berbagai Bahasa. Bahan ajar cetak *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada pada tema Pengalamanku serta bahan ajar yang dikembangkan ini telah sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas II di Kabupaten Ngada khususnya daerah Bajawa karena bahan ajar yang dikembangkan berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada kriteria validasi hasil uji coba produk sangat baik. Dilihat dari desain, bahan ajar ini sangat menarik dan dilengkapi dengan gambar konkret. Dengan adanya gambar yang konkret akan memberikan siswa belajar dengan bermakna (Nuraini, 2019; Setyowati & Mawardi, 2018). Selain itu, bahan ajar disusun secara sistematis sehingga siswa lebih mudah untuk memahami. Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Kurniawan, 2019; Rizki & Linuhung, 2017). Beberapa fungsi bahan ajar adalah pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya. Dan alat evaluasi pencapaian/ penguasaan hasil pembelajaran.

Ketiga, *multilingual* merupakan penggunaan tiga bahasa sekaligus dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran *multilingual* siswa sekolah dasar *multilingual* menggunakan tiga bahasa yakni bahasa daerah, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris sebagai bahasa ketiga. Bahan ajar *multilingual* adalah seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis dalam tiga bahasa sekaligus serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas yang dikemas dalam bentuk bahan ajar cetak *multilingual*. Penggunaan bahasa daerah dalam bahan ajar *multilingual* juga bertujuan untuk mempertahankan salah satu warisan leluhur atau mempertahankan nilai budaya lokal (Divan, 2018; Rahman et al., 2019). Pentingnya bahan ajar berbasis mengandung muatan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Internasional telah banyak diteliti. Bahasa Inggris sendiri perlu diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Bahasa global ini juga dapat merangsang serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir dan berkomunikasi dengan lawan bicara yang berbeda (Ghasemi & Hashemi, 2011; Gimatdinova, 2018b; Maili, 2018; Nasution & Jazuli, 2020). Oleh karena itu, bahan ajar ini dapat diterapkan pada pembelajaran berbasis budaya merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya dalam proses pembelajaran serta salah satu bentuknya adalah menekankan belajar dengan budaya.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahan ajar yang dikembangkan sudah baik sehingga layak digunakan (Laksana et al., 2016). Temuan lain bahan ajarnya dapat meningkatkan minat belajar (Lawe et al., 2019; Supramono, 2016) Penelitian lain yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Lawe (2019), hasil penelitian ini diuji oleh beberapa ahli dan siswa dan berada pada kriteria sangat baik sehingga layak digunakan untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV di kabupaten Ngada. Pengembangan bahan ajar *multilingual* sudah banyak dilakukan. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa bahan ajar *multilingual* layak untuk digunakan dengan berbagai variasi kriteria kualitas produk bahan ajar yang dihasilkan. Adanya bahan ajar ini dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi.

4. SIMPULAN

Bahan ajar *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal Ngada. Bahan ajar cetak *multilingual* berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis Ngada pada tema Pengalamanku untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar masuk pada kriteria baik. Bahan ajar ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Kualitas bahan ajar ini diketahui dari hasil penilaian yang diberikan oleh ahli dan siswa sebagai pengguna produk.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, E. N. (2018). Internalisasi Nilai Karakter Nasionalisme melalui Dongeng dan Tari (DORI) bagi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 26–34. <https://doi.org/10.29313/ga.v2i2.4293>.
- Awe, E. ., & Moma, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar *multilingual* Berbasis Konten dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada pada Tema Kegiatanku untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*,

- 8(1), 53–67. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.107>.
- Baka, A., Laksana, D. N. ., & Dhiu, K. D. (2018). Konten dan konteks budaya lokal Ngada sebagai bahan ajar tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Technology*, 2(2), 46–55. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16181>.
- Dick, W., & Carey, J. O. (2009). *The systematic design of instruction*. Inc.
- Divan, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101–114. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk/article/view/4433>.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>.
- Ghasemi, B., & Hashemi, M. (2011). Foreign language learning during childhood. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 28, 872–876. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.160>.
- Gimatdinova, F. (2018a). Benefits of learning a foreign language at an early age. *Journal of International Social Research*, 11(59), 132–137. <https://doi.org/10.17719/jisr.2018.2622>.
- Gimatdinova, F. (2018b). Benefits of Learning a Foreign Language at An Early Ege. *Journal of International Social Research*, 11(59), 132–137. <https://doi.org/10.17719/jisr.2018.2622>.
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 193. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9254>.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113–124. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>.
- Isnaini, F. N., Krahayon, M. U., Safitri, H. I., & Lestari, D. (2018). Media Pengenalan Kebudayaan Lokal Berbasis Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 53–60. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i1.24445>.
- Jannah et al. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1060–1066. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.952>.
- Krismawati, N. U. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penulisan Sejarah Berbasis Model Project-Based Learning. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJ SSE)*, 1(2), 156–170.
- Kurniawan, P. Y. (2019). Keefektifan Penggunaan Bahan Ajar Interaktif Yang Berbasis Kearifan Lokal Brebes Dalam Mata Kulia Semantik. *BAHASTRA Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 170–176. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/3167>.
- Laksana, P. K., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan bahan ajar tematik SD kelas IV berbasis kearifan lokal masyarakat Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 3(1), 1–10. www.ejournal.citrabakti.ac.id/index.php/jipcb/article/view/74/0.
- Lawe, Y. ., Dopo, T., & Kaka, P. . (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Budaya Lokal Ngada untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6(2), 135–145. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v6i2.38>.
- Lawe, Y. ., Noge, M. ., Rato, K. P. ., & Novaliendry, D. (2021). Creation of multilingual teaching materials focused on content and background of Ngada culture for primary 1st grade. *Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(2), 3110–3118. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i2.2355>.
- Lawe, Y. ., Noge, M. ., Wede, E., & Itu, I. . (2021). . (). Penggunaan bahan ajar elektronik multimedia berbasis budaya lokal pada tema daerah tempat tinggalku untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. , 8(1),. <https://doi.org/>. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 92–102. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.104>.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.
- Maili, S. . (2018). Bahasa inggris pada sekolah dasar: mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/1203>.
- Muga, W., & D.N.L., L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Model Dick And Carey. *Journal of Education Technology*, 1(4), 260–264. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12863>.
- Muhamad Nova. (2017). Character Education In Indonesia EFL Classroom Implementation and Obstacles. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.13650>.
- Mustaqim, I., & Wijayanti, W. (2019). Problematika Penerapan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Tematik Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Jogoroto Jombang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 1–23. <http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/jpdi/article/view/1900>.

- Nasution, A. Y., & Jazuli, M. (2020). Menangkal Degradasi Moral di era Digital bagi kalangan Milenial. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 79–84. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v3i1.6304>.
- Nugrahani, F. (2017). The Development Of Film Based Literary Materials Which Suport Character Education. *Jurnal Cakrawala Pendas*, XXXVI(3), 472–486. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i3.14219>.
- Nuraini, L. (2019). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (KUDUS)*, 1(2). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4873>.
- Onde, M. L. ode, Aswat, H., Fitriani, & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) ERA 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 268–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.321>.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Edi, P. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>.
- Prayogi, D. S., Utaya, S., & Sumarmi, S. (2019). Internalisasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(11), 1457–1463.
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>.
- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran “ Sistem Komputer ” Untuk Siswa Kelas X Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1), 40–49. <https://doi.org/10.23887/jptk.v14i1.9880>.
- Rahman, E. S., Sari, T. T., & Meita, N. M. (2019). Pengembangan Buku Saku Tematik Sd Berbasis Kearifan Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 70–78. <https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.28>.
- Riwu, I. U., Laksana, D. N. ., & Dhiu, K. . (2018). Pengembangan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk siswa sekolah dasar kelas IV di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(2), 56–64. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>.
- Rizki, S., & Linuhung, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual Dan Ict. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 5(2), 137–144. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.674>.
- Saidah, N., Parmin, & Dewi, N. R. (2014). Pengembangan LKS IPA Terpadu Berbasis Problem Based Learning Melalui Lesson Study Tema Ekosistem Dan Pelestarian Lingkungan. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3357>.
- Sarini, P., & Selamat, K. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Etnosains Bali bagi Calon Guru IPA. *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 13(1), 27–39.
- Setyowati, N., & Mawardi, M. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 253–263. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p253-263>.
- Subhan, A., Untirta, P., & Pamungkas, A. S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis. *Jurnal Bioedukatika*, 8(1), 72–82.
- Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upayapembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1–14. <http://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/JPM/article/download/34/43>.
- Sudrajat, C. J., Agustin, M., Kurniati, L., & Karsa, D. (2021). Strategi Kepala TK dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 508–520. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.582>.
- Suplemen, P., Ajar, B., Berbasis, B., & Identifikasi, R. (2017). Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Biologi Berbasis Riset Identifikasi Bakteri untuk Siswa SMA. *Journal of Innovative Science Education*, 6(2), 155–161. <https://doi.org/10.15294/jise.v6i2.19713>.
- Supramono, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran quantum (quantum teaching) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD YPS Lawewu kecamatan Nuha kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 4, 367–375.