

## DAFTAR ISI

KREDIBILITAS KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU <b>Zainul Ilyas</b>	1-13
MEMBENTUK KARAKTER ANAK SEJAK DINI <b>Nur Padila</b>	14-25
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB BERBASIS KOOPERATIF TIPE <i>MAKE A MATCH</i> PADA SISWA KELAS VI MI DATUK SULAIMAN PALOPO <b>Ani, Muhaemin, Kartini</b>	21-36
PEMANFAATAN MEDIA 3 DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS VI PADA MATERI BANGUN RUANG <b>Tri Ratna Dewi, Resti Septikasari, Sri Enggar Kencana Dewi, H. Imam Rodin</b>	37-49
PENGEMBANGAN VIDEO <i>STOP MOTION</i> MUSIK ANSAMBEL PENTATONIS PADA MATA PELAJARAN SBdP UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR <b>Andika Gutama, Cicilia Ika Rahayu Nita, Rurin Listiani</b>	50-62
IMPLEMENTASI METODE UMMI DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA DAN HAFALAN AL QUR'AN SISWA DI SD MUHAMMADIYAH WIROBRAJAN II <b>Arindo Cahyo Kuncoro, Arip Febrianto</b>	63-70
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN <i>SCRAPBOOK</i> MATERI MENULIS KALIMAT SEDERHANA UNTUK KELAS I SEKOLAH DASAR <b>Fitrah Alfiyanti Laily, Nanang Khoirul Umam</b>	71-83

# KREDIBILITAS KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU

Zainul Ilyas

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

Universitas Nurul Jadid Probolinggo

## Abstract

*This research has the aim to see: (1) the principal function leadership in increase teacher professionalism, (2) the application of a modern leadership style to the principal of the MI Nurul Islam Alaspendan, Pakuniran, Probolinggo, East Java, (3) the importance of the principal's credibility for improve teacher professionalism, this research is a qualitative descriptive. Data retrieved via using observing, interviewing, as well as documenting. Checking the validity data is carried out through the following processes: checking the data against information from interviews with observing and documentation. This result indicates that the lack of credibility of the leadership of the MI Nurul Islam principal resulted in unprofessional teacher performance in teaching students, so it was necessary to apply a leadership role and modern leadership style so that the principal of MI Nurul Islam had a high leadership attitude, credibility to influence subordinates to do their jobs, properly, including, improve the professionalism of teachers to carry out their work duties as educators.*

**Keywords:** Leadership Credibility, Principal, Teacher Professionalism

## Abstrak

Penelitian ini tujuannya guna mengetahui: (1) peran kepemimpinan kepala sekolah untuk peningkatan profesionalisme guru, (2) penerapan gaya kepemimpinan modern pada kepala sekolah MI. Nurul Islam Alaspendan, Pakuniran, Probolinggo, Jawa Timur, (3) pentingnya kredibilitas kepala sekolah guna peningkatan profesionalisme guru. Penelitian ini yakni penelitian deskriptif kualitatif. Cara mengumpulkan data dijalankan melalui teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Pengecekan absah data dilaksanakan melalui cara: pengecekan data terhadap informasi pada hasil wawancara, observasi maupun dokumentasi. Hasil penelitiannya memperlihatkan bahwasanya kurangnya kredibilitas kepemimpinan kepala sekolah MI. Nurul Islam mengakibatkan kinerja guru tidak profesional dalam mengajar siswa, sehingga perlu diterapkan peran kepemimpinan dan gaya kepemimpinan modern agar kepala sekolah MI. Nurul Islam memiliki kredibilitas kepemimpinan yang tinggi untuk memberi pengaruh pada bawahannya guna menjalankan kinerja mereka secara baik, termasuk meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik.

**Kata kunci:** Kredibilitas Kepemimpinan, Kepala Sekolah, Profesionalisme Guru

## PENDAHULUAN

Perkembangan kelembagaan pendidikan sangatlah dipengaruhi oleh SDM dari lembaga pendidikan itu sendiri. (Meyana et al., 2017) selain Dampak positif yang di tumbuhkan antaranya berubahnya hidup masyarakat yang termasuk keinginan pembangunan. Sedangkan dampak negatif yang ada baik kaitannya pada keadaan warga Indonesia, maka penduduk warga Indonesia harus kompak dan bersama-

sama memajukan pendidikan di Indonesia. (Kurniawan, 2017)

Bagian harapan yang solusinya diinginkan dapat memberi jawaban pada dampak negatif modernisasi ialah dunia pendidikan, khususnya kurangnya relevansi pengajaran melalui penuntutan pembangunan. Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya kualitas pendidikan wajib selalu dinaikkan supaya mampu menyertai maupun merintis semangat tersebut.

Pendidikan yang berkualitas merupakan sebuah harapan semua lembaga pendidikan. (Ully Muzakir, 2013) Kualitas SDM ialah bagian dari dimensi penting untuk usaha peningkatan hidup bangsa. Untuk meningkatkan mutu sebuah lembaga tidak hanya dilihat dari aspek input saja, namun dilihat dari proses lembaga tersebut. (Aziz, 2015)

Negara ini bisa sebagai negara yang lebih baik apabila orang ataupun sumberdaya manusia memiliki kualitas. lebih baik jika orang atau sumberdaya manusianya berkualitas. Guna mendapatkan SDM yang berkompeten, dunia pendidikan mempunyai peran serta keharusan guna menyelenggarakan prosedur pendidikan maupun pelajaran bagi sumberdaya manusia yang berkompeten dibidangnya Profesi guru dalam mengajar membutuhkan pengembangan yang aktif. (Syarifudin, 2020) Fakta memperlihatkan bahwasanya sekolah yang meningkat begitu ditetapkan dari pengembangan profesional guru. Dasaran yang dipergunakan untuk alasan pengembangan profesi guru ialah berikut ini:

1. Dasar filosofis. Perkembangan dari waktu ke waktu menuntut zaman dan menuntut waktu. Maka dari itu jenis pekerjaan sebagai seorang pengajar harus dikembangkan agar tidak ketinggalan masa.
2. Dasar psikologis. Seorang pengajar senantiasa menghadapi seseorang baru yang mempunyai keistimewaan serta karakteristik yang berbeda-beda. Ketika seorang pengajar tidak dapat meningkatkan pemahaman seorang siswa maka pengajar tersebut tidak dapat mengamalkan strategi pengabdian yang sesuai dengan keistimewaan siswa. Disinilah pentingnya seorang pengajar dapat meningkatkan paham wawasan tentang faktor psikologis orang lain.
3. Dasar pedagogis. Peran profesionalisme seorang pengajar adalah membimbing dan melatih dengan baik. Seorang pengajar wajib mengembangkan diri gunanya untuk dapat mengamalkan rencana pengajaran terbaru, teknik terbaru, pembelajaran terbaru; membuat situasi belajar bermacam-macam; dapat mengendalikan kelas dengan baik. Maka dari itu seorang pengajar wajib ikut

mempelajari perkembangan inovasi metode pembelajaran.

4. Dasar ilmiah. Wawasan, teknologi, serta kesenian senantiasa mengalami perkembangan cepat. Seorang pengajar wajib bisa mengembangkan *mindset* untuk dapat ikut perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Dasar sosiologis. Seorang pengajar wajib bisa menjalin hubungan sosial melalui menggunakan fasilitas maupun media yang bertumbuh sangat cepat.

Peningkatan pembelajaran terkhusus pada meningkatkan kualitas guru perlu dijalankan dengan berulang-ulang, karena guru sangat menentukan kemajuan sebuah lembaga pendidikan. (Pesantren et al., 2017) Kemampuan seorang guru harus terus ditingkatkan dan dikembangkan agar fungsinya dapat dijalankan dengan potensi yang dimilikinya. Guru sebagai pendidik dapat pengakuan dan kepercayaan penuh dari masyarakat untuk mendidik dan membantu mengembangkan potensi generasi muda bangsa secara profesional.

Oleh karena itu, respon positif dari masyarakat yang mengakui dan mempercayai seorang guru sebagai pendidik menunjukkan pentingnya kualitas memadai dan kompetensi yang berkembang. Hal ini sangat penting karena keberhasilan pendidikan ditentukan oleh kinerja guru pada tingkat kelembagaan dan pengalaman, sehingga hal pertama yang harus dijalankan guna pertumbuhan kualitas pendidikan ialah meningkatkan nilai profesional pengajar.

Dalam dunia pendidikan, peran kepala sekolah begitu signifikan untuk menumbuhkan profesionalisme pengajar, keahliannya untuk memimpin dan mempengaruhi anggota pengajar serta seluruh komponen masyarakat menjadi penentu dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam mengembangkan kualitas dan efektivitas organisasi di lembaga pendidikan diperlukan seorang pimpinan yang gaya kepemimpinannya tepat. Sehingga pemimpin mampu menjalankan pekerjaannya sebaik, seefektif dan seefisien mungkin. Kepemimpinan pada sebuah kelembagaan pendidikan dapat memiliki peran besar untuk pesatnya pertumbuhan organisasi yang dijalankan. Kelembagaan pendidikan yang semakin baik serta modern begitu memerlukan gaya dan karakter pemimpin yang baik. Sehingga dapat memaksimalkan lembaga yang disesuaikan pada prinsip-prinsip management pendidikan yang ada. Keberhasilan sebuah kelembagaan pendidikan bukan sekedar menciptakan *output* yang positif pada produktivitas, tetapi kompetensi seluruh komponen yang terkait langsung pada suatu lembaga yang dijalankan dari seseorang pimpinan.

Karakter seorang pimpinan memegang peranan terpenting pada suatu organisasi.(Bashori, 2019) Berbagai wawasan yang mengulai mengenai gaya kepemimpinan ideal zaman canggih yang semakin kompleks serta dinamis. Tokoh pimpinan ialah karakter yang mampu dikatakan memiliki peranan terpenting pada aktivitas dalam penegakan rasa adil dan sejahtera serta menghasilkan kreasi konkret. Seorang pimpinan dengan karakter ini mestinya dapat menciptakan seseorang yang berkharismatik serta berintegritas untuk mengatur suatu hal yang dikelolanya. Seorang pimpinan yang memiliki karakter pastinya ialah orang memiliki kecerdasan yang beda dari individu pada dasarnya serta mempunyai dampak ilmunya. Menurut Nawawi (2014: 28). Kepemimpinan adalah memandu dan mengelola untuk jalan menuju Allah sehingga anggota bisa mendapat ridho Allah.(Ela Yuniar, Mohammad Afifulloh, 2020)

Keterampilan manajemen akan diuji, dari sejauh mana pemimpin memahami sifat dan kehidupan manusia. Kepala sekolah berada pada posisi tertinggi dalam tataran struktural sekolah, sebagai titik sentral yang bertanggung jawab penuh atas berhasil tidaknya pendidikan disekolah. Kepala sekolah sebagai pemimpin tertinggi harus mampu melahirkan suasana yang harmonis dilingkungan sekolah dengan para guru tanpa mengurangi tugas dan perannya sebagai pemimpin sedikitpun. Dalam kepemimpinannya, kepala harus memahami bahwa guru merupakan partner atau rekan sejawat, hanya saja dibedakan dengan tanggung jawab manajerial sebagai kepala sekolah dilembaga pendidikan.

Kemampuan kepala sekolah dalam hal mempengaruhi harus lebih mumpuni dibandingkan unsur-unsur yang lain untuk mengarahkan dan menggerakkan bawahannya untuk mencapai tujuan sekolah, kemudian kemampuan tersebut akan menjadi karakteristik tersendiri dalam kepemimpinan kepala sekolah guna merancang, mengelola, serta mengawasi guru sehingga mempunyai kinerja tinggi untuk menjalankan tugas. Peran kepala sekolah sangat menentukan akan berkualitasnya sebuah lembaga pendidikan.(Karwanto, 2020)

Sebab umumnya guru memerlukan fokus serta semangat bekerja, kepala sekolah harus memotivasi yang tinggi guna mendukung kondisi psikologis dan motivasi para guru agar mampu melaksanakan tugasnya dengan baik.

Tanggung jawan manajerial mewajibkan kepala sekolah menerapkan fungsi manajemen terhadap bawahannya, seperti perencanaan, pengorganisasian, kegiatan pengawasandan evaluasi. Terutama pembinaan terhadap para guru sebagai pendidik

merupakan hal yang perlu dilakukan dari kepala sekolah. Pembuatan artikel jurnal ini bertujuan guna menumbuhkan pemahaman dan penjelasan secara universal tentang bagaimana mengoptimalkan peran kepala sekolah yang memiliki kredibilitas kepemimpinan yang tinggi untuk meningkatkan profesionalisme guru sehingga mampu menjalankan tugas secara baik yang disesuaikan pada tuntutan profesinya menjadi pendidik. Penelitian ini berfokus pada masalah **kredibilitas kepemimpinan kepala sekolah untuk peningkatan profesionalisme pengajar.**

## **METODE**

Penelitian dijalankan dengan mempergunakan metode kualitatif, melalui pengenalan masalah. Penelitian kualitatif yakni penelitian yang berupaya menggambarkan peristiwa yang terjadi secara alamiah. Sedangkan pendekatan studi kasus cocok untuk penelitian yang melibatkan peristiwa kontemporer yang dipelajari dalam setting alam dan peneliti tidak mengintervensi perilaku subjek yang diteliti. Studi kasus memungkinkan data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan berbagai data dan sumber, menggabungkan deskripsi dengan analisis dan data. Penelitian ini memerlukan data, yakni data esensial serta inferior. Sumber data esensial yakni data yang didapat melalui wawancara pada kepala sekolah, guru, maupun siswa. Sedangkan sumber data inferior yakni data dokumentasi dan arsip penting. Contoh lain adalah buku, jurnal yang relevan dengan judul penelitian.<sup>6</sup>

Metode pengumpulan data dengan menanyakan kepada nara sumber serta dokumentasi. Penulis menjalankan wawancara pada kepala sekolah, guru, serta siswa MI Nurul Islam. Dalam melakukan wawancara, peneliti berpegang pada bahan wawancara yang telah disiapkan sebelumnya. Sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mengadakan data yang sesuai antar topik penelitian. Data yang terkumpul dianalisis dan ditelaah dengan model analisis induktif terdiri dari prosedur mereduksi data, menyajikan data, serta terakhir penarikan kesimpulan.<sup>7</sup>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Sejarah MI Nurul Islam**

MI Nurul Islam Desa Alaspandan Kecamatan Pakuniran berdiri tahun 1967 berdiri didalam masyarakat yang awam, Madrasah ini terbentuk dari Prakarsa para guru Agama Islam serta tokoh masyarakat didaerah Alaspandan

maupun lingkungannya guna membentuk sekolah yang memiliki nuansa Islam. Dari rencana guna merubah kebiasaan masyarakat yang kelim dan membimbing anak sehingga nantinya sebagai anak yang memahami tentang pengetahuan umumnya serta paham atas ilmu Agama.

Hal tersebut di sambut positif dari masyarakat setempat sebab di Alaspandan mayoritas masyarakat bergama Islam, tetapi juga berdampingan dengan masyarakat tionghua yang non muslim bahkan mereka juga tidak seagama walaupun sesama berasal dari tionghua, ada yang beragama Kristen, budha, dan khongu chu. Banyak dari wali murid kami yang bekerja menjadi buruh mereka maka bukan hal yang lazim jika kami sering berinteraksi dengan mereka, oleh karena itu kami mengedepankan toleransi antar umat beragama Dan tanggapan warga menjadi positif serta mempercayakan pendidikan anak-anaknya kepada MI Nurul Islam Desa Alaspandan Kecamatan Pakuniran. Pernyataan itu dibantu dengan dukungan di wakafkannya Tanah oleh Kepala Dusun sekitar sehingga berdirilah Madrasah hingga saat ini.

MI Nurul Islam Desa Alaspandan Kecamatan Pakuniran juga menekankan Ekstra kulikuler Salah satu Ekstra kulikuler yang menjadi andalan di MI Nurul Islam Desa Alaspandan Kecamatan Pakuniran adalah Seni dan Olahraga. Sehingga Dengan sering kami memberikan Prestasi bagi MI Nurul Islam di tingkat kabupaten.

## B. Gaya Kepemimpinan Modern terhadap Kepala Sekolah MI Nurul Islam

Gaya kepemimpinan mempunyai beberapa perbedaan, Fiedler (dalam Hoy dan Miskel, 1987:132). Kepemimpinan yaitu suatu aktivitas memanejag dalam sesuatu organisasi. (Yeni Tri Nur Tahmawati, 2018) pemimpin juga haru bisa memberikan jalan krluar disaat ada suatu masalah dalam suatu organisasi. (Aini, 2020). Pada umumnya teori kepemimpinan dibagi menjadi sebagai berikut :

### 1. Gaya kepemimpinan demokratis

Menurut (Sudarwan, 2004) bentuk kepemimpinan demokratis bercirikan antara lain : 1) pekerjaan organisasi adalah tanggung jawab bersama. 2) anggota yang mengerjakan semua tugas organisasi. 3) anggota organisasi patuh namun tidak keras hati untk mmeberikan pendapat. 4) pemimpin mempunyai keyakinan dan keprcayaan yang besar kepada anggota 5) komunikasi antara pemimpin dan anggota sangat erat dan besar. (Saputra et al., 2021)

Menurut Syafi'ie (2003:27) mengutip kepada Mardiana, (2014) menemukan bahwa gaya kepemimpinan demokratis yaitu cara pemimpin dalam mengatur bawahannya dengan mengarahkan kepada tugas bawahan, begitu juga antara bawahan mengatur tugasnya secara adil dan merata, dan memberikan kesempatan untuk bawahan agar berdiskusi terkait tugas masing-masing, bawahan juga berhak memberikan pendapat terkait tugas-tugas, dengan itu kesepakatan menjadi kuat. (Saputra et al., 2021) dan ini disepakati oleh (Sari et al., 2020)

## 2. Gaya kepemimpinan karismatik

Menurut Luthan (2006:651-652), Kepemimpinan karismatik mempunyai peran dan kekuatan besar bagi pengikutnya. (Jati, 2014) Tipe kepemimpinan ini mempunyai keistimewaan yang sangat luar biasa dalam pribadi pemimpinnya, sehingga berdampak besar bagi pengikutnya. (Qori, 2017) dalam studi kepala sekolah MI Nurul Islam, sedikitnya terdapat berbagai teori yang terbilang komprehensif serta telah menyatakan kepala sekolah MI Nurul Islam sebagai sosok pemimpin yang karismatik. Misalnya saja dalam lembaga sekolah yang beliau pimpin, banyak dari berbagai kalangan yang meneriam beliau. Dengan Kepemimpinan Karismatik adalah salah satu faktor dominan untuk mempengaruhi kinerja guru. (Sonny Eli Zaluchu, 2021) dan (Zahrah & Anitra, 2020)

## 3. Gaya kepemimpinan transformatif

Teori tentang kepemimpinan transformatif di cetuskan pada tahun 1978 diawali oleh James. Gaya kepemimpinan mempunyai sifat yang mengangkat motivasi, moral para anggotanya. (Mashuri, 2020) pendapat ini juga satu fikiran dengan Robbins (2015) yang menyatakan bahwa, "kepemimpinan transformatif adalah tipe pemimpin yang mempunyai jiwa inspiratif yang bisa membawa para bawahannya dengan baik (Bashori, 2019).

Kepemimpinan transformasional bisa dimaknakan menjadi evaluasi keahlian pemimpin untuk memberikan pengaruh pada anggotanya guna menumbuhkan rasa sadar atas utamanya dalam hasil kerja, mementingkan kebutuhan tim serta menumbuhkan berbagai keperluan anggota dalam tingkat yang lebih besar. Dengan demikian, organisasi dapat mencapai kualitas yang lebih efektif.

Gaya kepemimpinan yang di atas sangat terlihat di Kepala sekolah MI



Nurul Islam, karena beliau sosok pemimpin yang diharapkan dengan gaya kepemimpinannya bisa mempengaruhi dan mendorong bawahannya untuk ikut serta dalam melahirkan visi, misi serta target sekolah dengan melaksanakan berbagai aktivitas yang dilakukan dengan bertahap maupun terencana. Kepala sekolah diberi tugas menjadi pemimpin guna mengatur satuan pembelajaran dan tidak diberi tugas mengajari. Hal ini agar kepala sekolah dapat menumbuhkan profesionalismenya guna menaikkan nilai pendidikan. Pemerintahan Indonesia sudah menetapkan prosedur rekrutmen kader kepala sekolah misalnya penyeleksian administrasi, akademik, sampai pelatihan bagi kader agar sungguh-sungguh siap apabila kemudian hari dilantik sebagai kepala sekolah. Beliau juga mempunyai keahlian berkomunikasi yang memadai untuk membangun ikatan baik secara lurus terhadap kemendikbud ataupun secara mendatar terhadap teman kerja, pengajar, tenaga pendidikan, komite sekolah serta warga sekitar.

### C. Peningkatan Profesionalisme guru

Guru adalah sosok yang sangat dibutuhkan dalam sebuah lembaga pendidikan bahkan menjaga syarat dalam sebuah lembaga pendidikan, tanpa hadirnya guru maka kelembagaan pendidikan tidak dapat berlangsung bagaimana harusnya. Guru yakni tokoh teladan bagi siswa atau peserta didik bahkan menjadi tokoh idektifikasi diri.

Seorang pengaja atau guru adalah komponen yang memiliki hubungan pada pencapaian tujuan pendidikan selain komponen lain. Lembaga pendidikan yang berhasil dilatarbelakangi oleh kesiapan seorang pengajar atau guru ketika dapat merancang peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu profesional seorang pengajar atau guru dapat dilihat dari peningkatan hasil pendidikan.(Alwi, 2019)

Profesionalisme adalah istilah yang merujuk terhadap perilaku mental berupa kewajiban dari anggota pekerja guna menciptakan serta menumbuhkan nilai profesionalismenya. Pengajar yang profesional dapat melihat selukbeluk pendidikan serta pembelajaran dalam bermacam-macam ilmu lain yang harus dibentuk serta ditingkatkan dengan masa pendidikan atau suatu prajabatan. Profesionalismenya guru menumbuhkan keluasan kesempatan guna memperbaiki maupun mengembangkan dirinya yang memungkinkan pengajar menyediakan layanan dengan baik serta memaksimumkan kompetensi.

Guru MI Nurul Islam memiliki karakter yang professional dan citra yang baik dalam kaca mata peserta didik sehingga layak menjadi panutan di depan siswa di MI Nurul Islam, begitupula dengan masyarakat sekitar sangat antusias dengan MI Nurul Islam yang masih usia rentan muda sudah memiliki kualitas yang baik, sehingga masyarakat sangat mempercayai MI Nurul Islam.

Disisi lain MI Nurul Islam juga memiliki Landasan pendidikan yang mengikat eksistensi masyarakat, siswa, guru, hubungan pendidikan, tujuan dan kekuasaan pendidikan, kewajiban dan sarana pendidikan, perspektif pendidikan serta organisasi pendidikan. Pengembangan profesional guru dapat dilakukan oleh kepala sekolah dimana guru wajib berupaya meningkatkan supaya mampu melakukan pekerjaan dengan profesionalitas.

Berbagai upaya yang mampu dijalankan supaya pengajar berkembang pada kedudukannya diantaranya: (1) aktivitas serta perkumpulan pada organisasi profesi, (2) berkunjung antar pengajar satu sama lain saat pelaksanaan pengajaran, (3) berkunjung ke kelembagaan atau dinas dan lokasi yang bisa menjadi bidang studi banding untuk pengajar maupun pemimpin, (4) laboratorium yang disusun guna peningkatan wawasan serta keahlian pada bentuk penerapan silabus saat pelaksanaan pengajaran, (5) terdapat ruang baca yang dapat dimanfaatkan pengajar dalam pengembangan profesi, (6) pertukaran wawasan antara pengajar yang pelaksanaannya dibentuk dari kelembagaan atau dari gagasan pengajar, (7) sanggar kegiatan diadakan yang tujuan untuk menumbuhkan profesional pengajar, (8) diskusi panel (pengajar berpartisipasi dalam pembahasan tentang berbagai peluang), (9) pengajar ikutserta dalam aktivitas seminar yang diadakan dalam beberapa peluang, (11) menyelenggarakan kursus, (12) menyelenggarakan penataran, (13) penyuluhan yang disediakan pada pengajar secara individu ataupun tim, (14) pekumpulan timbal balik bertahap didasarkan permasalahan serta topik yang disediakan sebelum itu, (15) peningkatan bersama kegiatan pengujian serta model terbaru, (16) mengorganisir studi yang diikuti oleh guru.

Dengan berbagai usaha yang mampu dilaksanakan dari kepala sekolah untuk pengembangan profesi pengajar. Keutuhan rencana serta upaya ataupun metode peningkatan profesi pengajar umumnya bisa dipercaya melalui belajar berbagai sumber serta menerapkannya untuk melaksanakan tugas dengan demikian keprofesionalan guru sangat tinggi.

## **PENUTUP**

Dalam hasil penelitian serta pengulasan terkait Kredibilitas Kepemimpinan Kepala Sekolah Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru MI Nurul Islam desa Alaspandan Kecamatan Pakuniran Kabupaten Probolinggo, jadi bisa diambil simpulan berikut ini:

1. Kepala Sekolah MI Nurul Islam desa Alaspandan Kecamatan Pakuniran Kabupaten Probolinggo telah disesuaikan pada harapan sebab secara organisatoris telah berdiri pengurus, telah memuat berbagai kegiatan misalnya kegiatan rutin serta kegiatan peningkatan akan dijalankan.
2. Kepala Sekolah MI Nurul Islam desa Alaspandan Kecamatan Pakuniran Kabupaten Probolinggo menjadi tempat profesionalism guru sudah sering memberi bantuan pada guru untuk penyelesaian permasalahan yang dialami. Khususnya untuk menyiapkan pengajaran, misalnya penyusunan kurikulum serta rancangan pengajaran, kecakapan teori dari berbagai pembahasan.
3. Situasi pembelajaran yang terdapat di gugus Kepala Sekolah MI Nurul Islam desa Alaspandan Kecamatan Pakuniran Kabupaten Probolinggo sebagian besar memiliki kesamaan dalam aspek instrumen ataupun teknik yang dipergunakan.
4. Peran Kepala Sekolah MI Nurul Islam desa Alaspandan Kecamatan Pakuniran Kabupaten Probolinggo untuk meningkatkan profesioanalisme pengajar yang terdapat di gugus tiga diawali dengan pengidentifikasian permasalahan yang dialami guru saat pelaksanaan pengajaran. Misanya mengidentifikasi: keterampilan guru IPA, pemahaman pada silabus, membuat kerangka pengajaran (kurikulum RPP), menguasai teori pembelajaran, memanfaatkan sarana peraga, menggunakan metode pengevaluasian. Metode itu bertujuan guna mengetahui serta menyelesaikan persoalan yang dialami guru pada pelaksanaan pembelajaran.
5. Berbagai hambatan yang dialami Kepala Sekolah MI Nurul Islam desa Alaspandan Kecamatan Pakuniran Kabupaten Probolinggo saat menjalankan aktivitasnya antaranya hambatan mengenai pendanaan, hambatan mengenai media pembelajaran, hambatan yang berhubungan pada siswa.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aini, M. Q. (2020). Homepage : <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/mpi>. *E-Journal.Staima-Alhikam.Ac.Id/Index.Php/Mpi*, 1(2), 184–199.

- Alwi, M. (2019). Peranan Kelompok Kerja Guru (Kkg) Untuk Peningkatan Profesionalisasi Guru Sains SD Kecamatan Suralaga. *Jurnal Educatio*, 4(2), 101–107.
- Aziz, A. (2015). Pertumbuhan Mutu Pendidikan. *Jurnal Studi Islam Peningkatan Mutu*, 10(2), 1–14.
- Bashori, B. (2019). Kepemimpinan Transformasional Kyai Dalam Kelembagaan Pendidikan Keislaman. *Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 73–84. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i2.535>
- Ela Y., Mohammad Afifulloh, D. W. E. (2020). VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam 5(1) P-ISSN: 2087-0678X. 17–23.
- Jati, S. (2014). *Pengaruh kepemimpinan karismatik pada loyalitas pegawai serta harga diri di perusahaan*. 1–17.
- Karwanto. (2020). Adaptasi Kebiasaan Baru Masyarakat Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. In *Adaptasi Kebiasaan Baru Warga Indonesia di Masa Pandemi Covid-19* (Issue January 2021).
- Kurniawan, S. (2017). Peningkatan Management Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 25–36. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v1i2.111>
- Mashuri, F. R. (2020). Kepemimpinan Transformasional Pada Pandangan Pendidikan Islam. *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Islam*, 14(1), 1–22. <https://doi.org/10.20414/elhikmah.v14i1.2065>
- Meyana, Y. E., Ulfatin, N., & Sultoni. (2017). Kerjasama Kelembagaan Pendidikan Dan Pelatihan Terhadap Lembaga Lainnya Dibidang Kejuruan. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 157–165.
- Pesantren, B., Motivasi, D. A. N., Guru, K., Mutu, T., & Pesantren, P. (2017). Analisa Dampak Kepemimpinan Kyai, Budaya Pesantren, Serta Motivasi Kerja Guru Pada Mutu Pendidikan Pesantren Di Provinsi Banten. *Jurnal Penelitian PendidikanA & A (Semarang)*, 34(2), 161–172. <https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.9612>
- Qori, H. I. L. A. (2017). Pemimpin Kharismatik Dengan Pemimpin Transformasional. *Analisa*, 1(2), 70–77.
- Saputra, W., Gistituati, N., & Padang, U. N. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Kepemimpinan Demokratis Kepala Sekolah di SMK*. 3(5), 2905–2910.
- Sari, Y., dkk. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Demokratis Kepala Sekolah Pada Kinerja Guru PAUD. *Jurnal Golden Age*, 4(1): 20–29. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.1874>
- Ully, M.. (2013). Management Meningkatkan Mutu Pendidikan Tinggi. *Visipena Journal*, 4(2), 130–145. <https://doi.org/10.46244/visipena.v4i2.218>
- Yeni Tri N. T. S. (2018). *Islamic Akademika : Jurnal Pendidikan & Keislaman. Jurnal Pendidikan & Keislaman*, 3(1), 77–87.
- Zahrah, U., & Anitra, V. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Demokratis Pada Budaya Organisasi Dalam Dinas Perpustakaan serta Kearsipan Wilayah Provinsi Kalimantan Timur. *Borneo Student Research (BSR)*, 1(2), 990–998.
- Akmaluddin, dkk. (2020). “Pengaruh Persepsi Guru Mengenai Kepemimpinan Partisipatif Kepala Sekolah Serta Motivasi Kerja Pada Komitmen Afektif Guru Sma Negeri Banda Aceh.” *Visipena Journal* 11, no. 1: 132–45. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1075>.
- Bali, S., Ketut. (2016). “Profesionalisme Guru Untuk Usaha Peningkatan Mutu Pengajaran.” *Jurnal Penjaminan Mutu* 2(2): 65.

- <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i2.73>.
- Guruh, Muhammad. (2018) "Pengaruh Kompetensi Pada Kinerja Guru di SMK Kartika X-2." *JENIUS* 2(1): 1–8. <https://doi.org/10.32493/jjsdm.v2i1.1938>.
- Keizer, Hendriady De, and Dematria . Pringgabayu. (2018) "Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah, Motivasi, Serta Budaya Sekolah, Pada Kinerja Guru Di Smk Icb Cinta Niaga Kota Bandung." *JMBI UNSRAT* 4(1): 14–25. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v4i1.17402>.
- Librianty, Nany. (2018). "Strategi Kepala Sekolah Untuk Peningkatan Profesionalisme Guru Di Sd Muhamadiyah Kota Bangkinang." *Jurnal Basicedu* 2(2): 1–4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.40>.
- Mattayang, Besse. (2019) "Jemma | Jurnal of Economic ,." *Jemma Jurnal of Economic, Management and Accounting* 2(4): 45–52.
- Pitasari, Muchmainnah, and Muhammad Darwis. (2019). "Peranan Kepala Sekolah Untuk Peningkatan Motivasi Mengajar Guru Di SMA Ummul Mukminin Makassar," no.2015.
- Prihartini, Yoga. (2013). "Dasar Peningkatan Guru Berdasarkan Materi Serta Praksis Pendidikan." *Al-Fikrah: Jurnal Kependidikan Islam IAIN Sulthan Thaha Sa*: 110–21.
- Sugiarto. (2015). Definisi Penelitian Kualitatif Penelitian." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Yunus, Muhammad. (2016). "Profesionalisme Guru Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 19(1): 112–28. <https://doi.org/10.24252/lp.2016v1>

# Membentuk Karakter Anak Sejak dini

Nur Padila

Universitas Islam Negeri Jakarta

## **Abstract**

*The early childhood period is a golden period, where in this period all children's growth develops very quickly, including the concept of forming their character. Character education is closely related to education, because it relates elements of knowledge, attitudes, and deeds. Character education in early childhood is an effort to teach children commendable actions, both actions in performing worship, temperament as good citizens, personality in dealing with other people and their surroundings. And commendable traits that are useful for the success of his life. Character education is carried out in every place where children are. The family environment is the first environment that children encounter. Parents have an obligation to instill good attitudes and traits in children. Parents should not mandate children's character education to teachers. parents and teachers are examples to be followed and respected, both in speech and in actions. Instilling character in children can be done with guidance, teaching, example, and confirmation*

**Keyword:** Forming Character, Character, Early Childhood

## **Abstrak**

periode usia dini merupakan masa emas, dimana pada periode ini segala pertumbuhan anak berkembang dengan sangat cepat, termasuk juga dalam konsep membentuk karakternya. Pendidikan karakter sangat berkaitan dengan pendidikan, karena mengaitkan unsur pengetahuan, pendirian, dan perbuatan. Pendidikan karakter pada anak usia dini ini adalah usaha pengajaran perbuatan terpuji pada anak, baik tindakan dalam melakukan ibadah, perangai sebagai warga negara yang baik, personalitas dalam berhubungan dengan orang lain dan sekitarnya. Dan sifat terpuji yang bermanfaat untuk kesuksesan hidupnya. Pendidikan karakter dilaksanakan pada setiap tempat di mana anak berada. Lingkungan keluarga adalah lingkungan pertama yang didapati anak. Orang tua mempunyai kewajiban untuk menanamkan sikap dan sifat yang baik pada anak. Orang tua tidak seharusnya memandatkan pendidikan karakter anak kepada guru. orang tua dan guru adalah contoh yang akan diteladani dan dihormati., baik dalam berbicara ataupun perbuatannya. Penanaman sifat pada anak dapat dikerjakan dengan bimbingan, pengajaran, pencontohhan, dan pengukuhan

**Kata Kunci:** Membentuk Karakter, Karakter, Anak Usia Dini

## **PENDAHULUAN**

Tiap individu perlu menjalani fase kemajuan dalam prosedur menjadi dewasa, yang diawali sejak kecil. fase ini sangat esensial untuk membenahan sifat-sifat perilaku yang bertabiat konsisten. perangai perilaku kini yang terus menumbuhkan perangai suatu masyarakat, yang akan memandu dan mewakilkan keberadaan masyarakat tersebut di suatu hari.

Beberapa pakar pendidikan mufakat bahwa masa keemasan termaktub sekedar berlangsung satu kali sepanjang waktu manusia. Hal ini mengartikan bahwa alangkah ruginya suatu keluarga, masyarakat dan bangsa apabila membiarkan masa-masa esensial yang berlaku pada anak usia dini. Ada beberapa pendapat mengenai batasan masa anak.

Penjelasan yang di pakai dengan The National Association For The Education Of Young Children (NAEYC) ialah yang diartikan dengan Early childhood (anak usia dini) ialah anak yang baru saja tumbuh hingga umur delapan tahun, preschool ialah anak diantara umur 1 hingga 3 tahun dan umuur masuk kelas satu mayoritas selang usia 3

hingga 5 tahun. sedangkan menurut toddler (masih pandangan NAEYC) ialah anak yang baru bisa berjalan sendiri sampai umur tiga tahun.

Taman kanak-kanak secara pertumbuhannya melingkupi anak berumur 4-6 tahun. sedangkan Biecheler dan Snowman menguraikan anak sebelum sekolah ialah anak yang berumur antara 3 hingga 6 tahun yang seharusnya menjejaki kebijakan prasekolah dan taman kanak-kanak.

Dalam pengamatan kontemporer di negara maju, istilah anak usia dini (Early Childhood) adalah anak yang melingkupi antara usia 0 hingga 8 tahun. jika ditinjau peningkatan sekolah yang otentik di Indonesia, oleh karena itu yang tertulis dalam anggota anak usia dini adalah anak SD kelas rendah (1-3), TK (kindergarten), kelompok bermain (play Group), dan anak dimasa bayi. Masa kanak-kanak dalam hal ini dilihat sebagai masa anak usia 4 hingga 6 tahun. Sedangkan berdasarkan UU No. 22 Tahun 2003 Pasal 28 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia, Anak usia dini ialah kelompok manusia yang ber-usia 0 hingga 6 tahun. UU No.20 Tahun 2003 pasal itu juga menyatakan bahwa, (1) Pendidikan anak usia dini dilaksanakan sebelum tingkat pendidikan dasar; (2) Pendidikan anak usia dini dapat dikerjakan dengan jalur sekolah formal, nonformal, dan/atau informal; (3) Pendidikan anak usia dini dengan jalur sekolah formal berwujud TK, Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sepadan (4) Pendidikan anak usia dini jalur sekolah nonformal berbentuk Play Group (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau wujud lain yang sekiranya dan (5) Pendidikan anak usia dini dengan dasar informal berwujud sekolah keluarga atau sekolah yang dilaksanakan oleh lingkungan.

Usia dini menjadikan fase aktivitas dimana manusia menerima pengembangan sebagai relevan dalam rangkaiannya. rangkain usia dini melingkupi beragam sudut pandang pertumbuhan, yakni: nilai keagamaan dan moral, kesosialan emosional, intelektual, bahasa, rangka motorik, dan kesenian. Pada Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini di Tahun 2013 ditemui empat keterampilan dasar yang dirangsangkan pada kegiatan main anak, salah satunya adalah sikap dan sosial. Sikap ber-eratan dengan tabiat yang ditunjukkan individu dalam menghadapi suatu keadaan, Sosial berhubungan dengan perilaku yang tampilan individu saat berinteraksi dengan orang lain, baik dengan individu sebaya, individu yang lebih kecil, maupun individu yang lebih dewasa.

Sikap dan sosial yang diberi kepada anak patutnya harus seimbang dengan nilai atau tabiat yang sepadan dengan tuntutan masyarakat, dengan wujud lain sikap dan sosial tersebut bisa berlaku oleh masyarakat sekitar Supaya anak bisa memperlihatkan sikap dan sosial yang bisa berlaku dimasyarakat, lantas dibutuhkan pendidikan karakter dari usia dini. Pendidikan karakter yang dikembangkan dengan anak dari usia dini, tidak bisa dikerjakan oleh guru di yayasan pendidikan anak usia dini saja, melainkan orang tua sekiranya model utama untuk anak juga harus menunjukkan support dengan porsi yang lebih banyak dari peran guru.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penulisan artikel ini menggunakan metode Systematic Literatur Review. Pada penelitian ini merupakan serangkaian kegiatan yang mana berkenaan dengan pengumpulan-pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengelola bahan penelitian. Pengumplan data dilakukan pada bulan Oktober 2021. Penulis dapat memperoleh data dan informasi dari 10 jurnal yang berkaitan dengan membentuk karakter anak sejak dini , pendidikan anak usia dini serta sumber bacaan lain yang berkaitan dengan topik tersebut. selanjutnya, penulis menganalisis dan menyajikan hasilnya secara sistematis yang kemudian dituangkan di dalam artikel ini.

## **PEMBAHASAN**

## 1. Pengertian Karakter

Karakter merupakan materi utama dalam diri seseorang yang bisa mengembangkan karakter psikologi seseorang dan menghasilkannya tabiat yang setara dengan dirinya dan nilai yang cocok dengan dirinya dalam situasi yang berlainan. Berbagai penjelasan atau definisi dari karakter itu sendiri semua tokoh dan ulama sudah menguraikannya, diantaranya adalah sebagai berikut:

Sebutan karakter berawal dari bahasa Yunani yang bermakna "to mark" (menandai) dan mengutamakan bagaimana mengamalkan nilai kebijaksanaan dalam wujud perbuatan atau tingkah laku. Oleh karena itu, seseorang yang berkepribadian tidak jujur, kejam, atau rakus disebut sebagai orang yang berkepribadian jelek, sedangkan individu yang berperangai jujur, suka membantu disebut sebagai individu yang berkepribadian mulia. Maka sebutan karakter sangat kuat kaitannya dengan personality (kepribadian) individu. Seseorang bisa dikatakan orang yang berkarakter (a person of character) asalkan tabiatnya seimbang pada petunjuk akhlak.

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah tempramen, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, tingkah laku, kepribadian, fitrah, budi pekerti, tempramen, budi pekerti. Sebagian mengatakan karakter sebagai penilaian personal terhadap kualitas moral dan mental, meskipun yang lainya mengatakan karakter sebagai penilaian personal terhadap kualitas mental saja, hingga kini cara mengubah atau menciptakan karakter saja bertautan dengan eksitasi tentang pengetahuan seseorang.

Coon mengatakan karakter sebagai suatu evaluasi subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan bakat kepribadian yang dapat atau tidak dapat di akui oleh masyarakat. Karakter berarti tabiat atau kepribadian. Karakter adalah keutuhan laporan asli dan laporan yang telah di kuasai secara seimbang yang mendefinisikan seseorang individu dalam keseluruhan budi pekerti psikisnya yang menjadikannya normal dalam cara berpikir dan bertindak.

Sedangkan penjelasan berkenaan pengertian istilah karakter telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, hingga dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian pendidikan karakter adalah sebagai berikut

Pendidikan karakter ialah upaya paham yang dikerjakan guru kepada murid agar supaya mewujudkan perilaku murid yang mengajarkan dan mewujudkan kebaikan, etika, dan rasa berbudaya yang beradab serta berakhlak mulia yang mengembangkan kesanggupan seorang murid untuk memberikan kepastian baik dan buruk dengan mengamalkan perbuatan itu pada aktivitas sehari-hari lewat usaha melakukan pendidikan, pengajaran, bimbingan dan pelatihan

Pendidikan karakter ini sepadan dengan maksud pendidikan nasional yang tertulis dalam batang tubuh UUD 1945 yang berpesan bahwa pemerintah Memperjuangkan dan Mengupayakan satu teknik pendidikan nasional untuk memajukan ketaqwaan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berkepribadian luhur dalam konsep pendidikan kehidupan masyarakat.. Dengan asumsi masyarakat Indonesia mendirikan pendidikan dilandasi dengan akhlak yang mulia. Berlandaskan pada maksud tersebut bahwa pendidikan dalam semua jurusan dan tingkatan semestinya mengembangkan pembelajaran, pembiasaan dan keteladanan dengan aktivitas dan budaya yang baik supaya anak menjadi pintar dan berkepribadian yang baik.

Sedangkan Megawangi (2011) menjelaskan bahwa pendidikan karakter ialah upaya yang dikerjakan agar supaya menciptakan manusia holistik yang bagus dalam menjalani dunia yang cukup banyak rintangan dan cepat beralih, dengan memiliki pemahaman emosional dan spriritual bahwa dirinya ialah unsur dari keseluruhan. Bertemu sembilan asas karakter yang berawal dari poin poin luhur yang umum, diantaranya: 1) karakter cinta Tuhan dan sekalian ciptaan-Nya; 2) kemandirian dan tanggungjawab; 3)



kejujuran/amanah, diplomatis; 4) hormat dan santun; 5) dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong/kerjasama; 6) percaya diri dan pekerja keras; 7) kepemimpinan dan keadilan; 8) baik dan rendah hati, dan; 9) karakter toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada seseorang agar ia mempunyai pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan kepekaan untuk me nilai-nilai tersebut pada aktivitasnya. Poin-poin karakter tersebut efektif dikembangkan mulai usia dini. Dan jika dianalisis lebih mendalam, nilai-nilai karakter lebih dominan masuk dalam aspek perkembangan moral, dan social emosional anak usia dini. Padahal perkembangan anak usia dini adalah holistik dan terintegrasi antara satu aspek dan aspek yang lain.

#### Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Anak usia dini merupakan fase penting dalam perkembangan kepribadian anak. Oleh karena itu, proses pengasuhan yang baik dan ideal harus dilakukan, karena anak sudah lahir dalam kandungan. Replikasi dan pemberian makan pada anak usia dini, yang memberi wewenang pada pertumbuhan dan perkembangan anak serta perangai dan perilakunya sepanjang hidupnya..

Pada buku panduan Pedoman penyelenggaraan Pos PAUD dikutipkan bahwa prinsip-prinsipnya pelaksanaan PAUD dilandasi atas hal-hal yang disebutkan berikut ini:

1. Berorientasi pada kebutuhan anak. Aktivitas belajar hendaklah konsisten ditetapkan pada penyelesaian urgensi pertumbuhan tiap-tiap anak sebagai seseorang.
2. Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain. Dengan bermain yang menarik bisa membangkitkan anak untuk mengerjakan eksplorasi dengan memakai alat dan benda yang ada pada sekelilingnya, sehingga mereka menemukan pengetahuan dari alat dan benda yang dimainkannya.
3. Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi. inspirasi dan terobosan tergambar pada aktivitas yang bisa mewujudkan anak terkesan, terpaku, serius dan konsentrasi.
4. Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Lingkungan harus dijadikan tempat yang menggiurkan dan mengagumkan untuk anak selagi anak itu bermain.
5. Mengembangkan kecakapan hidup anak. pengalaman hidup ditunjukkan agar supaya menjadikan anak mandiri, disiplin, bisa bergaul, dan mempunyai keahlian dasar yang bisa digunakan kehidupannya nanti.
6. Memakai berbagai budi daya dan sarana belajar yang ada dilingkungan sekitar.
7. Dilakukan dengan cara berangsur angsur dengan merujuk pada pokok-pokok pertumbuhan anak.
8. Dorongan pendidikan menampung berbagai poin perkembangan. Dorongan pendidikan berwatak global yang menampung segala perspektif perkembangan. Saat anak mengerjakan sesuatu sebenarnya mereka tengah mengoptimalkan segala suatu aspek pertumbuhan/kecerdasannya.

## 2. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini ialah tingkat pendidikan pra pendidikan dasar yang mengaktualkan suatu cara penguatan yang diarahkan pada anak dari lahir hingga dengan umur enam tahun. Pendidikan ini dikerjakan dengan dorongan motivasi pendidikan agar supaya membantu pertumbuhan menempuh pendidikan lebih lanjut, yang dilangsungkan dengan jalur formal, nonformal, maupun informal. Anak usia dini lahir ke dunia dengan mencetuskan segala bakat (keahlian) yang diberikan Tuhan, akan tetapi bakat-bakat yang tercantum tidak akan meningkat dan timbul secara sempurna dalam diri anak apabila tidak dirangsang dari usia dini.

Sudaryanti (2010:3) mengatakan anak usia dini ialah masa keemasan (golden age) yang sekedar terjadi satu kali pada masa perkembangan kehidupan, sekalian masa yang esensial pada kehidupan anak. Penelitian meyakinkan bahwa anak lahir anak mempunyai 1000 milyar sel otak, sel ini harus dibangkitkan dan dibudidaya gunakan kiranya terus hidup dan berkembang dan jika tidak dirangsang, sel ini akan memperoleh penyusutan dan berefek pada pengikisan segenap bakat yang dipunyai anak.

Sebutan karakter sudah tidak sukar untuk individu yang mendengarnya. Pada kehidupan sehari-hari sangat sering disebut, baik saat melihat individu bersikap baik ataupun bersikap buruk. Sudaryanti (2012: 13-14) pada kamus besar bahasa Indonesia, "karakter" dimaknai sebagai sifat-sifat kerohanian, intelektual, atau budi pekerti. Karakter juga bisa dimaknai dengan tabiat, ialah perangai atau perbuatan yang selalu di kerjakan atau kebiasaan. Slamet Suyanto (2012: 3) menjelaskan karakter dimaknai sebagai nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang bisa disetujui oleh masyarakat luas, ibarat etis, demokratis, hormat, bertanggung jawab, dapat dipercaya, adil dan fair, serta peduli, yang diambil dari nilai-nilai kemasyarakatan, ideology negara, dan kewarganegaraan, nilai-nilai budaya bangsa, agama, dan etnik yang disetujui oleh masyarakat Indonesia secara luas sehingga tidak mendatangkan konflik. Darmiyati Zuchdi, dkk. (2015: 3) mengatakan dengan cara simpel, pendidikan karakter ialah suatu sistem penanaman nilai-nilai perilaku (karakter) pada anak-anak sekolah yang merangkup unsur-unsur pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan agar supaya mengerjakan nilai-nilai tersebut, baik kepada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, bahkan kebangsaan, hingga menjadi manusia yang perfect. Oleh karena itu karakter sebagai nilai-nilai yang bisa diterima dengan masyarakat memerlukan teknik penanaman supaya menempel pada diri manusia sehingga bisa berakhlak terpuji.

Penafsiran positif anak sejak dini, termasuk kemampuan melepaskan kepercayaan anak untuk membangun rasa percaya diri dan mendorong anak untuk mengontrol bakatnya sehingga anak dapat lebih bereksplorasi sendiri. tidak memaksanya baik dengan cara langsung ataupun dengan cara halus, dan seterusnya. Biasakan anak bergaul dan berhubungan dengan lingkungan sekelilingnya. Ingat pilihan terhadap lingkungan sangat menentukan pembentukan karakter anak. Seperti kata pepatah, berurusan dengan penjual parfum itu menyenangkan, dan penjual ikan juga berbau seperti ikan. Dengan demikian, ruangan yang baik dan sehat mengembangkan karakter yang sehat dan baik hati, dan sebaliknya. Yang tidak boleh diabaikan adalah pengembangan hubungan spiritual dengan Tuhan Yang Maha Esa. Hubungan spiritual dengan Tuhan Yang Maha Esa dikembangkan melalui praktik dan pengakuan ibadah ritual seperti yang dipraktikkan dalam kehidupan masyarakat.

Penggabungan ketiga unsur akan menjadi efektif melalui pembelajaran dalam rangka membentuk karakter anak usia dini. Pembelajaran yang dilakukan secara formal, non formal, maupun informal. Beberapa pendekatan yang berkembang dalam teori belajar dapat dijadikan dasar dalam menentukan strategi yang akan dipilih. karakter anak usia dini. Berikut adalah beberapa pendekatan tentang teori belajar :

### 1. Behaviorisme

Behaviorisme ialah sejenis strategi pada psikologi pendidikan yang dilandasi keyakinan bahwa seseorang dapat diciptakan setara dengan apa yang diperlukan oleh orang yang membinanya. Menurut teori ini perkembangan anak sangat ditetapkan pada elemen yang bersumber dari luar jatidiri anak, dan anak dipandang seperti tujuan pendidikan.

Prinsip dasar teori Behaviorisme ini ialah hadirnya Stimulus dan Respon (S-R).

Prinsip ini kemudian berkembang Stimulus-Respon-Reinforcement/Punishment. tujuan dari dikerjakan Reinforcement Stimulus ialah semua momen yang bisa memperdalam dan meningkatkan tabiat diwaktu yang akan datang. Reinforcement bisa dikerjakan dengan cara terus menerus karena perangnya belum tercipta dengan baik, dan akan lenyap ketika reinforcement dlenyapkan. Maka dari itu reinforcement bisa dapat dlenyapkan hingga dengan perangsang yang diinginkan tercipta membentuk suatu kerutinan atau aturan hidup. Sementara punishment atau hukuman ialah bermaksud agar melenyapkan tabiat yang dilibatkan dan dipusatkan pada perangsang yang tidak diharapkan. Negative reinforcement dan punishment menciptakan antipasi akan munculnya perangsang yang tidak diharapkan pada waktu yang akan datang.

## 2. Kognitivisme

Gagne (dalam Jamaris, 2013) mengatakan bahwa kognitif ialah prosedur yang ditemukan dengan cara kedaerahan di dalam inti rangkaian syaraf pada ketika manusia sedang merenung. Teori kognitif mementingkan pada kontrukbusi struktur ingatan dan pengetahuan (schemata) kepada jalannya penerimaan, pemrosesan, penyimpanan dan pemanggilan kembali informasi yang sudah ada pada schemata. Kognitivisme meyakini bahwa belajar merupakan akhir usaha individu pada melepaskan suka duka kehidupan yang erat pada wilayah sekelilingnya. Ingatan dan pemahaman seseorang bisa dilakukan suatu landasan agar mengerjakan cara merenung selanjutnya (higher thinking), dan metode memakai meta kognisi agar merampungkan perbahasan yang ada. Pembelajaran yang berdasar kognitivisme melihat rangkaian pendidikan dan pembelajaran selaku rangkain aktif dan berguna yang menyertakan keahlian kognitif dari keahlian pertama sampai keahlian yang tinggi, ialah dengan menyusun pengetahuan pada kepehaman yang menjadi dasar operasi mental pada era kegiatan merenung secara langsung.

Kognitivisme dan Behaviorisme sama-sama mempertimbangkan reinforcement yang adalah suatu perihal yang diperlukan pada saat belajar, tetapi aplikasinya yang berbeda. Behaviorisme memakai reinforcement untuk pengukuhan perilaku, sementara kognitivisme memakainya untuk feed back atau umpan balik.

Ikatan prinsip kognitivisme ini dengan pendidikan karakter anak usia dini ialah bahwa segala karakter yang ingin diperluaskan tidak bisa didapatkan tanpa didampingi dengan rangkain berpikirnya, dan pada tiap anak sudah mempunyai schemata sebagai bakat atau landasan dalam membentuk perilaku berikutnya.

Strategi-strategi belajar di atas tiap-tiap mempunyai tekad dan keistimewaan yang beraneka macam, maka dari itu yang sudah diuraikan di atas bahwa diperlukan kesiagaan pada ketika menyusun pembelajaran untuk anak usia dini. Strategi tertentu atau konsolidasi yang mana yang bisa dipakai untuk memajukan poin yang mana harus menjadi rencana yang matang, memikirkan pada tiap pendekatan memiliki kekurangan dan kelebihan. Selain meninjau pendekatan belajar tersebut, poin yang harus ditinjau ialah perkembangan psikososialnya, dan tiga materi pada pembentukan karakter (diri sendiri, dan kekerabatannya dengan masyarakat dan lingkungan sekelilingnya, serta hubungannya dengan Tuhan YME).

### Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak dimulai sejak dalam kandungan. Kehidupan seorang anak dimulai dengan pemuahan sel telur oleh sperma. Perkembangan psikologis anak dipelajari dalam psikologi perkembangan, bagian dari psikologi (psikologi) yang mempelajari perkembangan manusia dari saat pemuahan hingga masa kanak-kanak. Perkembangan anak yang dimaksud di sini adalah perspektif perkembangan anak, yaitu semua perspektif yang ditingkatkan pada anak dengan bantuan PAUD.

Menurut Direktorat PAUD prinsip perkembangan anak adalah :

1. Anak akan belajar dengan baik ketika keperluan fisiknya terwujud dan mengalami rasa aman juga nyaman pada sekitarnya.
2. Anak akan belajar berkepanjangan, dimulai dari membentuk pemahaman tentang sesuatu, menjelajahi lingkungan, mendapatkan kembali suatu teori sampai bisa melahirkan sesuatu yang bernilai
3. Anak belajar dengan hubungan sosial baik dengan orang dewasa ataupun teman seumuran yang ada di sekelilingnya.
4. Minat dan ketekunan akan memotivasi belajar anak.
5. Pertumbuhan dan cara belajar anak sepatutnya ditinjau selaku perbedaan individu.
6. Anak belajar dari yang biasa ke yang kompleks, dari yang berbentuk ke yang abstrak, dari nonverbal ke yang verbal, dan dari diri sendiri ke sosial.

Perkembangan bisa dimaknai sebagai suatu rangkaian transisi yang berkelakuan saling menyesuaikan antara bagian-bagian fisik dan psikis dan mewujudkan satu integritas yang cocok. dengan belajar anak akan meningkat dan akan bisa mendalami suatu hal yang baru. Perkembangan bisa digapai apabila hadirnya teknik belajar, akhirnya anak mendapatkan pengalaman baru dan memupukan perilaku baru.

Slamet Suyanto mengatakan bahwa aspek perkembangan anak adalah aspek yang dikembangkan anak melalui PAUD. Aspek perkembangan anak meliputi perkembangan aspek fisik motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, linguistik dan kreatif..

Karakter dasar anak yang mesti ditingkatkan dari usia dini ialah karakter yang memiliki poin yang konsisten dan tahan lama, yang dipercayai valid untuk semua masyarakat secara umum dan bersifat mutlak (bukan bersifat relatif), yang berasal dari agama agama di dunia

Pada hubungan terdapat poin moral yang mutlak ini, Lickona menjelaskan sebagai “the Golden Role”.<sup>21</sup> Contoh Golden Role ialah jujur, adil, memiliki ketulusan, cinta sesama, empati, disiplin, tanggung jawab, peduli, kasih sayang dan rendah hati. Karakter dasar ialah tabiat bersih manusia yang dipercayai bisa dibentuk dan diperluaskan dengan strategi-strategi pendidikan tertentu misalnya pendidikan karakter.

Karakter merupakan seorang yang mempunyai pengetahuan tentang bakat dirinya, yang ditonjolkan dengan poin poin seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun,

pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan (estetis), sportif, tabah, terbuka, tertib. Individu juga mempunyai kepekaan untuk melakukan dengan cara terbaik dan sempurna, dan individu juga bisa melakukan sinkronisasi potensi dan kepekaannya tersebut. Karakteristik ialah pewujudan perkembangan positif sama dengan individu (intelektual, emosional, sosial, etika, dan perilaku).

Pada umur yang dewasa ini banyak yang terlibat menekan pengembangan kekuatan dan kekuatan konkretisasi pendidikan karakter dalam jenjang pendidikan formal. permintaan yang disebutkan dilandasi pada petunjuk sosial yang berkembang, yaitu melambungnya kebandelan remaja kepada masyarakat, sebagai halnya tawuran massal dan segala kasus kemunduran moral lainnya. Apalagi di kota-kota besar lainnya, gelagat tersebut sudah dimulai pada tingkat yang sangat menakutkan. Maka dari itu, institusi pendidikan formal sama dengan ajang formal pengukuhan angkatan muda diinginkan bisa membangkitkan peranan adil pada penataan karakter peserta didik dengan cara pengembangan kekuatan dan mutu pendidikan karakter.

Beberapa ahli pendidikan pada dasarnya sepemikiran tentang seriusnya cara pengembangan pendidikan karakter pada jenjang pendidikan. Namun demikian, ada

variasi gagasan di antara mereka tentang strategi dan kaidah pendidikannya. Berhubungan pada pendekatan, setengah ahli mengusulkan penerapan strategi pendidikan moral yang dikembangkan di negara-negara barat, misalnya: strategi perkembangan moral kognitif, pendekatan keterang nilai, dan pendekatan eksplanasi nilai. Separuh yang lain mengusulkan penerapan strategi tradisional, yaitu dengan cara penanaman poin poin sosial tertentu pada diri peserta didik.

Menurut penjelasan di atas bisa ditekankan bahwa pendidikan karakter ialah usaha usaha yang diterapkan dan dilakukan dengan cara berurutan supaya menolong peserta didik mempelajari tabiat seseorang yang berurusan pada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, wilayah, dan kebangsaan yang terbentuk pada pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan menurut aturan aturan agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Jika dikaitkan pada pendidikan anak usia dini maka, pendidikan karakter atau moral ini amatlah signifikan. pada menanamkan poin poin pendidikan karakter anak usia dini dapat dikerjakan melalui teknik bermain. moto yang ada pada pendidikan anak usia dini “ Belajar sambil bermain, bermain seraya belajar”, bahwa diantara alat permainan yang bisa dipakai ialah permainan tradisional.

wujud permainan tradisional anak amat bermacam macam, baik antar daerah, antar suku dan antar bangsa. Kihajar Dewantara menerangkan bahwa H. Overback sudah mengumpulkan berbagai macam permainan dan nyanyian untuk anak-anak yang ada di Indonesia yang totalnya lebih dari 690 macam.

Selamat menerangkan pada tiap ketika permainan baru timbul, menjadi salah satu permainan yang selalu bertambah banyak. Dari beraneka ragam corak permainan itu pada motifnya bisa dibagi menjadi beraneka macam :

1. Permainan Fisik  
seperti kejar-kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik. Permainan seperti ini Cuma ada di Indonesia, tapi juga ada di belahan dunia. Jadi dengan bermain, fisik anak bisa menjadi sehat dan kuat agar bisa melakukan gerakan dasar.
2. Lagu anak-anak.  
Lagu anak-anak kebanyakan dilantunkan seraya bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.
3. Teka-teki  
Permainan teka-teki ialah permainan untuk meningkatkan kemahiran anak anak untuk berpikir yang realitis dan juga matematis.
4. Bermain dengan benda-benda.  
Permainan dengan objek seperti dengan air, pasir, balok bisa membantu anak agar menumbuhkan segala macam perkembangan.
5. Bermain peran.  
versi permainan ini salah satunya mengandung sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain dimana memainkan peran sebagai orang lain.

Pada era modern ini, selain anak diharuskan untuk bisa menuruti perkembangan zaman juga diupayakan pada suatu hari anak-anak untuk memahami apa saja macam permainan tradisional di Indonesia. hubungan anak-anak pada permainan bisa mengembangkan keahlian anak agar mengetahui mana yang baik dan buruk, contohnya, ketika anak bermain licik pada permainan, teman-temannya bakal memberikan hukuman moral dengan tidak mengajak anak yang licik itu pada permainan. Permainan tradisional bisa memajukan nilai kesportifan, ketulusan, dan kerja sama.

Analisis pada permainan tradisional anak di Indonesia pada kebanyakannya belum

belum berkembang dengan sangat pesat, akan tetapi jika dilihat dari ketertarikan yang lumayan banyak dari kelompok cendekiawan pada wujud budaya ini, kecuali dari kelompok tertentu. Akan tetapi ketertarikan yang lumayan sungguh sungguh bisa diberi oleh pemerintah dengan Balai kajian Sejarah dan Nilai Tradisional yang ada di bawah panji Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Beberapa studi telah dilakukan oleh para ahli, bahkan beberapa bejuang untuk mengetahui prosedur modifikasi yang dialami pada masyarakat dan akibatnya pada bermacam macam corak permainan tradisional di Jawa. diantara factor yang dijumpai menjadi pemicu bertambah mundurnya permainan anak-anak tradisional diantara kehidupan anak anak di Jawa ialah mulai adanya pesawat televisi ke pelosok pedesaan. Dengan segala pertunjukan program yang memikat dan tidak memerlukan tenaga untuk menikmatinya, tayangan dari pesawat televisi dengan cara langsung menjadi sesuatu yang lebih disenangi oleh anak anak dari pada segala macam permainan anak-anak yang sebenarnya tidak semuanya memikat dan menyenangkan ketika dimainkan.

Sukirman mengatakan bahwa Permainan tradisional anak ialah jenis jenis kebudayaan yang tidak bisa diperlakukan dengan sepele, karena permainan ini memberikan efek yang besar yang berhubungan dengan perkembangan psikis, tabiat, dan kehidupan masyarakat anak di suatu hari. Selanjutnya, permainan anak-anak ini juga diperlakukan seperti diantara faktor kebudayaan yang bisa memberikan corak atau warna khas tertentu pada salah satu kebudayaan. Oleh sebab itu permainan tradisional anak-anak juga bisa diperlakukan sebagai peninggalan budaya, sebagai bekal bagi suatu masyarakat agar melindungi eksistensinya dan identitasnya di tengah ikatan masyarakat yang lain.

Dijelaskan lagi bahwa jika diperhatikan peralihan-peralihan yang ada pada wujud permainan tradisional anak di Jawa, dan mungkin juga Indonesia pada kebanyakannya, kita lihat paling tidak tiga motif perubahan, yakni:

1. berkurangnya kepopuleran macam macam permainan tradisional tertentu dan
2. lahirnya segala jenis permainan anak tertentu, dan
3. masuknya segala jenis permainan baru yang lebih modern.

Keadaan ini berlaku pada dikota-kota. Oleh sebab itu mesti adanya cara untuk kembali menjaga permainan tradisional ini, karena permainan tradisional ini banyak sekali gunanya pada perkembangan anak. Anne berpendapat bahwa dampak dan keuntungan permainan tradisional terhadap perkembangan psikis anak adalah :

- 1) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka memakai produk atau benda-benda bahkan tumbuhan yang ada di sekeliling pemain. Keadaan ini memotivasi mereka tambah kreatif untuk menciptakan alat permainan.
- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saaat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Merka berteriak, tertawa dan bergerak. Permainan seperti ini ini dapat dipakai sebagai terapi untuk anak-anak yang membutuhkan kondisi tersebut.
- 3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak yaitu :
  - a) Mengembangkan kecerdasan natural anak.
  - b) Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
  - c) Mengembangkan kecerdasan musikal anak.
  - d) Mengembangkan kecerdasan spritual anak.

Dari pemaparan tersebut bisa ditarik penjelasan bahwa Permainan tradisional yang

cukup bervariasi mesti ditimba dan diperluaskan karena memuat unsur-unsur kebenaran, sportivitas, keuletan dan kerja sama. Dengan permainan tradisional anak-anak mampu mengasah konsentrasi, pemahaman, tabiat, disiplin dan kesigapan yang dengan asli dikerjakan oleh otak dan tubuh manusia. Dan selanjutnya, permainan tradisional dapat juga diperluaskan segala unsur peningkatan akhlak, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik.

Dari penjelasan di atas maka, keuntungan permainan tradisional pada membangun karakter anak bisa disimpulkan antara lain:

Pertama, permainan tradisional anak bisa senantiasa memberikan sprektum riang gembira. pada permainan yang tertera energi anak yang nampak dengan cara berlimpah. nuansa gembira, senang yang ditingkatkan selalu mewujudkan dan melaksanakan solidaritas yang menarik. Itulah masyarakat yang bakal mewujudkan kerukunan. Sangat langka permainan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, akan tetapi sering menambahkan rasa kekompakan.

Kedua, permainan itu dibuat dengan cara beriringan. maksudnya, agar menangani permainan yang berjalan dengan cara natural, mereka menyusun diri dengan memperhatikan ketentuan main diantara anak-anak sendiri. pada kondisi itulah anak-anak bisa berlatih menaati ketentuan yang mereka bikin sendiri dan disetujui bersama. Disisi lain, anak belajar menaati ketentuan bermain dengan cara fairplay, disatu sisi, merekapun membiasakan buat ketentuan main itu sendiri. Sedangkan itu, jika ada anak yang tidak menaati ketentuan main, mereka bisa memperoleh hukuman sosial dari seluruhnya, pada rangka itulah, anak mulai belajar hidup bersama mufakatnya atau hidup kemasyarakatan. tapi di sisi lain, jika dia mau mengakui kesalahannya, teman-temannya yang lain bersedia menerimanya lagi. Suatu bentuk pengajaran bagaimana memaafkan dan menerima orang yang mengakui kesalahannya.

Ketiga, keterampilan anak selalu diasah, anak diajarkan membuat permainan dengan menggunakan berbagai bahan yang tersedia untuk mereka. Dengan demikian, otot atau sensor motorik juga akan meningkat. Di sisi lain, proses kreatif merupakan tahap awal dalam pengembangan kreativitas dan imajinasi anak untuk memungkinkan mereka tumbuh.

Keempat, penggunaan bahan bermain selalu tidak dapat dipisahkan dari alam, yang mengarah pada interaksi yang begitu erat antara anak dan lingkungan. Reuni dengan alam adalah bagian terpenting dari proses mengenalkan anak muda pada lingkungannya.

Kelima, hubungan erat akan menghasilkan pemahaman tentang realitas kehidupan manusia. Alam hidup dengan keberadaannya sendiri, yang tidak dapat dipisahkan dari realitas kehidupan manusia.. Penilaian ini membentuk cara pandang dan pemahaman terhadap keseluruhan pandangan hidup ini, yang kemudian dikenal sebagai bagian dari sisi spiritual masyarakat tradisional.

Keenam, melalui bermain, anak mulai mengenal model pembelajaran kolaboratif, yaitu anak memiliki kesempatan untuk berkembang sesuai dengan tahapan pertumbuhan mentalnya. Dalam pengertian ini, anak yang memiliki orang tua atau guru mengambil posisi egaliter, keduanya memiliki posisi sebagai pemilik pengalaman, dan juga secara bersama-sama merumuskan satu sama lain.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Pendidikan karakter dimulai sejak usia dini, karena usia dini adalah masa yang sangat penting dalam perkembangan diri sendiri . Pendidikan karakter anak tidak hanya

dilaksanakan oleh guru, tetapi orang tua juga harus memiliki tugas penting untuk melakukan pendidikan karakter anak di rumah. Dalam melakukan pendidikan karakter, orang tua dan guru adalah contoh yang akan diteladani dan dihormati. Anak akan meniru gerak gerik maupun ucapan model tersebut. Oleh karena itu, orang tua dan guru perlu berhati-hati dalam berucap dan bertindak. Pendidikan karakter harus dimulai sejak usia dini. Karakter terbentuk dengan memahami tiga hubungan yang harus dialami setiap orang (hubungan segitiga), yaitu hubungan dengan diri sendiri (intrapersonal), dengan lingkungan (hubungan sosial dan lingkungan alam) dan hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa (spiritual). Setiap hasil hubungan akan memberikan makna/pemahaman yang pada akhirnya menjadi nilai dan keyakinan anak. Bagaimana anak memahami bentuk hubungan ini akan menentukan interaksi mereka dengan dunia. **Simpulan** ditulis dalam satu paragraf, yang merupakan ringkasan dari hasil dan pembahasan serta menjawab dari tujuan penelitian/publikasi. Menekankan pada kebaruan dari penemuan atau pengembangan.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Rosita, Mamik.(2016) “Membentuk Karakter Siswa Melalui Metode Kisah Qurani”. Vol 2 Nomer 1. 2016. 59-71
- Silkyanti,Fella.(2019) “ Analisis Peran Budaya Sekolah Yang Religius Dalam Pembentukan Karakter Siswa”. Vol 2 Nomer 1. 36-42
- Maunah, Binti.(2015) “ Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa”. Jurnal Pendidikan Karakter Vol 6 Nomer 1. 90-101
- Hariani. “ Upaya Membentuk Karakter Anak Sejak Dini”.Jurnal Al Athfal Vol 3 Nomer 2. 2021
- Khaironi, Mulianah.(2017) Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi. Vol 01 Nomer 02. 82-89
- Andriani, Tuti.(2012) Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Sejak Dini”.Jurnal Sosial Budaya Vol 9 No 1. 1-16
- Atika Nur, Tri (2019). Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air. Mimbar Ilmu. Vol 24 No 1, 105-113
- Rahayu, Dwi Astiati (2021) Membentuk Karakter Anak Sejak Dini.Jkcp (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan) Vol 08 No 2, 1-11
- Haeruddin enni.2014. membentuk karakter anak dari rumah. Jakarta: Gramedia



# **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB BERBASIS KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS VI MI DATUK SULAIMAN PALOPO**

*Ani<sup>1</sup>, Dr. Muhaemin, MA<sup>2</sup>, Dr. Kartini, M. Pd<sup>3</sup>*

Apriani2498@gmail.com

Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

## ***Abstract***

*This thesis discusses the needs needed in developing a cooperatVie-based Arabic vocabulary learning model with the make a match type in class VI students of MI Datok Sulaiman Palopo and the validity of the cooperatVie learning model for Arabic vocabulary based on the Make a match type in class VI students of MI Datok Sulaiman. Palopo. The type of study used is the type of ADDIE development study using the mixed method study approach. This study uses data collection methods: observation, testing, and documentation. The results of this study show that we develop designs in the form of Arabic learning models for Arabic vocabulary materials. the researcher uses the ADDIE development model as the basis or benchmark for developing this material, in which the stages of the ADDIE model are (1) The analysis phase, which contains information about the needs of students for the learning model, (2) the design phase which contains the format, design and language of the learning model, (3) the development phase which contains information about the assessment of experts, the results of model revisions based on criticism and suggestions from the validator so as to obtain a learning model that is valid and the learning model developed can be carried out with the validation stage up to several revisions. So that the researchers get the results of the validity of the material experts who produce a score of 85.7% with a very valid category, while the design aspect gets a value of 80% in the valid category and linguists get a value of 75% in the valid category*

***Keywords:*** Model Pembelajaran ,Kosa Kata Bahasa Arab di MI ,Kooperatif Tipe Maka a Match

## **Abstrak**

Skripsi ini membahas tentang kebutuhan dalam mengembangkan model pembelajaran kosa kata bahasa arab berbasis kooperatif tipe make a match pada siswa kelas VI MI Datok Sulaiman Palopo dan validitas model pembelajaran kosa kata bahasa arab berbasis Kooperatif Tipe Make a match pada kelas VI di MI datok sulaiman palopo. Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian pengembangan ADDIE dengan pendekatan penelitian Mixed Method. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data: observasi, pengujian dan pencatatan. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran bahasa Arab untuk materi kosa kata bahasa Arab yang peneliti bentuk dalam tahap model ADDIE: 1) Tahap Analisis, yang berisi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap model pembelajaran; (2) Tahap desain, yang berisi tentang format, desain, dan bahasa model pembelajaran; (3) Tahap pengembangan, yang berisi informasi tentang pembelajaran. model Kritik dan saran penulis untuk memodifikasi hasil model, sehingga untuk memperoleh model pembelajaran yang efektif, model pembelajaran yang dikembangkan dapat dimodifikasi berkali-kali selama tahap validasi. Dengan cara ini peneliti mendapatkan hasil keefektifan untuk ahli materi yang mendapat skor 85,7% dalam kategori sangat efektif, sedangkan dari sisi desain mendapatkan 80% dalam

kategori efektif, dan ahli bahasa mendapatkan 80% dalam kategori efektif. nilai berlaku untuk kategori.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran ,Kosa Kata Bahasa Arab di MI ,Kooperatif Tipe Make a Match

## **PENDAHULUAN**

Pengembangan model pembelajaran merupakan salah satu solusi dalam mengatasi pembelajaran yang monoton dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Dewi Nailah Saidah, Parmin,2014). Salah satu model pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan adalah model *Make a match* (membuat sebuah kecocokan). pada dasarnya model pembelajaran ini merupakan gaya pendidikan yang menemukan sepasang kartu yang dimiliki dan dibuat oleh pasangan tersebut dan menjelaskan apa yang siswa lakukan secara tatap muka dan apa yang mereka dapatkan dari sepasang kartu teman.

Motivasi siswa dalam proses belajar memang perlu dan penting. Semua anak memiliki motif atau kebutuhan yang berbeda-beda yang berkaitan dengan kebutuhan biologis dan psikologisnya (Herman Dwi Surjono Ence Surahman, 2017). Bahkan anak-anak memiliki hubungan, minat-penghargaan, dan tujuan.oleh karena itu, tugas guru adalah mengembangkan motivasi yang mendorong anak untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan .belajarnya. Menggunakan model ini, maka terjadi interaksi antara siswa yang satu dan yang lain, sehingga siswa berani untuk mengungkapkan pendapatnya atau pertanyaan dengan siswa yang lain sehingga siswa yang kurang aktif bisa untuk mengungkapkan pendapatnya kepada temannya, dan juga melati mental untuk belajar bersama dan bersosialisasi kepada temannya. Tujuan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran bahasa arab untuk memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dan tidak membosankan, pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan menarik untuk siswa (Komsianti, 2013)..

Solusi yang bisa mempermudah siswa untuk memahami kosa kata yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* guru membuat kelompok bundaran dan membagi kartu yang berisi soal dan jawaban siswa di suruh untuk mencari pasangan kartu dia dapat maka siswa dalam proses pembelajaran berjalan dengan efektif siswa yang tadinya mengantuk, ribut, berkeliaran, tidak lagi seperti itu karena siswa suka yang bermain sambil belajar. Model *make a match* ini bisa di terapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkat kelas(Komsianti, 2013)..

Dasar tarikan di atas, minimnya pengalaman anak didik terhadap pelajaran penelitian berusaha memudahkan pengalaman siswa terhadap pelajaran kosa kata agar anak didik tidak merasa bosan atau jenuh dalam pembelajaran “Pengembangan Model Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Berbasis Kooperatif Tipe *Make a match* Pada Siswa Kelas VI MI Datuk Sulaiman Palopo”

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Eksplorasi dari penelitian menggunakan jenis penelitian Analysis pengembang, Desain, Developmen, Implemntation, Evaluations (ADDIE), Pada penelitian ini akan dikembangkan merupakan contoh pembelajaran. Ancangan dari eksplorasi memakai ancangan penelitian metode mixd yaitu pendekatan yg mengkolaborasikan pendekatan kualitatif & kuantitatif (Djam’an Satori dan Aan Komariah, 2014). .

Pengembangan model pembelajaran pada pembelajaran kosa kata dalam pembelajaran bahasa arab mengacu pada model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah pengembangan yaitu Analisis (*analysis*), Desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaliasi (*Evaluation*)

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Menurut Creswell, penelitian ini menggunakan strategi triangulasi paralel. Dalam strategi triangulasi paralel, peneliti mengumpulkan data secara bersamaan (simultan) kemudian membandingkan kedua data tersebut untuk melihat apakah terdapat perbedaan atau beberapa kombinasi. Dalam strategi ini, kebingungan muncul ketika peneliti telah mencapai tahap interpretasi dan diskusi (Nurlia Astika, Ngurah Ayu Nyoman M, 2012)..

Teknik analisis data yang digunakan adalah strategi triangulasi konkuren, Strategi triangulasi konkuren peneliti mengumpulkan data secara konkuren (dalam satu waktu), kemudian membandingkan kedua data tersebut untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan atau beberapa kombinasi(Djam’an Satori dan Aan Komariah, 2014).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pada anak didik kelas VI MI Datok Silaiman Putra Palopo, peneliti sudah memiliki rencana pengembangan produk sebelumnya. materi pendidikan dari eksplorasi inidisusun dan dikembangkn menurut model ADDIE, dan langkah-langkah pengembangan dan analisisnya adalah sebagai berikut.:

### a. Analyze Pembelajaran Bahasa Arab

Fase penelitian ini memiliki beberapa fase: analisis kinerja, analisis fungsi tugas, konstruksi skor kinerja, analisis tujuan, dan analisis pengaturan pembelajaran..

#### 1) Analisis Kinerja

Pada pembelajaran online dalam entitas menyusun kosakata bahasa arab, peneliti memperoleh informasi bahwa kurang efektifnya pemberian tugas/materi kepada siswa dan terbatasnya fasilitas untuk membuat siswa paham apa yang diajarkan karena terhalang oleh jarak/tatap muka, terlepas dari hasil wawancara peneliti menganggap bahwa dalam proses pendidik tak menggunakan penataan yangsesuai untuk menarik perhatian anak ddik pada proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Google Form Angket Siswa

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda menyukai materi pembelajaran bahasa arab dengan metode bermain?	96 %	4%
2	Apa kamu menyukai belajar kelompok?	80%	20%
3	Apakah anda menyukai pembelajaran kosakata menggunakan media?	84%	16%

*Sumber : Hasil google form angket siswa, 2021*

Untuk mempermudah pemahaman bahasa arab adalah 96% menyukai materi pembelajaran bahasa arab dengan metode bermain, 4% menyukai materi pembelajaran bahasa arab dengan metode bermain, menyukai model pembelajaran langsung, 80% menyukai model belajar kelompok, 20 % tidak menyukai model belajar kelompok. 84% menyukai pembelajaran kosakata menggunakan media, 16% tidak menyukai pembelajaran kosakata menggunakan media.

## 2) Memilih Arah Fungsi Tugas

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil angket siswa mengenai tugas yang diberikan kepada siswa dengan cepat dan baik tanpa adanya unsur ketakutan dihukum dari guru, hal ini dapat dilihat dari hasil angket siswa sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Google Form Angket Siswa (Arah Fungsi Tugas)

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda belajar karena takut diberi hukuman oleh guru?	44%	56%
2	Jika mengerjakan tugas apakah anda berusaha mengerjakannya dengan cepat?	84%	16%
3	Apakah anda selalu mengerjakan tugas dengan baik?	84%	16%
4	Jika proses pembelajaran berlangsung apakah kamu kurang fokus?	80%	20%

Sumber : Hasil google form angket siswa, 2021

Sedangkan dari hasil wawancara guru memberikan materi/tugas yaitu dengan hanya memfoto buku pembelajaran atau mengetik langsung, terkadang juga melalui video atau audio sehubungan dengan materi pembelajaran, Akan tetapi, masih banyak siswa yang belum memahami isi materi dalam pekerjaan rumah. Karena pendidik tak menetapkan desain pembelajaranyang sesuai denga keingina anak didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, masih banyak siswa yang kurang fokus dalam menangkap materi yang diberikan, khususnya materi kosakata bahasa Arab.

## 3) Mengkonstruksi Perfomance

Tabel 3. Hasil Google Form Angket Siswa (performance)

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda menyukai materi pembelajaran bahasa arab dengan metode bermain?	96 %	4%
2	Apa kamu menyukai belajar kelompok?	80%	20%
3	Apakah anda menyukai pembelajaran kosakata menggunakan media?	84%	16%

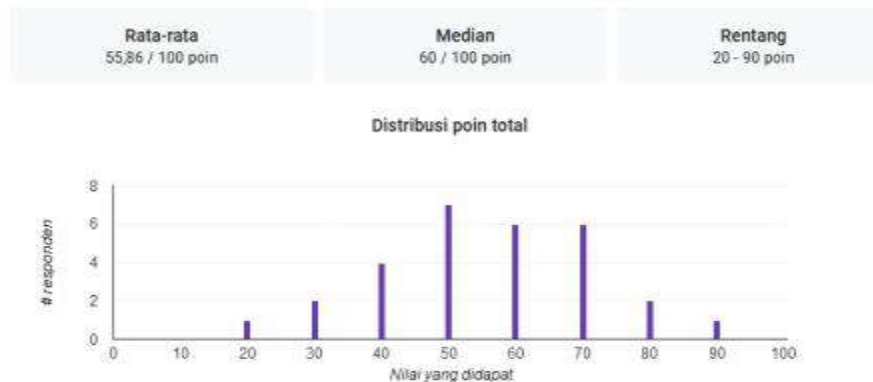
Sumber : Hasil google form angket siswa, 2021

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh informasi dari 25 siswa peneliti menemukan 96% memilih belajar dengan metode bermain, dari 25 siswa memiloh 80% menyukai belajar kelomok, dan siswa menyukai menggunakan media dalam proses pembelajaran sebesar 84%.

Jadi hasil yang diperoleh dari gaya belajar yang disukai oleh siswa yaitu dengan metode bermain, belajar kelompok dan menggunakan media.

#### 4) Analisis Tujuan

Berdasarkan hasil tes siswa mengenai hasil pemahaman siswa, peneliti membuat tes tentang materi kosakata bahasa arab. Adapun hasil tes dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Google Form Tes Siswa

Peneliti menemukan dari 25 siswa, nilai rata-rata siswa yang menjawab soal yang diberikan sebesar 55,86 dengan rentang nilai 20-90. Berdasarkan standar keriterian ketuntasan minimal (KKM) pembelajaran bahasa arab yaitu 65, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata siswa pada tes  $55,86 < 65$  dinyatakan tidak tuntas.

Adapun data yang diperoleh mengenai menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di kelas VI MI Datok Sulaiman Putra Palopo, peneliti menggunakan instrumen berupa dokumen yang dilihat dari kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat pada lampiran instrumen penelitian.

#### 1) Analisis *Setting Intruksional*

Tabel 4. Hasil Google Form Angket Siswa (*Setting Intruskional*)

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda menyukai belajar diluar kelas?	32%	68%
2	Apakah anda menyukai belajar di dalam kelas?	68%	32%

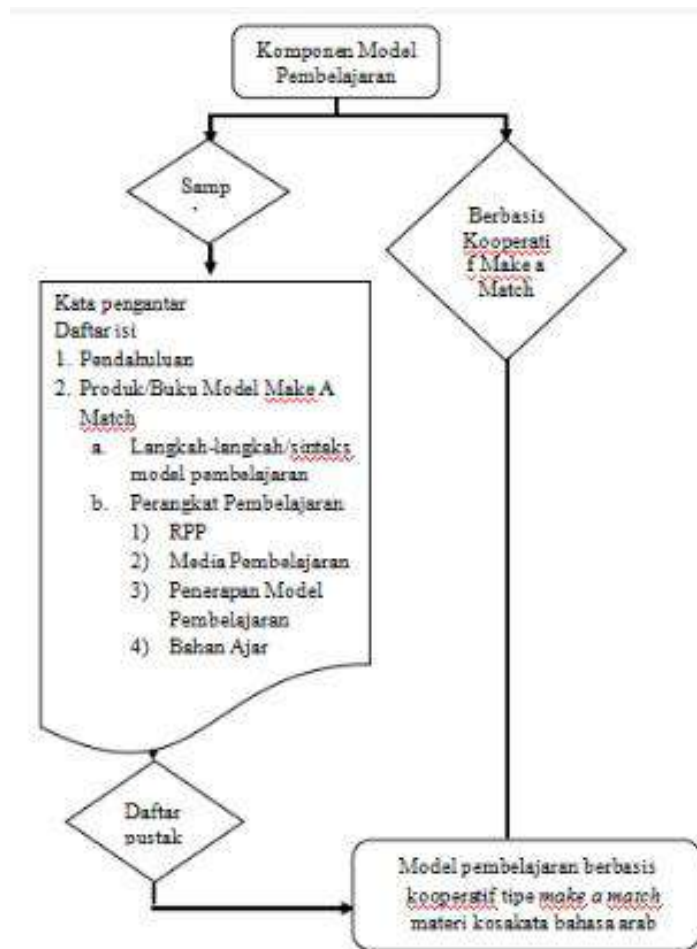
Sumber : Hasil google form angket siswa, 2021

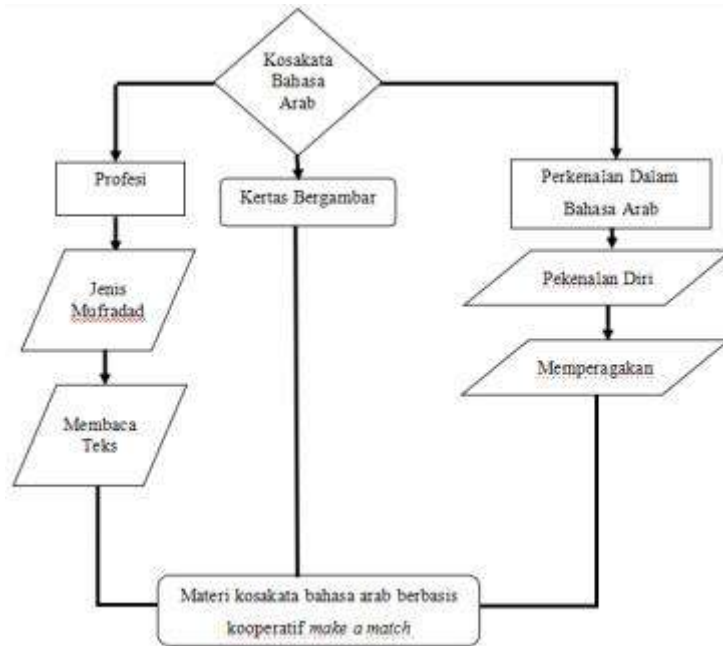
Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa dari 25 siswa, 32% yang Suka belajar di luar kelas, 68,% orang suka belajar di dalam kelas. Hasil survei siswa lebih memilih belajar di dalam kelas, dengan nilai 68%. Oleh karena itu, V MI Datok Sulaiman Putra Palopo

memiliki total hasil analisis lingkungan belajar 25 siswa, 68% siswa suka belajar di dalam kelas, hanya 32% siswa yang suka belajar di luar kelas.

**b. Tahap Perencanaan (Desain)**

Bagan *flowchart* yang menggambarkan suatu urutan proses secara mendetail dengan proses lainnya dalam membuat prodak model pembelajaran berbasis kooperatif tipe *make a match* materi kosakata bahasa arab dengan menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada gambar sebagai berikut





Gambar 2. Penjabaran Model Pembelajaran Berbasis Kooperatif *Make a Match*

**c. Tahap Develop (Pengembangan)**

Hasil dari langkah ini adalah bentuk akhir dari model pembelajaran kooperatif tipe match yang dimodifikasi untuk mencerminkan pendapat ahli. Setelah membuat model pembelajaran kolaboratif berbasis tipe “make match”, tahap uji validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli linguistik. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian produk yang sedang dikembangkan. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Nama-nama pakar validator Model Pembelajaran

<b>Nama</b>	<b>Ahli (Pakar)</b>
Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd	Desain
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
Musthafa, S.Pd.I., M.Pd.I	Materi

1) Kevalidan Model pembelajaran berbasis kooperatif tipe *make a match* materi kosakata bahasa arab.

a) Data hasil validasi ahli desain

Pakar desain Bpk. Berdasarkan validasi model pembelajaran kooperatif tipe Match kosakata bahasa Arab oleh Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. Pengujian ini dilakukan untuk memperoleh data kemungkinan terciptanya suatu model



pembelajaran kooperatif. Kemudian dianalisis dan diproses sesuai dengan rumus berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Desain

No	Kriteria	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevaliditaan	Keterangan
1.	Jenis ukuran huruf sudah tepat.	4	4	100	Valid	Tidak perlu revisi
2.	Terdapat Gambar sesuai dengan materi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
3.	Pada model terdapat gambar yang merangsang berfikir siswa	3	4	75	Valid	Tidak perlu revisi
4.	Model dapat membuat siswa mudah memahami materi	4	4	100	Valid	Tidak perlu revisi
5.	Ukuran gambar dapat dilihat dengan jelas	4	4	100	Valid	Tidak perlu revisi
6.	Kualitas tampilan gambar baik	3	4	75		
	<b>Jumlah</b>	22	24	91.67	Valid	Tidak perlu revisi

Diketahui bahwa model pembelajaran kolaboratif *Make a Match* kosakata bahasa Arab yang dikembangkan berdasarkan hasil tes di atas mendapat persentase 91,67 dalam kategori valid. Berdasarkan penelitian oleh para ahli desain, kami memiliki data bahwa produk dapat digunakan hanya dengan sedikit modifikasi.

b) Data hasil validasi ahli materi

Ahli bahan Bpk. Hasil validasi model pembelajaran kooperatif tipe Match materi kosakata bahasa Arab dilakukan oleh Mustafa, S.Pd., dan M.Pd.I. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan data kesesuaian model pembelajaran kooperatif DIY menjadi produk yang berkualitas. Hasil telaah ahli materi dapat dijelaskan sebagai berikut.

Table 8. Hasil Validasi Ahli materi

No	Kriteria	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevaliditaan	Keterangan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan indicator	3	4	75	Valid	Tidak perlu revisi
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
3.	Konsep-konsep yang dijelaskan singkat dan mudah dimengerti	4	4	100	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian	3	4	75	Valid	Tidak perlu revisi
5.	Materi yang disajikan	3	4	75	Valid	Tidak perlu revisi

	sesuai dengan yang seharusnya diterima oleh siswa					revisi	
6.	Penulisan materi tertata dan tidak berlebihan	4	4	100	Sangat Valid	Tidak revisi	perlu
7	Penggunaan bahasa yang efektif dan EBI (ejaan bahasa Indonesia) yang benar	3	4	75	Valid	Tidak revisi	perlu
	<b>Jumlah</b>	24	28	85,7%	Sangat valid	Tidak revisi	perlu

Berdasarkan hasil pengujian di atas, diketahui bahwa model pembelajaran kolaboratif mendapat kategori sangat valid sebesar 85,7 untuk kosakata bahasa Arab yang dikembangkan, dan data yang dihasilkan adalah produk yang digunakan dengan sedikit peningkatan.

c) Data hasil validasi ahli bahasa

Berdasarkan hasil validasi model pembelajaran berbasis kooperatif tipe *make a match* materi kosakata bahasa arab yang dilakukan oleh pakar ahli bahasa Ibu Sukmawaty, S.Pd. M,Pd. Validasi ini dilakukan memperoleh data tentang kesesuaian model pembelajaran berbasis kooperatif tipe *make a match*, Sehingga menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Kriteria	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevaliditaan	Keterangan
1.	Ketetapan struktur kalimat	4	4	100	Valid	Tidak perlu revisi
2.	Keefektifan kalimat	3	4	75	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
3.	Kebakuan istilah	4	4	100	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
4.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	4	100	Valid	Tidak perlu revisi
5.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4	4	100	Valid	Tidak perlu revisi
6.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	4	4	100	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
7.	Ketepatan tata bahasa	3	4	75	Valid	Tidak perlu revisi
8.	Ketepatan ejaan bahasa indonesia (EBI)	3	4	75	Sangat valid	Tidak perlu revisi
	<b>Jumlah</b>	29	32	90,6%	Valid	Tidak perlu revisi

Diketahui bahwa model pembelajaran kolaboratif meikmatch kosakata bahasa Arab yang dikembangkan berdasarkan hasil tes di atas mendapat persentase 90,6 dalam kategori valid. Studi ahli bahasa telah memperoleh data bahwa produk dapat digunakan dengan sedikit modifikasi..

Peneliti melakukan proses validasi pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan untuk menguji produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari beberapa validator, yang ditegaskan oleh surahman dan surjono. Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli yang sesuai dengan bidang dan model pakar yang dirancang oleh peneliti untuk mengetahui kevalidan produk sebelum digunakan. Setelah melakukan validasi dengan total empat ahli validator, lakukan review sesuai dengan aturan.

## PENUTUP

Setelah melakukan penelitian dihasilkan temuan yang dapat disimpulkan tentang pengembangan model pembelajaran kooperatif bahasa Arab “tiang” di Kelas VI MI Datok Sulaiman Putra Palopo. Peneliti menggunakan bentuk model pengembangan ADDIE sebagai dasar atau acuan untuk mengembangkan dokumen ini berupa model

pembelajaran bahasa arab materi kosakata bahasa arab, dimana tahapan dari model ADDIE adalah (1) Tahap Analisis, yang berisi informasi (1) tahap desain, yang meliputi format, desain, dan bahasa model pembelajaran, (2) tahap pengembangan, yang berisi informasi tentang penilaian ahli siswa, hasil modifikasi model berdasarkan kritik dan saran dari validator, (3) tahap pengembangan in order to obtain a model of pembelajaran. Dan Model pembelajaran yang dikembangkan dapat ditahap validasi hingga beberapa kali revisi. Akibatnya, peneliti received hasil kevalidan pada ahli materi yang menghasilkan nilai 85,7% dengan kategori sangat valid, ahli desain mendapatkan nilai 80% dengan kategori valid, dan ahli bahasa mendapatkan nilai 75% dengan kategori valid.

Saran, peneliti di bidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang dilakukan sempurna. Guru atau mahasiswa sebaiknya mengembangkan model pembelajaran berbasis kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran bahasa arab materi kosakata pada pokok bahasan dengan melakukan validasi dari beberapa para ahli

## DAFTAR RUJUKAN

- Dewi Nailah Saidah, Parmin,(2014). Pengembangan Lks IPA Terpadu Berbasis Problem Based Learning Melalui Lesson Studi Tema Ekosistem Dan Pelestarian Lingkungan,USEJ-Unnes Science Education Journal 3, no.2 2014: 549-56,
- Djam'an Satori dan Aan Komariah, (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif, (cet VI). Bandung:Alfabeta.
- Herman Dwi Surjono Ence Surahman, (2017) .Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning, " n.d.
- Komsiati, (2013).Penerapan Model Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas VI MI Bendiljati Wetan Sumbergembol Tuluagung.1(1), 122–141.
- Nisaul Barokati, Fajar Annas, (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)", Vol. 4, Nomor 5,
- Nurlia Astika, Ngurah Ayu Nyoman M, (2012). Jurnal Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Vol. 3 , No. 2

Rudi Salam, Zunaira Zunaira dan Risma Niswaty, (2016). Jurnal Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Dokumen Vol. 2, No. 1

Rusman, (2015). “Model kooperatif tipe make a match terhadap prestasi belajar belajar IPS siswa kelas VI SDN 1 Bali Sadhar Utara“.

# PEMANFAATAN MEDIA 3 DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS VI PADA MATERI BANGUN RUANG

Tri Ratna Dewi<sup>1</sup>, Resti Septikasari<sup>2</sup>, Sri Enggar Kencana Dewi<sup>3</sup>,  
H. Imam Rodin<sup>4</sup>  
[ratna@unha.ac.id](mailto:ratna@unha.ac.id)

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Nurul Huda (UNH), OKU Timur, Sum-Sel

## *Abstract*

*The task of a teacher is not only to abort the obligation to teach but rather how to deliver teaching materials that can be understood by students. A teacher must be creative, innovative in choosing to sort out the use of learning media as a tool to facilitate the delivery of teaching materials so that by utilizing learning media it will make it easier for students to understand the teaching materials/materials delivered. The purpose of this study was to determine whether the students' understanding of mathematical concepts before and after the use of 3D media in the learning process, besides that it also saw the effect of using 3D media on students' understanding of mathematical concepts in spatial building materials. The subject of this research is class VI SDN Marga Jaya with a total of 18 students. This research is an experimental research with One-Group Pretest-Posttes Desig design. Based on the data obtained from the pretest score of 1120. While the ideal score is 1800. Thus, the value of students before the application of 3-dimensional media is  $1120 : 1800 = 0.62 = 62\%$  of the expected. Furthermore, the value obtained from the posttest results is 317. The total ideal score is 360. Thus, the calculated score obtained from the posttest scores collected is  $317 : 360 = 0.88 = 88\%$  of the expected. From the results of these calculations, it can be seen that the value of sig  $0.000 < 0.05$ , which means that there is an influence between the use of 3 dimensional media on the understanding of mathematical concepts of fourth grade students in building materials at SDN Marga Jaya.*

**Kata Kunci:** *Media 3 Dimensi, Pemahaman Konsep Matematis*

## Abstrak

Tugas seorang guru tidak hanya mengugurkan kewajiban untuk mengajar tetapi lebih bagaimana caranya dalam penyampaian materi ajar bisa dipahami oleh peseta didik. Seorang guru harus kreatif, inovatif memilih memilah dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memepermudah penyampaian materi ajar sehingga dengan memanfaatkan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar/materi yang disampaikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pemahaman konsep matematika peserta didik sebelum dan sesudah pemanfaatan penggunaan media 3 Dimensi dalam proses pembelajaran, selain itu juga melihat pengaruh pemanfaatan media 3 dimensi terhadap pemahaman konsep matematis materi bangun ruang peserta didik. Subjek penelitian ini adalah kelas VI SDN Marga Jaya dengan jumlah 18 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian *Eksperimen* dengan desain *One-Group*

*Pretest-Posttest Desig.* Berdasarkan data yang diperoleh dari nilai pretest sebesar 1120. Sedangkan skor idealnya adalah 1800. Dengan demikian nilai peserta didik sebelum penerapan media 3 dimensi adalah  $1120 : 1800 = 0,62 = 62\%$  dari yang diharapkan. Selanjutnya nilai yang diperoleh dari hasil posttest sebesar 317. Jumlah skor ideal 360. Dengan demikian skor hitung yang diperoleh dari nilai posttest yang terkumpul adalah  $317 : 360 = 0,88 = 88\%$  dari yang diharapkan. Dari hasil hitung tersebut sudah bisa dilihat bahwa nilai sig  $0.000 < 0.05$  yang artinya bahwa ada pengaruh antara pemanfaatan media 3 dimensi terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas IV materi bangun ruang di SDN Marga Jaya.

**Kata Kunci:** *Media 3 Dimensi, Pemahaman Konsep Matematis*

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan peserta didik. Pemahaman suatu konsep matematika sangat penting dimiliki oleh peserta didik agar dapat menggunakan konsep yang telah dipahaminya dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Dijelaskan bahwa pemahaman merupakan suatu tingkat kemampuan di mana peserta didik diharapkan mampu untuk memahami arti, situasi, serta fakta yang diketahuinya (Al-Siyam, 2014; Sumarmo, Hendriana & Eti, 2017; Muna & Afriansyah, 2016). Tugas seorang guru tidak hanya mengugurkan kewajiban untuk mengajar tetapi lebih bagaimana caranya dalam penyampaian materi ajar bisa dipahami oleh peserta didik. Seorang guru harus kreatif, inovatif memilih media dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi ajar sehingga dengan memanfaatkan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam pemahaman konsep matematis.

Menurut Dahlan (2011) diuraikan bahwa indikator peserta didik memahami konsep matematis adalah peserta didik mampu (1) menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari; (2) mengklasifikasi objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk suatu konsep tersebut; (3) menerapkan konsep secara algoritma; (4) mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang sudah dipelajari; (5) menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika; (6) mengaitkan berbagai konsep (internal dan eksternal matematika); (7) membangun syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep. Kemampuan pemahaman matematis peserta didik harus menjadi prioritas utama, karena pada setiap topik matematika akan dipahami dengan baik apabila siswa memiliki kemampuan pemahaman matematika yang baik.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi seorang guru dalam mencapai indikator keberhasilan pembelajaran. Keterampilan guru dalam mengelola kelas harus diperhatikan, suasana kelas yang menyenangkan pasti akan sangat berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari (Siti Bayanah, 2019; E C. Hendriana, 2018; D O Puspitaningdyah, 2018). Guru berperan dalam proses optimalisasi diri peserta didik untuk menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanen. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, tetapi seorang guru juga dituntut untuk mampu merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya di kenal sebagai media pembelajaran.

Pentingnya media pembelajaran bagi peningkatan kualitas pendidikan semakin tampak, dibuktikan dari beberapa hasil penelitian terakait dengan pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran. (C. Sunaingsih, 2016; S. Oktavera, 2015; EK. Tobamba, E Siswono, 2019). Kelengkapan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dengan menggunakan media pembelajaran guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi ajar. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Perbedaan tersebut merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi. oleh karenanya guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam perencanaan dan perancangan perangkat pembelajaran khususnya pemanfaatan media pembelajaran.

Guru juga harus mampu melakukan pendekatan-pendekan kepada peserta didik agar dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Dari beberapa sekolah yang telah peneliti amati, banyak sekolah yang kurang memanfaatkan media yang tersedia dan terkesan monoton. Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang mana hanya guru yang aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik hanya mendengar dan melihat apa yang guru sampaikan. Bahkan ada pula peserta didik yang faham materi hanya di kelas dan tidak mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Seorang guru harus kreatif, inovatif memilih memilah dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi ajar sehingga dengan memanfaatkan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar/materi yang disampaikan.



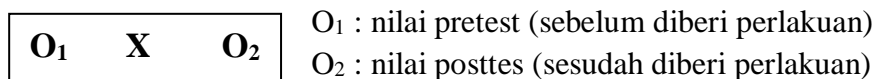
Dalam proses pembelajaran pemilihan media pembelajaran yang tepat juga harus diperhatikan, jika media yang digunakan tidak tepat maka akan menimbulkan hasil yang kurang baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut ada banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik aktif dalam belajar, baik secara fisik maupun mental sehingga materi yang diajarkan oleh guru menjadi lebih konkrit.

Ada banyak media yang dapat dilakukan dalam mendukung proses pembelajaran, salah satunya yaitu media 3 dimensi yang dapat membantu peserta didik memahami materi yang masih abstrak. Karena media 3 dimensi dapat menunjukkan tampaknya suatu benda yang masih abstrak menjadi suatu benda yang bersifat konkrit. Menurut H. Ryandra Ashar media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal, kebanyakan merupakan objek sesungguhnya (*real object*). (Rayandra. A, 2012:47). Media tiga dimensi menurut nana sudjana (2011:101) merupakan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi apabila dijelaskan maka pengertian Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *eksperimen*, metode *eksperimen* merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar menyangkut hubungan kausal (sebab akibat) dengan adanya perlakuan, (Emzir, 2017:64) perlakuannya yang berupa penerapan media pembelajaran yaitu media 3 dimensi dalam proses pembelajaran matematika. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif deskriptif yaitu suatu pendekatan penelitian yang mana dalam penelitian tidak untuk menguji hipotesis tetapi hanya mencari nilai rata-rata hasil pemahaman peserta didik dalam menguasai materi sebelum penerapan dan sesudah penerapan. (Sugiono, 2013:14).

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* di mana pada desain ini terhadap pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI dengan jumlah 18 orang, semua populasi dijadikan sampel mengingat jumlah keseluruhan populasi kurang dari 100. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang berupa tes uraian yang berjumlah 5 soal yang sebelum digunakan telah diuji validasi terlebih dahulu oleh pakar dibidang matematika terkait redaksi bahasa dan kesesuaian materi dengan indikator. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Kriteria penilaian untuk setiap butir soal tes mengacu pada indikator dengan rentang 0 – 4. Data hasil tes diolah berdasarkan rubik pedoman penialan penskoran. Adapun indikator penilaian kemampuan pemahaman peserta didik yang dinilai/diukur adalah:

**Tabel 1**  
**Tabel Indikator Kemampuan Pemahaman**

Indikator Kemampuan Pemahaman	Keterangan	Skor
Menyatakan (menjelaskan) ulang sebuah konsep	Jawaban kososng	0
	Tidak dapat menyatakan ulang konsep	1
	Dapat menyatakan ulang konsep tetapi masih banyak kesalahan	2
	Dapat menyatakan ulang konsep tetapi belum tepat	3
	Dapat menyatakan konsep dengan tepat	4
mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya	Jawaban kososng	0
	Tidak dapat mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya	1
	Dapat mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya tetapi masih banyak kesalahan	2
	Dapat mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya tetapi belum tepat	3
	Dapat mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya dengan tepat	4
memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep	Jawaban kososng	0
	Tidak dapat memberikan contoh dan bukan contoh	1
	Dapat memberikan contoh dan bukan contoh tetapi masih banyak kesalahan	2
	Dapat memberikan contoh dan bukan contoh tetapi belum tepat	3
	Dapat memberikan contoh dan bukan contoh dengan tepat	4
Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah	Jawaban Kosong	0
	Tidak dapat mengaplikasikan rumus masalah	1
	Dapat mengaplikasikan rumus sesuai prosedur dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah	2

	tetapi masih banyak kesalahan	
	Dapat mengaplikasikan rumus sesuai prosedurdalam menyelesaikan soal pemecahan masalah tetapi belum tepat	3
	Dapat mengaplikasikan rumus sesuai prosedur dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah dengan tepat	4
menajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika;	Jawaban kosong	0
	Tidak dapat menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika	1
	Dapat menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika tetapi masih banyak yang salah	2
	Dapat menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika tetapi belum tepat	3
	Dapat menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika dengan tepat	4

Selanjutnya nilai rata-rata kemampuan pemahaman peserta didik tersebut diinterpretasikan sebagaimana tabel di bawah ini:

**Tabel 2**

No	Nilai	Kriteria
1	85,00-100	Sangat Baik
2	70,00-84,99	Baik
3	55,00-69,99	Cukup
4	40,00-54,99	Rendah
5	0,00-39,99	Sangat Rendah

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Marga Jaya subjek penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 18 orang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa tinggi pemahaman konsep matematis materi bangun ruang peserta didik setelah penerapan media pembelajaran 3 dimensi, selain itu juga untuk melihat seberapa besar pengaruh pemanfaatan penggunaan media 3 dimensi terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas VI pada materi bangun ruang.

Berikut adalah hasil yang didapatkan dari penelitian:

**Tabel 3**  
**Nilai Pretest**

RESPONDEN	NILAI
R1	60
R2	65

R3	70
R4	65
R5	60
R6	65
R7	65
R8	75
R9	60
R10	55
R11	60
R12	60
R13	75
R14	50
R15	60
R16	60
R17	50
R18	65
<b>JUMLAH</b>	<b>1120</b>

Tabel di atas merupakan nilai yang diperoleh dari pembelajaran matematika peserta didik kelas VI materi bangun ruang sebelum pembelajaran menggunakan media 3 dimensi. Berdasarkan nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai pemahaman peserta didik kelas VI masih rendah ditunjukkan dari hasil hitung nilai yang diperoleh 62% dari 100% nilai ideal yang diharapkan. Skor ideal tersebut diperoleh dari  $20 \times 5 \times 18 = 1800$ . Sedang skor hitung yang diperoleh dari nilai yang terkumpul adalah  $1120 : 1800 = 0,62 = 62\%$ . Jadi nilai pemahaman konsep peserta didik pada materi bangun ruang sebelum penerapan media 3 dimensi 62% dari yang diharapkan.

Jika dilihat dari tabel intepretasi kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas IV materi bangun ruang terdapat pada kriteria cukup dengan nilai rata-rata 62.

**Tabel 4**  
**Nilai Posttest**

<b>RESPONDEN</b>	<b>NILAI</b>
R1	19
R2	20
R3	20
R4	20
R5	17
R6	19
R7	17
R8	18
R9	18
R10	9
R11	15
R12	18
R13	18

R14	20
R15	17
R16	17
R17	18
R18	17
<b>JUMLAH</b>	<b>317</b>

Tabel di atas merupakan nilai yang diperoleh dari pembelajaran matematika peserta didik kelas VI materi bangun ruang setelah pembelajaran menggunakan media 3 dimensi. Berdasarkan nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai pemahaman konsep peserta didik kelas VI meningkat dari 62% menjadi 88% dari 100% yang diharapkan, diperoleh dari hasil hitung Skor ideal tersebut diperoleh dari  $4 \times 5 \times 18 = 360$ , sedang skor hitung yang diperoleh dari nilai yang terkumpul adalah  $317 : 360 = 0,88 = 88\%$ . Jadi nilai pemahaman konsep peserta didik pada materi bangun ruang setelah penerapan media 3 dimensi 88% dari yang diharapkan.

Jika dilihat dari tabel intepretasi kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas IV materi bangun ruang terdapat pada kriteria sangat baik dengan nilai rata-rata 88.

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Hipotesis**  
**PairedSamplesTest**

		PairedDifferences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. ErrorMean	95% Confidence Interval oftheDifference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Postest	44.611	6.731	1.587	41.264	47.959	28.118	17	.000

Tabel di atas adalah hasil dari uji hipotesis di mana peneliti mengajukan hipotesis yang berbunyi seberapa besar pengaruh pemanfaatan media 3 dimensi terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik pada materi bangun ruang.

Dari tabel 3 di atas dapat diketahui pengaruh kedua varibael. Langkahnya adalah dengan membandingkan nilai sig dengan 0.05. Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis *Paired Sampel Test* dengan melihat nilai signifikansi (Sig) hasil output pada SPSS adalah jika nilai sig < 0.05 artinya bahwa ada pengaruh pemanfaatan media 3 dimensi terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik, sebaliknya jika nilai sig > 0.05 artinya tidak ada

pengaruh pemanfaatan media 3 dimensi terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik. Dari tabel tersebut sudah bisa dilihat bahwa nilai  $\text{sig } 0.000 < 0.05$  yang artinya bahwa ada pengaruh antara pemanfaatan media 3 dimensi terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas IV materi bangun ruang di SDN Marga Jaya. Dengan demikian Hipotesis yang berbunyi “ ada pengaruh pemanfaatan media 3 dimensi terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik” diterima sedangkan hipotesis yang berbunyi “tidak ada pengaruh pemanfaatan media 3 dimensi terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik” ditolak.

## 2. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan media 3 dimensi dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik. Hal ini menjadi bukti bahwa pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Kelengkapan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dengan menggunakan media pembelajaran guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi ajar. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Perbedaan tersebut merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi. Oleh karenanya guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam perencanaan dan perancangan perangkat pembelajaran khususnya pemanfaatan media pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media 3 dimensi sangat memberikan kemudahan dalam penyampaian materi selain itu penggunaan media 3 dimensi juga memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagaimana dijelaskan pada hasil penelitian Supriyono (Supriyono, 2013). Penggunaan media 3 dimensi dalam pembelajaran selain dapat meningkatkan hasil belajar juga dapat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik hal ini juga dijelaskan pada hasil penelitian. (J. Syahputra, 2017; R.K Dewi, 2020).

## **PENUTUP**

### 1. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil pemahaman konsep matematis peserta didik kelas VI pada materi bangun ruang sebelum pembelajaran penggunaan/memanfaatkan media 3 dimensi dan sesudah pemanfaatan media 3 dimensi juga melihat pengaruh pemanfaatan media 3 dimensi terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik kelas VI pada materi bangun ruang. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media 3 dimensi dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep peserta didik dibuktikan dari hasil pretest 62% dari yang diharapkan menjadi 88% dari yang diharapkan 100% setelah penerapan media 3 dimensi. Adapun pengaruh pemanfaatan media 3 dimensi dilihat dari hasil hitung bahwa nilai  $\text{sig } 0.000 < 0.05$  yang

artinya bahwa ada pengaruh pemanfaatan media 3 dimensi terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas IV materi bangun ruang di SDN Marga Jaya.

## 2. Saran

Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam pemilihan media pembelajaran, melihat pentingnya media pembelajaran bagi peningkatan kualitas pendidikan semakin tampak. Kelengkapan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dengan menggunakan media pembelajaran guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi ajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahsyar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Ari K dan Supriyono. (2013). *Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. JPGSD, Vol.01, No. 02 Tahun 2013.
- Bayanah, Siti. (2019). *Pengaruh Suasana Kelas Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Busana Industri di Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Keluarga, Vol. 5. No. 1, 2019.
- Dahlan, J. A. (2011). *Analisis Kurikulum Matematika*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- E C Hendriana. (2018). *Pengaruh Keterampilan Guru dalam Mengelola Kelas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia). Vol. 3. No. 2, 46-49. 2018
- Egi, Al-Siyam, R. S. (2014). *Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematika antara Siswa yang Mendapatkan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dan Metakognitif*. Jurnal: Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 5, No. 2. 2014.
- Emzir. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Depok: Rajawali Press.
- Erlin, K. Tobamba, E. Siswono & Khaerudin. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal: Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an. Vol. 3. No. 2. Tahun. 2019.
- Muna, D. N., & Afriansyah, E. A. (2016). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing dan Number Head Together*. Jurnal: Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 5, No. 2. 2016
- Oktavera, Siska. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 6, No. 2. Tahun 2015.
- Puspitaningdyah. D. O. (2018). *Pengaruh Keterampilan Mengelola Kelas dan Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar IPS SD*. JIJ (Joyful Learning Journal). Vol. 7. No. 1, 39-47. 2018.
- Ressi, Kartika D. (2020). *Pemanfaatan Media 3 Dimensi Bebas Virtual Reality untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*. Jurnal Pendiidkan. Vol. 21. No. 1. 2020.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sumarmo, U., Hendriana, H., & Eti, E. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: Penerbit Refika Aditama.
- Sunaengsih, Cucun. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A*. Jurnal: *Mimbar Sekolah Dasar*. Vol. 3, No. 2, 183-190. Tahun 2016
- Syahputra, Jaka. 2017. *Pengaruh Media Mading 3D terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas Kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan TP 2016/2017*. Skripsi 2017.



# **PENGEMBANGAN VIDEO *STOP MOTION* MUSIK ANSAMBEL PENTATONIS PADA MATA PELAJARAN SBdP UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

**Andika Gutama, Cicilia Ika Rahayu Nita, Rurin Listiani**

[andika@unikama.ac.id](mailto:andika@unikama.ac.id), [cirn@unikama.ac.id](mailto:cirn@unikama.ac.id), [rurinlistiani@gmail.com](mailto:rurinlistiani@gmail.com)

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

## **Abstract**

Learning activities at SDN Watesnegoro 1, Mojokerto Regency during the COVID-19 pandemic were carried out in a blended learning manner. In these learning activities the teacher still uses teaching materials in printed form. Based on the problems found, the researchers developed a music stop motion video for the pentatonic ensemble for class V SBdP subjects at SDN Watesnegoro 1, Mojokerto Regency which aims to determine the process of developing, feasibility, practical, and effective stop motion video learning media. The research used is a 4D model consisting of definition, design, development and dissemination. The data used in this study are qualitative and quantitative data. This study uses 2 stages of trials, namely broad trials and limited trials. The results of this product development trial, namely a stop motion video for pentatonic ensemble music, were declared very feasible with the percentage of material experts 90%, media experts 92.5% and linguists 92.5%. The stop motion video was stated to be very practical based on the teacher's response questionnaire which obtained a percentage of 82% and a limited trial assessment of 10 students who obtained a percentage of 88.5% and a broad trial of 20 students obtained a percentage of 92%. At the stage of testing the effectiveness of the stop motion video, it is stated that it is very effective. This research is expected to be useful and become a reference for other researchers in developing interesting and fun learning videos for students.

**Keywords: Pentatonic Ensemble Music, Stop Motion Video, SBdP**

## **Abstrak**

Kegiatan pembelajaran di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto pada saat pandemi *COVID-19* dilaksanakan secara *blended learning*. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru masih menggunakan bahan ajar dalam bentuk cetak. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan pengembangan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada mata pelajaran SBdP kelas V di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto yang bertujuan untuk mengetahui proses dari pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran video *stop motion*. Penelitian yang digunakan adalah model 4D yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan 2 tahap uji coba yaitu uji coba luas dan uji coba terbatas. Hasil dari uji coba pengembangan produk ini yaitu video *stop motion* musik ansambel pentatonis dinyatakan sangat layak dengan persentase ahli materi 90%, ahli media 92,5% dan ahli bahasa 92,5%. Video *stop motion* dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket respon guru yang memperoleh persentase 82% dan penilaian uji coba terbatas dari 10 siswa yang memperoleh persentase 88,5% serta uji coba luas dari 20 siswa memperoleh persentase 92%. Pada tahap uji keefektifan video *stop motion* dinyatakan sangat efektif. Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

**Kata Kunci : Musik Ansambel Pentatonis, Video Stop Motion, SBdP**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang menuntut guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan membimbing siswa agar menjadi lebih aktif, mampu berfikir kritis dan kreatif. Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 ini tidak hanya berpusat pada segi kognitif saja, melainkan juga dalam segi afektif dan psikomotorik dalam menunjang pendidikan (Sinambela, 2013). Berbagai hal yang harus dipelajari anak terkandung dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah pendidikan seni. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) terdapat 4 cabang materi yaitu seni musik, seni tari, seni rupa, dan seni teater. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi, berkarya dan berekspresi (Yunita et al., 2021).

Musik merupakan salah satu cabang seni yang menggunakan bunyi sebagai media suara atau nada sehingga keindahan seni musik berasal dari sumber bunyi (Sujana et al., 2015). Pembelajaran seni musik di tingkat Sekolah Dasar (SD) diberikan secara bertahap menurut tingkat perkembangan anak. Dalam pembelajaran musik selalu memperhatikan bagian-bagian dari semua unsur-unsur musik. Pelaksanaan pembelajaran musik selalu memperhatikan penambahan kemampuan siswa, perkembangan sikap dan keterampilan musik pada siswa. Pembelajaran seni musik dapat berlangsung jika di dalamnya terdapat interaksi yang baik antara guru dan siswa untuk mendukung ketercapaian pembelajaran. Pendidikan seni di sekolah memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap, kemampuan dan keterampilan agar siswa mampu berkreasi, berkarya dan berapresiasi seni. Seni terwujud melalui keterampilan dan kreativitas manusia dalam bentuk karya-karya yang bersifat indah (estetis) dan simbolis (Sujana et al., 2015).

Salah satu materi yang dipelajari dalam pendidikan seni musik yaitu musik ansambel pentatonis. Musik ansambel adalah musik yang dimainkan secara bersama-sama dengan alat musik yang berbeda dan menghasilkan sebuah irama yang indah. Bermain musik ansambel dapat diartikan dengan bermain musik secara bersama-sama. (Fuadah et al., 2017). Musik ansambel terdiri dari 2 tangga nada yaitu nada diatonis dan nada pentatonis. Nada diatonis merupakan tangga nada yang memiliki 7 nada pokok, sedangkan nada pentatonis merupakan tangga nada yang memiliki 5 tangga nada pokok. Pembelajaran musik ansambel dapat mempengaruhi pembentukan karakter pada siswa (Purnawan Angga Utama, 2019).

Namun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran seni musik terutama pada pembelajaran materi musik ansambel pentatonis. Kondisi dan situasi yang masih belum normal pada masa pandemi mengakibatkan pembelajaran di sekolah

belum efektif dan maksimal. Guru terkendala pada bahan ajar yang digunakan masih dalam bentuk cetak. Oleh karena itu, pembelajaran dari rumah memerlukan media pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam belajar serta mudah di pahami oleh siswa. Guru dituntut memanfaatkan teknologi untuk menunjang pendidikan selama pembelajaran *online* dimasa pandemi. Pembelajaran daring merupakan solusi yang diterapkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di masa pandemi saat ini agar tujuan pembelajaran tetap tercapai (Syarifudin, 2020).

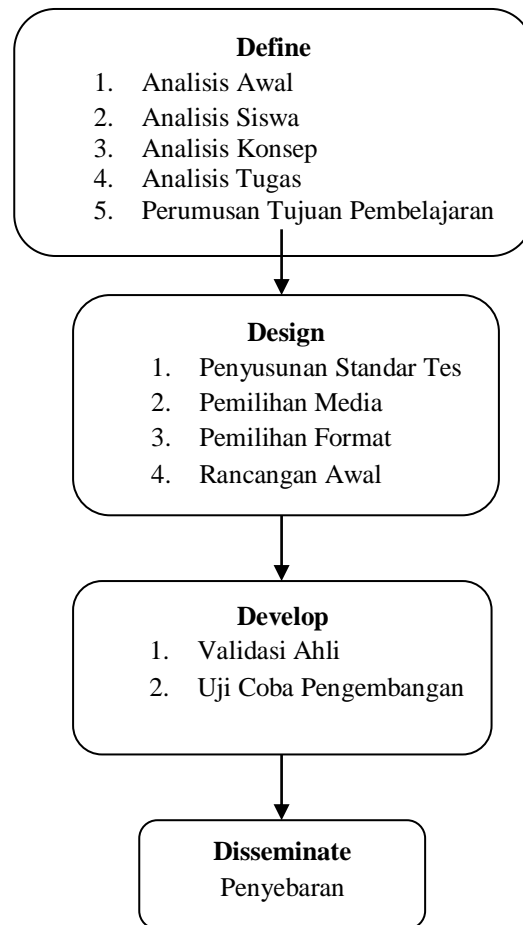
Sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan, peneliti merancang media pembelajaran berbentuk video *stop motion* agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran dimasa pandemi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Video *stop motion* ini akan memberikan warna baru bagi siswa dengan animasi dan tampilan menarik dengan gambar-gambar yang unik. Dengan adanya video *stop motion* diharapkan dapat berkontribusi sebagai media pembelajaran yang efektif dan edukatif. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video *Stop Motion* Musik Ansambel Pentatonis pada Mata Pelajaran SBdP Kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto”.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk (1) mendeskripsikan pengembangan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada mata pelajaran SBdP kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto; (2) Untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada mata pelajaran SBdP kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto.

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran di SD pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi pengenalan musik ansambel pentatonis yang menarik dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa. Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, bagi siswa, dan bagi guru. Bagi peneliti, memberikan wawasan baru dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Bagi siswa, penelitian ini berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan media pembelajaran video *stop motion* musik ansambel pentatonis yang menarik dan menyenangkan. Bagi guru, memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian materi tidak monoton dan menambah wawasan pada guru untuk mengembangkan media pembelajaran video *stop motion* musik ansambel pentatonis agar proses belajar lebih bervariasi.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Watesnegoro 1 yang terletak di Kabupaten Mojokerto. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang telah dibahas pada uraian sebelumnya di SD tersebut. Model penelitian yang digunakan yaitu model 4D dengan prosedur penelitian menurut Thiagarajan 1974. Prosedur tersebut terdiri dari 4 tahap yaitu (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perencanaan); (3) *Develop* (pengembangan); dan (4) *Dessiminate* (penyebaran). Prosedur model 4D dijelaskan dalam gambar 1.



**Gambar 1.**  
Prosedur Model (Thiagarajan, dan Semmel, 1974)

Dalam penelitian ini melibatkan 5 subyek uji coba yaitu (1) Satu dosen ahli materi, sebagai validator kedalaman mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi musik ansambel pentatonis; (2) Satu dosen ahli media, sebagai validator desain media dalam penelitian pengembangan ini; (3) Satu dosen ahli bahasa, sebagai validator penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan kategori pada anak sekolah dasar; (4) Satu guru kelas yang memahami materi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) untuk menjadi praktisi; dan

(5) Siswa yang menjadi model untuk mengikuti kegiatan pembelajaran SBdP materi musik ansambel pentatonis yang dilaksanakan secara *online*.

Jenis data yang digunakan peneliti pada pengembangan video *stop motion* adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan saran hasil validasi oleh ahli materi, media, bahasa dan guru. Sedangkan, pada data kuantitatif diperoleh dari hasil skor angket skala likert yang diberikan kepada subyek penelitian.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen berupa angket skala likert dan dokumentasi. Penggunaan angket skala likert dalam penelitian pengembangan ini untuk mengetahui jawaban responden melalui pertanyaan yang telah disajikan oleh peneliti. Sedangkan, untuk dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan selama melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Penggunaan angket dalam pengumpulan data penelitian pengembangan ini menggunakan jawaban skala skor untuk memperoleh data kuantitatif. Setiap skor memiliki arti yaitu skor 4 (sangat baik), skor 3 (baik), skor 2 (cukup) dan skor 1 (kurang). Responden dapat memilih salah satu skor dari 4 alternatif jawaban yang telah disediakan pada angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti terhadap produk yang dikembangkan terdiri dari tiga jenis instrumen untuk memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan video *stop motion* dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari pernyataan berupa tanggapan, saran, dan kritik dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru yang menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Data kualitatif ini disajikan dalam bentuk uraian singkat agar terorganisir sehingga mudah dipahami.

Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian lembar validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta skor angket yang diberikan pada guru dan siswa kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto. Dari skor penilaian dan skor angket yang sudah diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk pengembangan video *stop motion*. Penilaian lembar validasi dan angket menggunakan penilaian berupa *checklist* skala likert dengan ketentuan tabel skor sebagai berikut.

Kategori	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

**Gambar 2.**  
Sumber (Sudarmaji, 2015)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menurut Thiagarajan 1974, model 4D terdiri 4 tahapan yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran video *stop motion* untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP), khususnya materi musik ansambel pentatonis. Melalui video *stop motion*, kegiatan pembelajaran tetap bisa dilaksanakan dengan sistem jarak jauh sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dan terlaksana.

Pada tahap pendefinisian, peneliti melakukan observasi dan melakukan wawancara dengan guru kelas V di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto terkait kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan saat pandemi *COVID-19*. Pembelajaran di SD tersebut dilaksanakan dengan mengacu pada kurikulum 2013. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tersebut masih menggunakan bentuk cetak sedangkan pembelajaran lebih banyak dilaksanakan secara *online*. Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran dan minimnya fasilitas yang tersedia juga berpengaruh terhadap proses belajar yang kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Pada tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti, produk dikembangkan sesuai kebutuhan dari hasil analisa yang diperoleh. Kegiatan ini dilakukan dengan menyusun standar tes untuk disebarakan kepada siswa, memilih media pembelajaran yang relevan dan menarik, memilih format yang sesuai untuk video *stop motion*, dan membuat rancangan awal terkait produk yang akan dikembangkan. Penyusunan tes didasarkan pada pemetaan kompetensi dasar dan indikator. Pemilihan format pada penelitian ini meliputi desain dan rancangan isi yang disesuaikan dengan karakteristik video *stop motion* musik ansambel pentatonis.

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan produk sesuai dengan desain yang telah direncanakan, kemudian melakukan validasi pada dosen ahli media, ahli materi, ahli bahasa., dan guru. Validasi dilakukan dengan memberikan media pembelajaran video *stop motion* musik ansambel pentatonis dan lembar validasi. Lembar validasi yang diberikan pada validator terdapat aspek yang dinilai, skor penilaian dan lembar isian untuk memberikan kritik, saran dan tanggapan yang membangun untuk penyempurnaan produk.



**Gambar 3.**

Pada gambar 3 dijelaskan bahwa diawal video *stop motion* terdapat sampul depan sebelum masuk pada materi pelajaran SBdP.



**Gambar 4.**

Pada gambar 4 merupakan salah satu gambar kalimat pembuka dari isi materi yang terdapat pada video *stop motion* yang nantinya digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto.



**Gambar 5.**

Pada gambar 5 merupakan gambaran penjelasan materi yang ada didalam video *stop motion* yang dikembangkan oleh peneliti.



### Gambar 6.

Pada gambar 6 dijelaskan salah satu contoh gambar alat musik dan cara memainkan alat musik yang terdapat pada video *stop motion* tersebut.

Tahap keempat yaitu penyebaran, peneliti menyebarkan hasil pengembangan video *stop motion* ke *youtube* miliknya agar bisa dilihat dan dijadikan referensi dalam membantu proses pembelajaran oleh pengguna sosial media lain terutama dalam bidang pendidikan.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti melalui 2 uji coba yaitu uji coba terbatas yang dilakukan oleh 10 siswa dan uji coba luas yang dilakukan oleh 20 siswa. Berikut merupakan hasil uji coba kepraktisan siswa terbatas dijelaskan pada tabel 1.

**Tabel 1 Uji Kepraktisan Siswa Terbatas**

Kriteria Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Materi mudah dipahami	34	40
gambar yang disajikan sesuai dengan materi	36	40
Kalimat yang digunakan mudah dipahami	33	40
Ukuran dan bentuk huruf yang disajikan jelas	34	40
Belajar menjadi lebih menyenangkan	38	40
Belajar menjadi lebih mudah dilakukan	38	40
Gaya belajar berbeda	35	40
<b>Jumlah</b>	<b>248</b>	<b>280</b>
<b>Persentase</b>	<b>88,5%</b>	
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Praktis</b>	

Dari tabel 1 penilaian angket respon siswa secara terbatas memiliki persentase 88,5% dengan kategori sangat praktis. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa dengan menyebarkan angket secara langsung.

**Tabel 2 Uji Kepraktisan Siswa Luas**

Kriteria Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
Materi mudah dipahami	70	80
gambar yang disajikan sesuai dengan materi	76	80
Kalimat yang digunakan mudah dipahami	73	80



Ukuran dan bentuk huruf yang disajikan jelas	71	80
Belajar menjadi lebih menyenangkan	79	80
Belajar menjadi lebih mudah dilakukan	73	80
Gaya belajar berbeda	71	80
<b>Jumlah</b>	<b>498</b>	<b>560</b>
<b>Persentase</b>	<b>92%</b>	
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Praktis</b>	

Dari tabel 2 penilaian angket respon siswa secara luas memiliki persentase 92% dengan kategori sangat praktis. Uji coba luas dilakukan pada 20 siswa dengan menyebarkan angket secara langsung.

Berdasarkan uji coba terbatas dan uji coba luas yang dilakukan, respon siswa mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 3,5%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, pengembangan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada mata pelajaran SBdP ini praktis digunakan untuk siswa kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto.

Hasil uji keefektifan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada mata pelajaran SBdP menggunakan soal tes berupa pilihan ganda yang disebarkan pada siswa secara langsung. Siswa yang mengerjakan adalah siswa kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto. Soal tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Uji coba keefektifan dilakukan sebanyak 2 tahap yaitu uji coba terbatas yang dilakukan oleh 10 siswa dan uji coba luas yang dilakukan oleh 20 siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto yaitu 72.

**Tabel 3 Uji Keefektifan Terbatas**

No	Nama Siswa	Nilai yang didapat	Nilai Maksimal
1	Rafa Alif Ramadhan	90	100
2	Nabila Afifakhul Husna	100	100
3	Bening Ramadhany Kharely Setiawan	80	100
4	Adelia Waidah Azzahira	100	100
5	Omar Adzbin Asytar	100	100
6	Tusumma Salsabila	90	100
7	Ahmad Fahrur Rozy	80	100
8	Ma'rifatus Solicha	100	100
9	Saskia Anabela	100	100
10	Rohmat Naufal Halim	100	100
	<b>Jumlah</b>	<b>940</b>	<b>1.000</b>

<b>Persentase</b>	<b>94%</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Efektif</b>

Dari tabel 3 hasil uji keefektifan terbatas yang diperoleh peneliti, memiliki persentase 94% dengan kategori sangat efektif. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa dengan menyebarkan soal tes berupa pilihan ganda secara langsung.

**Tabel 4 Uji Keefektifan Luas**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai yang Didapat</b>	<b>Nilai Maksimal</b>
1	Rahma Fauzia Karim	100	100
2	Yasmin Aulia Rekyan Hapsari	100	100
3	Aisyah Nurul	90	100
4	Achmad Robbani Gilang	100	100
5	Asyifa Putri Azzahra	100	100
6	Naura Yulian Putri Maurin	100	100
7	Hamida Ramadani	100	100
8	Alfian Eka	90	100
9	Anin Mysha Arlianti	100	100
10	Vanessa Alya Al Fitri	90	100
11	Novita Nur Jihan	100	100
12	Lintang Andini Okta Athaya	100	100
13	Vebriani Dwi Arinda Putri	100	100
14	Silviya Venny Nadina	100	100
15	Andara Arizky	100	100
16	Muhammad Pandu Saputra	90	100
17	Muhammad Azka Ibnu Zahry	100	100
18	Muhammad Ardana Alazmi	90	100
19	Ocha Aurelia	100	100
20	Muhammad Alvino	100	100
	<b>Jumlah</b>	<b>1.950</b>	<b>2.000</b>
	<b>Persentase</b>	<b>97,5%</b>	
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Efektif</b>	

Dari tabel 4 hasil uji keefektifan luas yang diperoleh peneliti, memiliki persentase 97,5% dengan kategori sangat efektif. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa dengan menyebarkan soal tes berupa pilihan ganda secara langsung. Berdasarkan uji keefektifan yang diperoleh peneliti melalui tahap uji coba terbatas dan uji coba luas, dapat dikatakan bahwa

video *stop motion* dapat menjadi sarana untuk sistem pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan selama pandemi *covid-19*.

Penelitian ini dikhususkan pada materi SBdP tentang pengenalan musik ansambel pentatonis. Hal tersebut juga dibuktikan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Respati & Fuadah, 2018). Dalam penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa, siswa mengalami peningkatan cukup baik dalam bermain ansambel musik di SD. Dapat dijelaskan berdasarkan kriteria video *stop motion* musik ansambel pentatonis yang telah terpenuhi, maka media pembelajaran video *stop motion* telah memenuhi 3 kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif (Arfah, 2019).

Video *stop motion* ini tentu memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelemahannya yaitu dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyusun dan merancang setiap foto yang akan diambil. Kelebihannya yaitu pembelajaran lebih menyenangkan dengan video pembelajaran yang menarik dan unik.

Dari perbandingan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dan hasil dari peneliti dapat disimpulkan bahwa video *stop motion* musik ansambel pentatonis layak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi musik ansambel pentatonis.

## **PENUTUP**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menarik hasil kesimpulan bahwa proses pengembangan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada penelitian ini menggunakan model penelitian 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Video *stop motion* musik ansambel pentatonis dinyatakan layak dengan persentase ahli materi 90% dengan kriteria sangat layak, persentase ahli media 92,5% dengan kriteria sangat layak, persentase ahli bahasa 92,5% dengan kriteria sangat layak. Video *stop motion* dinyatakan praktis berdasarkan angket respon guru yang memperoleh persentase 82% dengan kriteria sangat praktis dan penilaian uji coba terbatas dari 10 siswa yang memperoleh persentase 88,5% serta uji coba luas dari 20 siswa memperoleh persentase 92% dengan kriteria sangat praktis. Tahap uji keefektifan video *stop motion* dinyatakan efektif berdasarkan perolehan skor rata-rata siswa dalam uji coba terbatas memperoleh persentase 94% dan uji coba luas memperoleh persentase 97,5% dengan kategori sangat efektif.

Saran dari hasil penelitian ini ditujukan bagi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkan berbagai macam aplikasi yang tersedia di internet sebagai

salah satu sarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran agar proses belajar lebih bervariasi. Bagi peneliti lain diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran di SD pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi pengenalan musik ansambel pentatonis yang menarik dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa

## DAFTAR RUJUKAN

- Arfah, N. (2019). *Desain dan Uji Coba Video Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Perkembangan Teori Model Atom*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Fuadah, U. S., Respati, R., & Halimah, M. (2017). Bahan Ajar Musik Ansambel untuk Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 20–26.
- Purnawan Angga Utama, M. (2019). *Pembelajaran Ansambel Angklung Di SMP N 3 Banguntapan*. ISI Yogyakarta.
- Respati, R., & Fuadah, U. S. (2018). Pembelajaran Ansambel Musik Untuk Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.11755>
- Sinambela, P. nauli josip mario. (2013). Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *E-Journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17–29.
- Sudarmaji, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Sistem Ac di SMK Negeri 12 Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujana, D. G., Dantes, N., & Widiartini, N. K. (2015). Pengaruh strategi pembelajaran terhadap kecedasan emosional dan hasil belajar seni musik pada siswa Kelas V SD Bali Public School Denpasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Ganesha*, 5(1), 1–9.
- 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>
- Yunita, A. T., Prasetyo, A., & Astanta, A. T. A. (2021). Implementasi Materi Musik Berdasarkan Kurikulum Tematik 2013 Sekolah Dasar di Kecamatan Sewon Bantul Yogyakarta. *PROMUSIKA: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 9(1), 39–50.

# IMPLEMENTASI METODE UMMI DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA DAN HAFALAN AL QUR'AN SISWA DI SD MUHAMMADIYAH WIROBRAJAN II

Arindo Cahyo Kuncoro<sup>1)</sup>, Arip Febrianto<sup>2)</sup>

Email: [arip@upy.ac.id](mailto:arip@upy.ac.id)

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Yogyakarta

## Abstract

This study aims to, 1) determine the ability to read and memorize the Qur'an of students at SD Muhammadiyah Wirobrajan II, 2) find out the implementation of learning the Qur'an using the UMMI method at SD Muhammadiyah Wirobrajan II, 3) determine the supporting and inhibiting factors in the management learning the Qur'an using the UMMI method at SD Muhammadiyah Wirobrajan II. The result of this research are, 1) Students' ability to read and memorize the Qur'an includes 3 aspects of indicators, namely: (a) Reading and reciting Qur'an fluently. (b) Precision of reading and reciting of the Qur'an within tajwid code. (c) Reading and reciting the Qur'an with their makhraj. 2) The implementation of the UMMI method in learning the Qur'an has been going well and smoothly, students in reading and memorizing the Qur'an have seen a good improvement, and learning the UMMI method is fun for students. 3) Learning Qur'an using UMMI method the support factors are: (1) Internal factors, (2) Eksternal factors, (3) learning Approach, (4) Learning methods, (5) UMMI method spesification is the power of UMMI method. The obstacles to management of Qur'an learning using UMMI method are: the student's character differences, the difficulties of student's network and devices when online learning, so the material was not delivered properly.

**Keywords:** UMMI Method, Learning Reading and Memorizing Al Qur'an.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk, 1) mengetahui kemampuan membaca dan hafalan Al Qur'an siswa di SD Muhammadiyah Wirobrajan II, 2) mengetahui implementasi pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi di SD Muhammadiyah Wirobrajan II, 3) mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pengelolaan pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi di SD Muhammadiyah Wirobrajan II. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa, 1) Kemampuan membaca dan hafalan Al Qur'an siswa meliputi dengan 3 aspek indikator yaitu : (a) kelancaran membaca dan hafalan Al Qur'an, (b) ketepatan membaca dan hafalan Al Qur'an sesuai dengan kaidah tajwid, (c) kesesuaian membaca dan hafalan Al Qur'an dengan makhrajnya. 2) Implementasi metode ummi dalam pembelajaran Al Qur'an sudah berjalan dengan baik dan lancar, siswa dalam membaca maupun menghafal Al Qur'an sudah terlihat peningkatannya sudah baik, dan pembelajaran metode ummi menyenangkan bagi siswa. 3) Faktor pendukung dan penghambat dalam pengelolaan pembelajaran Al Qur'an dengan metode ummi. Faktor pendukung ada beberapa faktor yaitu: (1) faktor internal, (2) faktor eksternal, (3) faktor pendekatan belajar, (4) metode pembelajaran, (5) spesifikasi metode ummi merupakan kekuatan dari metode ummi. Faktor penghambat dalam pengelolaan pembelajaran Al Qur'an dengan metode ummi yaitu pada awal penerapan karena karakteristik siswa berbeda-beda, dan kesulitan di jaringan dan perangkat dari orang tua siswa saat pembelajaran daring kurang maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran.

**Kata kunci:** Metode Ummi, Pembelajaran Membaca dan Hafalan Al Qu'an

## PENDAHULUAN

Al Qur'an secara harfiah artinya adalah bacaan, namun tentunya Al Qur'an bukan hanya sekedar bacaan yang dikarang oleh manusia seperti buku, koran, atau majalah, tetapi bacaan yang rangkaian huruf dan untaian kalimatnya sepenuhnya datang dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala melalui Malaikat Jibril dan disampaikan melalui lisan Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam. Al Qur'an diturunkan secara berangsur-angsur kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, agar umatnya dapat membaca dan mempelajari ayat demi ayat. Karena membaca Al Qur'an adalah ibadah, bahkan hukumnya fardu 'ain atau kewajiban setiap individu. Setiap individu muslim wajib membaca Al Qur'an dengan baik dan benar. Adapun hukum mengajarkannya adalah fardu kifayah, bila suatu pemukiman sudah ada yang mengajarkan Al Qur'an maka gugur kewajiban yang lainnya untuk mengajarkannya. (Said 2010:165)

Al Qur'an yang dibaca akan memberikan syafaat (pertolongan dibebaskan dari azab) kepada yang membacanya, semakin banyak dan sering membaca Al Qur'an maka akan semakin banyak syafaat yang diraihnya. (Said 2010:189)

Kemampuan dalam membaca dan hafalan Al Qur'an dengan baik dan benar yang digunakan sebagai penuntun atau pedoman bagi diri kita sendiri dalam melakukan sesuatu hal yang bermanfaat baik di dunia maupun diakhirat. Selain sebagai pedoman untuk dirinya sendiri, kemampuan yang dimiliki dalam membaca Al Qur'an dapat juga disampaikan kepada orang lain. Oleh karena itu, upaya dalam meningkatkan kemampuan membaca Al Qur'an merupakan suatu tuntunan yang menjadi prioritas utama bagi umat Islam dalam rangka peningkatan, penghayatan dan pengamalan Al Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.

Demi lancarnya suatu pembelajaran khususnya pembelajaran Al Qur'an dibutuhkan suatu metode. Metode pembelajaran adalah suatu cara untuk menyampaikan suatu secara efektif bagi seorang pendidik. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif dan siswa pun dapat mudah mengikuti.

SD Muhammadiyah Wirobrajan II sudah menggunakan metode ummi dalam membaca dan hafalan dalam belajar Al Qur'an, sebelum menggunakan metode ummi di SD Muhammadiyah Wirobrajan II ini menggunakan metode iqra dalam membaca Al Qur'an, akan tetapi dalam penerapan metode iqra masih banyak siswa yang kurang berantusias dan kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pengajaran Al Qur'an. Hafalan di SD Muhammadiyah Wirobrajan II juga siswa-siswinya masih bermalas-malasan dalam menghafal Al Qur'an, sehingga dalam proses pembelajaran membaca dan hafalan menggunakan metode iqra kurang efektif dalam pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an, banyak siswa tidak mengikuti kegiatan membaca dan hafalan Al Qur'an dengan baik. Dengan demikian, mulai menggunakan Metode Ummi di SD Muhammadiyah Wirobrajan II dalam kegiatan pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an, karena metode ummi pembelajarannya menyenangkan bagi siswa sehingga siswa dalam membaca dan hafalan Al Qur'an baik dan bagus hasilnya dengan menggunakan metode ummi.

Berdasarkan latar belakang tersebut dan observasi lapangan, penulis mengamati secara langsung tentang pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an siswa menggunakan metode ummi di SD Muhammadiyah Wirobrajan II. Sehingga dapat difokuskan pada penelitian ini tentang pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi. Adapun yang

dirumuskan yaitu: 1) Bagaimana kemampuan membaca dan hafalan Al Qur'an siswa di SD Muhammadiyah Wirobrajan II?, 2) Bagaimana Implementasi Pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi di SD Muhammadiyah Wirobrajan II?, 3) Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam pengelolaan pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi di SD Muhammadiyah Wirobrajan II?.

## TINJAUAN PUSTAKA

Metode Ummi ini merupakan metode yang mengenalkan cara membaca Al Qur'an dengan tartil, metode ini sudah terbukti mampu mengantarkan anak-anak untuk membaca Al Qur'an dengan tartil. Dalam pembelajaran metode ummi menggunakan sebuah pendekatan. Pendekatan yang ada di metode ummi ini yaitu pendekatan bahasa Ibu yang pada dasarnya pendekatan bahasa ibu memiliki 3 unsur bahasa yaitu : *Direct Methode* (metode langsung), *Repeation* (diulang-ulang) dan Kasih Sayang Tulus. Dengan adanya 3 bahasa pendekatan dalam metode ummi ini dapat diterapkan dalam metode ini, diharapkan mampu mengantarkan dan menciptakan generasi Qur'aini yang berkontribusi dalam memberikan solusi dalam pembelajaran Al Qur'an dengan semangat *Fastabikhul Khoirot*.(Ummi Foundation 2017)

Dalam pembelajarannya Metode Ummi menggunakan sebuah pendekatan metode yang disebut dengan metode pendekatan bahasa ibu yang pada hakekatnya ada tiga unsur pendekatan dalam Metode Ummi. Dari situlah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penggunaan metode Ummi dalam pembelajaran Al Qur'an. Dalam pengajarannya metode ummi terdapat enam jilid untuk anak-anak dan tiga jilid untuk dewasa, serta buku tajwid dan gharib Al Qur'an. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik dalam implementasi pembelajaran Metode Ummi untuk meningkatkan membaca anak-anak dalam bacaan Al Qur'an. (Ummi Foundation 2018)

Dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat disebut proses pembelajaran, sangat penting bagi seseorang guru mempunyai pengetahuan berbagai metode dalam mengajar. Ia harus mempunyai wawasan yang luas dalam metode tentang proses kegiatan belajar mengajar itu terjadi, dan langkah-langkah apakah harus yang ditempuh oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, apalagi guru yang tidak menguasai materi yang hendak disampaikan, maka kegiatan belajar mengajar tersebut tidak akan maksimal, bahkan cenderung akan gagal.

Pada era globalisasi saat ini, anak cenderung lebih jenuh dan minat belajar membaca Al Qur'an menjadi berkurang dikarenakan para pengajar menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode pemberian tugas, dan metode iqra dalam mempelajari ilmu tajwid (Febrianto, 2018:7).

Bagi seorang guru harus mempunyai wawasan yang luas, seperti wawasan belajar dan mengajar ini sebenarnya merupakan garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Jadi seorang guru harus paham dan menguasai secara baik tentang metode.

Membaca Al Qur'an termasuk ibadah yang paling utama, yang dijadikan sebagai upaya mendekatkan diri kepada Allah. Dalam hal ini para ulama sepakat bahwa huku membaca Al Qur'an adalah *wajib 'ain*. Maksudnya, setiap individu yang mengaku dirinya muslim harus mampu membaca Al Qur'an dengan baik dan benar sesuai tartil. Kalau tidak maka ia berdosa (Rizem, 2013:95).



Sedangkan pengertian tajwid menurut istilah yang berarti yaitu segala sesuatu yang memberikan segala pengertian tentang huruf, baik hak huruf (*haqqul huruf*) maupun hukum-hukum baru, setelah hak-hak huruf (*mustaqqul huruf*) dipenuhi yang terdiri atas sifat-sifat huruf, hukum-hukum madd, dan sebagainya. Sebagai contoh adalah *tarqiq*, *tahim* dan semisalnya. (Wahyudi, 2007:1)

Menurut sebagian ulama 'tajwid adalah sesuatu cabang ilmu yang sangat penting untuk dipelajari ilmu qira'at Al Qur'an. Ilmu tajwid adalah pelajaran untuk memperbaiki bacaan Al Qur'an yang didalamnya mempelajari bagaimana cara melafadzkan huruf yang berdiri sendiri, huruf yang dirangkaikan dengan huruf yang lain, melatip lidah mengeluarkan huruf dari makhrjanya, belajar mengucapkan bunyi panjang dan pendek, cara menghilangkan bunyi huruf dengan menggabungkan kepada huruf yang sesudahnya berat atau ringan, berdesis atau tidak, mempelajari tanda-tanda berhenti (*waqaf*) dalam bacaan dan lain sebagainya. (Faisol, 2010:130)

Membaca Al Qur'an merupakan perbuatan ibadah bagi yang membacanya. Untuk itu sangat diperlukan makhray-makhray didalam membacanya. Adapun pengertian "*makhrijul al Huruf*" menurut bahasa adalah membunyikan huruf. Sedangkan menurut istilah adalah menyebutkan atau membunyikan huruf-huruf yang ada dalam Al Qur'an. Syekh Ibnul Jazariy membagi *makhrijul al Huruf* itu, akan tetapi diringkas menjadi 5, yaitu:

- a) *Al-Jauf* : Lobang tenggorokan dan mulut
- b) *Al-Halq* : Tenggorokan
- c) *Al-Lisan* : Lidah
- d) *Asyasyafataan* : Kedua bibir
- e) *Al-Khoisyum* : Pangkal hidung

Indikator-indikator kemampuan membaca Al Qur'an dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1) Kelancaran Membaca Al Qur'an

Lancar adalah kancang (tidak berputus-putus, tidak tersangkut-sangkut, cepat dan fasih) (Poerwadarminta, 2006:559). Yang dimaksud yaitu dengan lancar adalah membaca Al Qur'an dengan fasih dan tidak terputus-putus. Karena kefasihan seseorang dalam membaca Al Qur'an juga mampu mempengaruhi baik buruknya kemampuan membaca Al Qur'an pada siswa.

### 2) Ketepatan Membaca Al Qur'an sesuai dengan kaidah Tajwid

Ilmu tajwid adalah mengucapkan setiap hurufnya (Al Qur'an) sesuai dengan makhrjanya menurut sifat-sifat huruf yang seharusnya diucapkan (AF, 1995:118). Ilmu tajwid berguna untuk memelihara bacaan Al Qur'an dari kesalahan dalam membaca Al Qur'an sehingga mampu menghindari siswa dari kesalahan dalam pemaknaan Al Qur'an.

Adapun hukum membaca Al Qur'an dengan memakai aturan-aturan tajwid adalah *farđu'ain* atau mewajibkan seseorang untuk mempergunakannya dalam membaca Al Qur'an. Dengan demikian hal ini menjadi kita sebagai seorang muslim, bahwa kita harus menjaga dan memelihara kehormatan, kesucian, dan kemurnian Al Qur'an dengan cara membaca Al Qur'an secara baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwidnya.

### 3) Kesesuaian Membaca dengan Makhrjanya

Sebelum membaca Al Qur'an, sebaiknya seseorang terlebih dahulu mengetahui apa itu makhraj dan sifat-sifat huruf. Sebagaimana yang sudah dijelaskan didalam ilmu tajwid. Makhrajul huruf adalah membaca huruf-huruf didalam Al Qur'an sesuai dengan tempat keluarnya huruf seperti; tenggorokan, ditengah lidah, antara dua bibir dan lain-lain (Khon, 2007:44). Jika seseorang salah dalam pengucapan makhrajul hurufnya maka secara tidak langsung seseorang tersebut mampu mengubah arti atau makna huruf Al Qur'an yang sebenarnya.

## **METODELOGI PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Wirobrajan II. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif studi kasus dengan teknik penentuan subjek yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Adapun subjek penelitian ini ada 8 subjek yang terdiri dari 1 Kepala Sekolah, 1 Koordinator ummi, 1 Guru khusus metode ummi, dan 5 Siswa Kelas V. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisi data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yaitu dengan memberikan ulasan atau interpretasi terhadap data yang diperoleh sehingga lebih jelas dan bermakna. Langkah-langkah untuk melakukan analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Kemampuan Membaca dan Hafalan Al Qur'an Siswa**

#### **1. Kelancaran Membaca dan Hafalan Al Qur'an**

Kelancaran membaca dan hafalann Al Qur'an adalah lancar dan kencang (tidak berputus-putus, tidak tersangkut-sangkut, cepat dan fasih), yang dimaksud yaitu dengan lancar adalah membaca dan hafalan Al Qur'an dengan fasih tidak terputus dalam membaca dan hafalan Al Qur'an.

#### **2. Ketepatan Membaca dan Hafalan Al Qur'an sesuai dengan kaidah Tajwid**

Ilmu tajwid adalah pelajaran untuk memperbaiki bacaan Al Qur'an yang didalamnya mempelajari bagaimana cara melafadzkan huruf yang berdiri sendiri, huruf yang dirangkaikan dengan huruf yang lain, melatih lidah mengeluarkan huruf dari makhrajnya, belajar mengucapkan bunyi panjang dan pendek, cara menghilangkan bunyi huruf dengan menggabungkan kepada huruf yang sesudahnya mempelajari tanda-tanda berhenti (waqaf) dalam bacaan dan lain sebagainya.

#### **3. Kesesuaian Membaca dan Hafalan Al Qur'an dengan Makhrajnya**

Makhrajul huruf adalah membaca huruf-huruf didalam Al Qur'an sesuai dengan tempat keluarnya huruf seperti: tenggorokan, ditengah lidah, antara dua bibir dan lain-lain.

Kemampuan membaca dan hafalan dalam pembelajaran Al Qur'an siswa sudah baik dalam kemampuan membaca dan hafalannya. Siswa baik dan lancar dalam membaca dan hafalan Al Qur'an, bahwa kelancaran membaca dan hafalan Al Qur'an siswa dapat membaca dengan kencang tidak terputus-putus dalam menghafal surat-surat didalam Al Qur'an. Kemampuan juga dapat dilihat dari siswa ketepatan dalam membaca dan hafalan Al Qur'an dengan kaidah tajwid siswa dalam dalam membaca Al Qur'an maupun

menghafal menggunakan metode ummi. Dan kesesuaian dalam membaca dan hafalan sesuai makhrajnya, membaca huruf-huruf didalam Al Qur'an harus sesuai dengan makhrajnya. Kemampuan membaca dan hafalan Al Qur'an siswa di SD Muhammadiyah Wirobrajan II. Dilihat dari data nilai dari tahun sebelumnya dalam pembelajaran Al Qur'an. Kemampuan siswa dalam membaca dan hafalan Al Qur'an menunjukkan peningkatan baik dalam membaca dan menghafal Al Qur'an dilihat dari nilai pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi nilai pada tahun 2020/2021 lebih baik dari nilai tahun sebelumnya.

B. Implementasi Pembelajaran Al Qur'an Menggunakan Metode Ummi di SD Muhammadiyah Wirobrajan II

Pelaksanaan implementasi pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi berjalan dengan lancar dengan adanya sistem pendukung dalam implementasi metode ummi berupa kualifikasi guru yang sudah memiliki sertifikasi metode ummi dan tidak lupa dari segi sarana prasarana pendukung dalam penerepan metode ummi sehingga pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an dapat berjalan dengan lancar. Sistem pendukung dalam pelaksanaan implementasi metode ummi sudah baik dimana guru juga menggunakan model pendekatan pembelajaran yang ada di metode ummi dengan menerapkan model pembelajaran klasikal baca simak. Saat pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an menggunakan alat peraga metode ummi dan saat proses pembelajaran Al Qur'an juga menggunakan buku metode ummi.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pengelolaan Pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi

1. Faktor Pendukung Dalam Pengelolaan Pembelajaran Al Qur'an Menggunakan Metode Ummi

Pelaksanaan metode ummi dapat berjalan dengan lancar dalam pengelolaannya dapat dilihat dari berbagai aspek dan faktor pendukung yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi. Faktor-faktor pendukung dalam pengelolaan pembelajaran Al Qur'an sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, dalam faktor internal meliputi dari aspek fisiologis dan aspek psikologis. Dalam pengelolaan pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi faktor internal dilihat dari minat dan bakat siswa dalam pembelajaran Al Qur'an. Siswa memiliki bakat dalam dirinya dalam menghafal Al Qur'an, sehingga siswa memiliki bakat yang lebih dalam menghafal Al Qur'an dengan baik, dimana siswa sudah hafal beberapa surat yang ada di Al Qur'an dan dalam pengucapannya juga baik. Sehingga siswa dapat mendapatkan nilai positif bagi dirinya tersendiri karena bakat yang dimilikinya, setiap orang juga memiliki pengaruh terhadap kecepatan atau kelambatan dalam menguasai tatacara membaca dan hafalan Al Qur'an dengan baik.

b. Faktor Eksternal

Faktor yang timbul dari luar siswa. Adapun faktor dari luar yang mempengaruhi kemampuan membaca dan hafalan Al Qur'an, secara umum terdiri dari dua macam faktor eksternal seperti; lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial yang paling banyak mempengaruhi adalah orang tua atau keluarga. Orang tua siswa sangat mendukung dan berperan dalam mendukung pengelolaan pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi dapat berjalan baik dengan adanya dukungan dan motivasi dari orang tua siswa dalam belajar Al Qur'an. Pendidikan tidak hanya sepenuhnya diserahkan kepada pihak sekolah, akan tetapi orang tua juga tetap berperan melanjutkan pendidikan anak dirumah dengan yang sudah diterapkan sekolah.

2) Lingkungan non sosial

Lingkungan non sosial adalah lingkungan sekitar berupa benda-benda fisik, seperti gedung sekolah, letak rumah siswa, alat-alat belajar siswa, sarana prasarana dalam kegiatan pembelajaran siswa. Dari sisi lingkungan non sosial pembelajaran Al Qur'an dapat berjalan dengan lancar dan baik, berupa dukungan dari fasilitas disekolah dalam pembelajaran, sarana prasarana penunjang pembelajaran Al Qur'an dengan metode ummi. Sarana prasarana di SD Muhammadiyah Wirobrajan II sudah mendukung dalam pembelajaran Al Qur'an menggunakan metode ummi.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu. Dalam pembelajaran Al Qur'an dengan metode ummi menggunakan model pembelajaran klasikal baca simak dan dibuat berkelompok untuk kelancaran dan bisa lebih teliti dalam melihat kemampuan siswa dalam membaca dan hafalannya. Model pembelajaran ini tidak membingungkan siswa dalam kegiatan pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an.

Faktor pendekatan belajar ini guru sudah menggunakan strategi yang menarik agar pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an dapat berjalan dengan lancar dengan menggunakan strategi yang menyenangkan guru sudah memilih suatu strategi dan metode yang cocok digunakan dalam pembelajaran membaca dan menghafal Al Qur'an sehingga para siswa pada pembelajaran tidak bosan dan senang saat pembelajaran.

2. Faktor Penghambat Dalam Pengelolaan Pembelajaran Al Qur'an Menggunakan Metode Ummi

Faktor penghambat dalam pengelolaan pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an menggunakan metode ummi, di SD Muhammadiyah Wirobrajan II guru menemukan kesulitan dalam mengimplementasikan metode ummi saat awal penerapan menggunakan metode ummi. Awal penerapan menggunakan metode ummi para guru menemui kesulitan karena masa peralihan dari metode sebelumnya ke metode ummi membuat siswa merasa beda saat pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an. Berjalannya waktu siswa sudah memahami metode ummi dalam pembelajaran Al Qur'an sehingga pembelajarannya menyenangkan sehingga membuat siswa antusias terhadap pembelajaran metode ummi.

Kesulitan yang dihadapi guru saat pembelajaran metode ummi pada masa pandemi covid-19, dengan pembelajaran daring materi tidak secara maksimal disampaikan karena terkendala jaringan sinyal yang tidak sama di perangkat orangtua siswa.

## **KESIMPULAN**

Data yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah data Kualitatif. Data kualitatif adalah data yang tidak berupa angka-angka, tetapi kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen.

Berdasarkan hasil penelitian di SD Muhammadiyah Wirobrajan II, maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa:

- a. Kemampuan membaca dan hafalan Al Qur'an siswa di SD Muhammadiyah Wirobrajan II dapat diketahui melalui berbagai aspek untuk melihat kemampuan membaca dan hafalan siswa yaitu: 1) Kelancaran membaca dan hafalan siswa; 2) Ketepatan membaca dan hafalan Al Qur'an sesuai dengan kaidah tajwid; 3) Kesesuaian membaca dan hafalan Al Qur'an dengan makhrajnya. Dalam kemampuan membaca dan hafalan Al Qur'an siswa sudah baik tidak terputus-putus dalam membaca dan menghafal surat yang ada di Al Qur'an, siswa lancar dalam membaca maupun menghafal surat-surat Al Qur'an, saat melafadzkan huruf-huruf Al Qur'an siswa sudah baik dalam melafadzkan huruf yang berdiri sendiri dan huruf yang dirangkaikan dengan huruf yang lain.
- b. Implementasi metode ummi dalam pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an siswa menerapkan sebuah sistem mutu pembelajaran Al Qur'an yaitu bermutu, baik, dan berkualitas, dengan melakukan standarisasi, input, proses, dan outputnya. Pelaksanaan metode ummi saat pembelajaran membaca dan hafalan Al Qur'an menggunakan model pembelajaran metode klasikal baca simak, metode pembelajaran baca Al Qur'an yang dijalankan dengan cara membaca bersama-sama halaman yang ditentukan oleh guru. Implementasi metode ummi dalam pembelajaran Al Qur'an didukung dengan sistem pendukung yang berupa kualifikasi guru yang sudah memiliki sertifikasi metode ummi, dan tidak lupa sarana prasarana pendukung dalam pembelajaran Al Qur'an.
- c. Faktor pendukung yang mempengaruhi dalam pengelolaan pembelajaran Al Qur'an dengan metode ummi yaitu: 1) Faktor peserta didik; 2) Faktor sarana prasarana; 3) Faktor orangtua; 4) Faktor pendekatan belajar; 5) Metode pembelajaran; 6) Spesifikasi metode ummi; 7) Guru yang bermutu; 8) Sistem berbasis mutu metode ummi. Faktor penghambat yang dapat mempengaruhi pengelolaan pembelajaran Al Qur'an kemampuan peserta didik yang berbeda-beda, dan saat pembelajaran daring terkendala di sinyal perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran mengalami terkendala teknis maupun materi tidak dapat disampaikan dengan baik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- AF, Hasanudin. 1995. *Perbedaan Qiroat Dan Pengaruhnya Terhadap Istimbath Hukum Dalam Al Qur'an*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Faisol. 2010. *Cara Mudah Belajar Ilmu Tajwid*. Malang: UIN Maliki Press.

- Febrianto, Arip. 2018. "Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Mempelajari Ilmu Tajwid." *Jurnal Dinamika Informatika* 7:83–90.
- Khon, Abdul Majid. 2007. *Pratikum Qiroat: Keanahan Bacaan Al Qur'an Qiro'at Ashim Dari Hafash*. Jakarta: Penerbit Pelajar.
- Poerwadarminta, W. J. .. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rizem, Aizid. 2013. *Dahsyatnya Mukjizat 13 Sunnah Nabi*. Yogyakarta: Sabil.
- Said, Muhammad. 2010. *Pesan-Pesan Rasullullah SAW Dalam Majelis Dzikir Dan Pikir*. Jakarta: Gema Insani.
- Ummi Foundation. 2017. *Modul Sertifikasi Guru Al Qur'an Metode Ummi*. Surabaya: Ummi Foundation.
- Ummi Foundation. 2018. "Tentang Ummi." *Ummi Foundation*. Retrieved(<http://ummifoundation.org/tentang>).
- Wahyudi, Moh. 2007. *Ilmu Tajwid Plus*. 1st ed. Surabaya: Halim Jawa.

# **MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK MATERI MENULIS KALIMAT SEDERHANA UNTUK KELAS I SEKOLAH DASAR**

**Fitrah Alfiyanti Laily<sup>1</sup>, Nanang Khoirul Umam<sup>2</sup>**  
Universitas Muhammadiyah Gresik

## **ABSTRACT**

*This research was motivated by teachers who still rarely use learning media, especially in writing simple sentences when the learning process takes place. Thus, this study aims to determine the validity and effectiveness of Scrapbook learning media for simple sentence writing for elementary school I. The method in this study uses a 4-D model, but the researchers only did three stages, namely define, design, and develop. In the develop stage, the researcher validated, revised and tested the media for 6 students. So that the data collection techniques were carried out with media validation, material validation and the distribution of response questionnaire sheets. The subjects in this study were 2 media expert validators and 2 material expert validators. The results of this media development meet the validity indicators of the validators of media experts and material experts. The results of media validation obtained an average percentage of 89% and included very valid criteria. The results of material validation obtained an average percentage of 90% and included very valid criteria. Based on the validation results, this media can be used in the learning process.*

**Keywords:** 4-D model, scrapbook learning media for simple sentence writing materials

## **ABSTRAK**

Penelitian ini di latar belakang oleh guru yang masih jarang menggunakan media pembelajaran terutama dalam materi menulis kalimat sederhana ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media pembelajaran Scrapbook Materi Menulis Kalimat sederhana untuk I sekolah dasar. Metode dalam penelitian ini menggunakan model 4-D, tetapi peneliti hanya melakukan tiga tahap, yakni define, design, dan develop. Tahap develop, peneliti melakukan validasi, revisi dan uji cobamedia kepada 6 peserta didik. Sehingga teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan validasi media, validasi materi dan penyebaran lembar angket respon. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Hasil pengembangan media ini memenuhi indikator kevalidan dari para validator ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media memperoleh rata-rata persentase 89% dan termasuk kriteria sangat valid. Hasil validasi materi memperoleh rata-rata persentase 90% dan termasuk kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi, maka media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci :** model 4-D, media pembelajaran scrapbook materi menulis kalimat sederhana

## **PENDAHULUAN**

Dasar mempelajari bahasa Indonesia atau lebih dikenal dengan empat keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan yang terakhir adalah keterampilan menulis. Menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa tidak dapat dipisahkan dari aspek keterampilan bahasa lainnya. Melalui mendengarkan, berbicara, dan membaca akan memberikan kontribusi yang berharga untuk penulisan. Sebaliknya, apa yang dipelajari dari menulis juga berpengaruh terhadap ketiga keterampilan bahasa lainnya. Namun, menulis memiliki karakteristik yang berbeda. Sifat tulisan yang aktif, produktif dan tertulis membuatnya unik dalam hal bahasa, media, dan banyak bahasa yang digunakan (Sugiarti, 2018). Menulis berbeda jika dibandingkan dengan keterampilan bahasa Indonesia yang lainnya seperti membaca, menulis dan menyimak karangan suatu narasi karena menulis ialah salah satu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Selain itu, menulis juga adalah keterampilan yang lebih kompleks, sebab dalam menulis diharuskan untuk menuangkan konsep, perasaan, gagasan dan kemampuan.

Keterampilan menulis adalah keterampilan yang harus dikembangkan secara sistematis dari pendidikan dasar. Tanpa adanya sistem dan pengajaran yang sistematis, sulit untuk mencapai keterampilan ini. Selain keterampilan membaca dan berhitung, keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah aspek yang harus ditekankan oleh guru. Dengan cara ini, peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik secara lisan dan tulisan. Peserta didik sangat membutuhkan kemampuan untuk menulis secara efektif, yang nantinya tidak hanya diperlukan sebagai sarana belajar selama di sekolah, tetapi keterampilan berbahasa juga sangat penting untuk mendukung kehidupan sehari-hari hingga nanti di dunia profesional.

Kegiatan pembelajaran mengenai keterampilan untuk menulis diajarkan oleh peserta didik kelas 1 sekolah dasar untuk menunjang proses belajar di kelas kelas selanjutnya. Dengan ini penulis menggunakan kompetensi dasar yaitu tentang merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang baik secara tulisan dan lisan yang bisa dibantu dalam penggunaan kosa kata bahasa daerah. Selain itu, di jenjang SD dan TK, dalam kondisi covid-19 saat ini orang tua peserta didik disisi lain memiliki peran ganda yang salah satunya menggantikan peran guru. Padahal kemampuan orang tua terhadap ilmu pengetahuan berbeda-beda sesuai dengan pengalaman, penyampaian kepada anak, tingkat pendidikan, dan faktor faktor lainnya. Karena keterbatasan



inilah yang dapat membuat peserta didik kelas 1 SD tidak dapat mencapai kompetensi keterampilan menulis mengingat akan keperluan yang didominasi dalam hal praktek.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas 1 UPT SD Negeri 39 Gresik, menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran pada jenjang pendidikan sekolah dasar apalagi dalam kondisi darurat pandemik global Covid-19 seluruh kegiatan belajar mengajar di sekolah harus dihentikan. Dengan adanya kejadian ini, memperlambat dalam proses pembelajaran yang diharuskan menggunakan daring. Sehingga banyak terdapat kendala-kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran daring, yaitu proses pembelajaran yang hanya dilakukan di *whatsapp* grup, banyaknya wali murid yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan *smartphone* yang terkadang susah sinyal. Kemudian materi kalimat sederhana dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 UPT SD Negeri 39 Gresik, yakni terkait ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk, kebanyakan peserta didik mengalami kesulitan menulis mencakup materi tersebut. Kemudian peserta didik yang cenderung ketika menulis, mereka melakukan secara per abjad dan dituntun oleh guru. Maka dari itu solusi atau upaya untuk mengurangi permasalahan tersebut dibutuhkan adanya sebuah media pembelajaran untuk membuat sesuatu yang menarik dan memudahkan peserta didik memahami apa yang sebelumnya tidak diketahuinya.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah tahap berkomunikasi antara pengajar, pembelajar dan bahan pembelajaran. Bahan ajar ini sebagai acuan dalam sumber belajar yang berkaitan tentang materi instruksional bagi peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran pada anak sekolah dasar di masa-masa pembelajaran darurat seperti pandemi covid saat ini dengan pengawasan dan bantuan orang tua peserta didik akan sangat membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran. Inovasi harus selalu dilakukan oleh guru guna menarik perhatian peserta didik untuk belajar (Umam et al., 2019). Salah satunya dengan menggunakan scrapbook.

*Scrapbook* merupakan kreativitas menempel pada lembar kertas kosong dengan menggunakan bahan barang sisa ataupun bahan baru untuk memperindah dan menghias kertas kosong yang bertujuan menarik minat pembaca untuk menerima informasi dan materi (Alfian, 2019). Media scrapbook tersebut akan dikembangkan peneliti menjadi media pembelajaran scrapbook berbasis full desain yaitu materi mengenai mengungkapkan materi

kalimat sederhana dalam bentuk lisan maupun tulisan. Mengenai materi pembelajaran, peneliti mengambil pada muatan Bahasa Indonesia di tema 5, sub tema 1 dan pembelajaran 1. Peneliti mencari penelitian terdahulu sebagai referensi diantaranya adalah : (1) Penelitian yang dilakukan oleh Zaenah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Scrapbook bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dalam materi bilangan bulat”. (2) Penelitian yang dilakukan oleh Veronica dkk (2018) dengan judul “Pengembangan Media Scrapbook pada pembelajaran IPA”.

Penelitian yang dilakukan oleh Zaenah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Scrapbook bermuatan *problem posing* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dalam materi bilangan bulat” . Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil kevalidan media scrapbook problem posing sebesar 82,27 %, tingkat kepraktisan media scrapbook 83,02 % dengan kategori sangat praktis, tingkat keefektifan media scrapbook bermuatan problem posing sebesar 81,25%. Berdasarkan range persentase yang diperoleh menyatakan bahwa media scrapbook bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi bilangan bulat.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Veronica dkk (2018) dengan judul “Pengembangan Media Scrapbook pada pembelajaran IPA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook* materi penggolongan hewan valid digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang dilakukan dengan cara melakukan validasi media pembelajaran dan validasi materi pembelajaran. Penilaian ahli media pembelajaran didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 91,96% dengan kategori sangat layak digunakan. Penilaian ahli materi pembelajaran didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 90,38% dengan kriteria baik sekali. Berdasarkan range persentase yang diperoleh menyatakan bahwa media scrapbook penggolongan hewan valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *Scrapbook* materi menulis kalimat sederhana kelas I sekolah dasar. Media ini akan dikembangkan dalam materi menulis kalimat sederhana mengenai 8 ungkapan yang ada pada tema 5, subtema 1, pembelajaran 1, muatan Bahasa Indonesia. Konsep materi yang dituangkan dalam media tidak berbeda dengan materi yang disajikan dalam buku tema tersebut. Peserta didik secara

berkelompok akan disajikan data contoh mengenai materi 8 ungkapan. Setelah itu, peserta didik harus memahami materi dan mempraktekkan yang terdapat pada media Scrapbook. Kemudian di media scrapbook juga terdapat kotak yang berisikan soal dan kotak yang berisikan kertas kosong untuk peserta didik menjawabnya. Scrapbook ini disajikan dengan ukuran kertas A4. Penelitian ini dilakukan yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta melakukan uji coba peserta didik yang dilakukan secara terbatas yakni hanya 6 peserta didik. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media pembelajaran *Scrapbook* materi menulis kalimat sederhana kelas I sekolah dasar.

## I. KAJIAN TEORI

### a. Definisi Scrapbook

*Scrapbook* merupakan kreativitas menempel pada lembar kertas kosong dengan menggunakan bahan barang sisa ataupun bahan baru untuk memperindah dan menghias kertas kosong yang bertujuan menarik minat pembaca untuk menerima informasi dan materi (Alfian, 2019). Materi yang digunakan yaitu materi tematik yang dirubah menjadi bentuk media yang menarik dan tidak membosankan untuk peserta didik dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu dari tujuan media pembelajaran. Scrapbook ini juga dikatakan sebagai *media by design*. *Media by design* merupakan bentuk media yang didesign khusus untuk pencapaian tujuan belajar yang memperhatikan karakteristik peserta didik (Satrianawati, 2018). *Scrapbook* yang dikembangkan peneliti bernama *Scrapbook* materi menulis kalimat sederhana. *Scrapbook* ini yang dikembangkan peneliti sesuai pada tema 5 (pengalamanku) sub tema 1 pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia untuk kelas 1 sekolah dasar.

### b. Manfaat *Scrapbook*

Media *scrapbook* ini memiliki beberapa manfaat, termasuk membuat siswa lebih kreatif, mengembangkan hobi, berfungsi sebagai dokumen, dan fasilitas hiburan yang menghilangkan stres.

*Scrapbook* juga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran jika disusun secara teratur dengan kreatif dan menarik serta dilengkapi dengan gambar dan materi yang akan diajarkan. Dalam membuat *scrapbook* dapat menggunakan bahan bahan yang ada di lingkungan sekitar bisa juga menggunakan barang bekas atau yang sudah tak terpakai.

c. **Kelebihan dan kekurangan *Scrapbook***

Menurut Satrianawati (2018) media by design memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan antara lain :

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan karena *scrapbook* dibuat berdasarkan rancangan individu atau dibuat sendiri.
2. Menumbuhkan kreatifitas: mampu membuat karya imajinatif dan mewujudkan ide-ide dalam menciptakan media pembelajaran.
3. Kebanggaan institusi/personil: karena dengan banyaknya media pembelajaran yang dirancang sendiri oleh individu tersebut akan dapat membawa nama harum suatu instansi.

Disamping memiliki kelebihan, adapun juga Kekurangannya antara lain :

1. Menggunakan waktu yang lama, sesuai dengan kerumitan yang dibuat.
2. Menggunakan biaya yang tak sedikit
3. Menggunakan tenaga serta dituntut untuk berfikir keras agar dapat membuat media sesuai harapan.

d. **Rancangan desain *Scrapbook***

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* materi menulis kalimat sederhana ini, berisikan dengan desain yang menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran *scrapbook* ini dibuat oleh peneliti dari kertas art paper putih 230 gram. Tulisan yang ada pada media ditulis dengan font Montserrat ukuran 18.

Media *scrapbook* materi menulis kalimat sederhana ini berisikan mengenai materi ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan memakai bahasa yang santun secara lisan dan tulisan dengan rancangan full desain disetiap halaman.

Konten yang ada di dalam rancangan *scrapbook* sebagai berikut :

- 1) Halaman 1 dan 2, mengenai ungkapan penyampaian terima kasih berisikan cerita teks bergambar dan terdapat kantong pertanyaan atau soal yang bisa dikerjakan.
- 2) Halaman 3 dan 4, mengenai ungkapan penyampaian permintaan maaf berisikan cerita teks bergambar dan terdapat kantong pertanyaan atau soal yang bisa dikerjakan.
- 3) Halaman 5 dan 6, mengenai ungkapan penyampaian tolong berisikan cerita teks bergambar dan terdapat kantong pertanyaan atau soal yang bisa dikerjakan.
- 4) Halaman 7 dan 8, mengenai ungkapan penyampaian pemberian pujian berisikan cerita teks bergambar dan terdapat kantong pertanyaan atau soal yang bisa dikerjakan.

- 5) Halaman 9 dan 10, mengenai ungkapan penyampaian ajakan berisikan cerita teks bergambar dan terdapat kantong pertanyaan atau soal yang bisa dikerjakan.
- 6) Halaman 11 dan 12, mengenai ungkapan penyampaian pemberitahuan berisikan cerita teks bergambar dan terdapat kantong pertanyaan atau soal yang bisa dikerjakan.
- 7) Halaman 13 dan 14, mengenai ungkapan penyampaian perintah berisikan cerita teks bergambar dan terdapat kantong pertanyaan atau soal yang bisa dikerjakan.
- 8) Halaman 15 dan 16, mengenai ungkapan penyampaian petunjuk berisikan cerita teks bergambar dan terdapat kantong pertanyaan atau soal yang bisa dikerjakan.

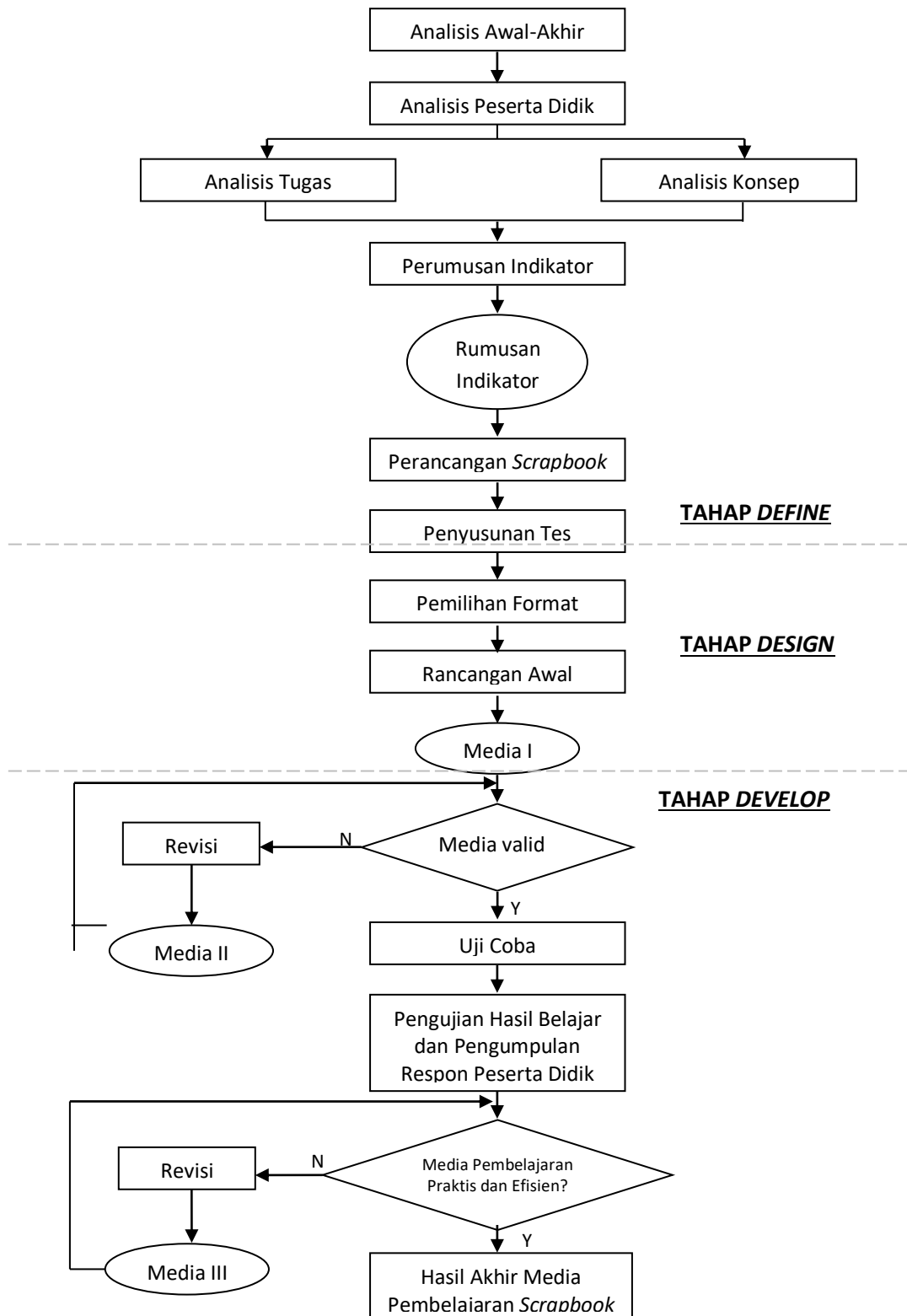
#### e. Cara penggunaan

Cara penggunaan media *scrapbook* sangat mudah. Peserta didik cukup membukanya dan mengisi perintah sesuai yang terdapat dalam *scrapbook* atau membaca petunjuk yang ada didalam isi *scrapbook*. Dalam penggunaan media *scrapbook* peserta didik diharuskan lebih teliti dan hati hati supaya hiasan pada *scrapbook* tidak mudah rusak.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 39 Gresik pada semester genap dan waktu penelitian pada tahun ajaran 2020 atau 2021. Sedangkan subjek dari penelitian ini adalah validator ahli media dan validator ahli materi.

Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif pengembangan. Jenis penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri atas 4 tahap yakni, tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebarluasan (*disseminate*). Namun pada tahap penyebarluasan (*disseminate*) peneliti tidak melaksanakan karena keterbatasan waktu dan biaya. Peneliti melakukan validasi, revisi dan uji coba terbatas hanya kepada 6 peserta didik. Tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari : (1) analisis awal akhir, (2) analisis peserta didik, (3) analisis tugas, (4) analisis konsep, dan (5) analisis tujuan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) terdiri dari : (1) Menyusun tes acuan patokan, (2) pemilihan media, (3) pemilihan format, (4) desain awal. Tahap pengembangan terdiri dari : (1) validasi, (2) revisi dan (3) uji coba. Berikut ini adalah alur prosedur penelitian modifikasi model 4-D:



sumber :Thiagarajan (1974)

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memperoleh data adalah dengan melakukan validasi media dan materi. Serta menyebarkan lembar angket respon peserta didik. Hasil validitas dari para validator dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Validitas } (v) = \frac{\text{skor validasi}}{\text{skor maksimal soal}} \times 100\%$$

Sumber: Purboningsih (2015)

Setelah hasil validitas diketahui persentasenya, maka dapat dicocokkan dengan kriteria validitas sebagai berikut :

No.	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 – 100,00%	Sangat valid
2.	70,01 – 85,00%	Cukup valid
3.	50,01 – 70,00%	Kurang valid
4.	01,00 – 50,00%	Tidak valid

**Tabel 1. Persentase Hasil Validitas**

Sumber: Purboningsih (2015)

Media dan materi dapat dikatakan valid apabila memenuhi indikator kevalidan sebesar  $\geq 70,01$  % dengan kriteria cukup valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini merupakan hasil penelitian media pembelajaran Scrapbook materi menulis kalimat sederhana untuk kelas I sekolah dasar yang telah divalidasi oleh para validator ahli media dan ahli materi. Data diperoleh dengan cara memberikan instrumen lembar validasi media dan materi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan model 4-D Thiagarajan. Akan tetapi, peneliti hanya melakukan tiga tahap, yakni pendefinisian (define), tahap perancangan (design), dan tahap pengembangan (develop). Untuk tahap pengembangan (develop) peneliti hanya melakukan validasi, revisi dan uji coba peserta didik. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi nilai dari para validator ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran Scrapbook materi menulis kalimat sederhana :

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media I**

No	Aspek	Indikator	Skor yang diperoleh
1.	Ukuran/format <i>Scrapbook</i>	a. Ukuran fisik <i>Scrapbook</i>	5
2.	Desain sampul/cover <i>Scrapbook</i>	a. Ilustrasi sampul/cover <i>Scrapbook</i>	5
		b. Detail dan komposisi warna sampul/cover <i>Scrapbook</i>	5
3.	Desain isi <i>Scrapbook</i>	a. Tata letak <i>Scrapbook</i>	5
		b. Tipografi isi <i>Scrapbook</i>	4
		c. Ilustrasi isi <i>Scrapbook</i>	5
		d. Varian huruf	5
<b>Jumlah skor</b>			<b>34</b>
<b>presentase</b>			<b>97</b>

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media II**

No	Aspek	Indikator	Skor yang diperoleh
1.	Ukuran/format <i>Scrapbook</i>	a. Ukuran fisik <i>Scrapbook</i>	5
2.	Desain sampul/cover <i>Scrapbook</i>	a. Ilustrasi sampul/cover <i>Scrapbook</i>	4
		b. Detail dan komposisi warna sampul/cover <i>Scrapbook</i>	4
3.	Desain isi <i>Scrapbook</i>	a. Tata letak <i>Scrapbook</i>	3
		b. Tipografi isi <i>Scrapbook</i>	3
		c. Ilustrasi isi <i>Scrapbook</i>	3
		d. Varian huruf	4
<b>Jumlah skor</b>			<b>26</b>
<b>presentase</b>			<b>74</b>



**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi I**

No	Aspek	Indikator	Skor yang diperoleh
1.	Kelayakan isi	a. Kesesuaian dengan KI dan KD pembelajaran	5
		b. Keakuratan materi	5
		c. Materi pendukung pembelajaran	5
2.	Penyajian	a. Teknik penyajian	4
		b. Penyajian pembelajaran	5
		c. Kelengkapan penyajian	5
3.	Kebahasaan	a. Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	5
		b. Terbaca	5
		c. Bahasa dialogis interaktif	4
<b>Jumlah skor</b>			43
<b>presentase</b>			95

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi II**

No	Aspek	Indikator	Skor yang diperoleh
1.	Kelayakan isi	a. Kesesuaian dengan KI dan KD pembelajaran	5
		b. Keakuratan materi	5
		c. Materi pendukung pembelajaran	5
2.	Penyajian	a. Teknik penyajian	4
		b. Penyajian pembelajaran	5
		c. Kelengkapan penyajian	5
3.	Kebahasaan	a. Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	5
		b. Terbaca	5
		c. Bahasa dialogis interaktif	5
<b>Jumlah skor</b>			44
<b>presentase</b>			97

Pada tabel 2 dan 3 menjelaskan bahwa hasil rekapitulasi rata-rata persentase dari dua validator ahli media adalah sebesar 89% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran scrapbook materi menulis kalimat sederhana termasuk dalam kriteria sangat valid. Artinya, media dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meskipun ada sedikit revisi dari ahli media. Sedangkan, pada tabel 4 dan 5 menjelaskan bahwa hasil rekapitulasi rata-rata persentase dari dua validator ahli materi adalah sebesar 90% yang menunjukkan bahwa isi materi yang terdapat pada media pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat valid. Artinya, isi materi yang terdapat pada media pembelajaran scrapbook materi menulis kalimat sederhana dapat disajikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang sudah diperoleh, media yang dikembangkan oleh peneliti juga mendapatkan komentar dan saran untuk direvisi. Revisi dilakukan sebagai bentuk perbaikan dari media yang sudah dikembangkan, supaya media menjadi lebih baik lagi. Berikut ini adalah kritik dan saran yang diberikan oleh para validator ahli :

No	Pernyataan/Komentar/Saran dari Validator	Saran/Tindakan/Revisi yang dilakukan
<b>Validator Ahli Media I</b>		
1.	Diberi petunjuk cara penggunaan media dan didalamnya terdapat tempat Latihan untuk menulis (bisa dibuat ayo berlatih terus didalamnya ada kertas yang dapat dicoret dan dihapus)	Penambahan petunjuk cara penggunaan media. Serta penambahan ayo berlatih pada setiap halaman yang terdapat pertanyaan/ soal.
2.	Konten kalimat disesuaikan tema, koreksi lagi tentang isi kotak	Penambahan percakapan dan perubahan karakter wajah. Penambahan percakapan
<b>Validator Ahli Materi I</b>		
1.	Bagus	Tidak perlu diadakan revisi karena menurut validator ahli materi sudah sesuai dengan KI dan KD
<b>Validator Ahli Materi II</b>		
1.	Sudah baik mohon ditingkatkan lagi	Tidak perlu diadakan revisi karena menurut validator sudah sesuai dan mudah dipahami

## B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *Scrapbook* materi menulis kalimat sederhana untuk peserta didik kelas I sekolah dasar.

Proses penelitian pengembangan media *Scrapbook* materi menulis kalimat sederhana ini diukur berdasarkan kevalidan media dan angket respon peserta didik saja. Untuk memperoleh data tersebut peneliti melakukan empat kali validasi yakni pada dua ahli media dan dua ahli materi. Hasil validasi tersebut kemudian dilakukan analisis sesuai prosedur yang telah dibahas pada BAB III pada bagian teknik analisis data. Kemudian semua hasil validasi tersebut dihitung satu-persatu untuk mengetahui tingkat validitas media. Setelah itu, media dapat diketahui apakah media yang dikembangkan dikatakan valid atau tidak. Indikator keberhasilan pengembangan media ini merujuk pada Purboningsih (2015) yang menerangkan bahwa media pembelajaran dikatakan valid apabila mendapatkan skor  $\geq 70\%$ .

Skor persentase yang diperoleh dari hasil validasi media *scrapbook* materi menulis kalimat sederhana pada validator ahli media I memperoleh skor sebesar 97% dengan kriteria sangat valid. Kemudian hasil validasi oleh validator ahli media II mendapatkan skor sebesar 74% dengan kriteria yang diperoleh cukup valid pula. Maka proses validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* materi menulis kalimat sederhana memenuhi indikator kevalidan media dan masuk kedalam kategori valid, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sedangkan skor yang diperoleh dari proses validasi oleh ahli materi I adalah sebesar 95% dan validator ahli materi II mendapatkan skor sebesar 97% jadi dari kedua hasil validasi tersebut mendapatkan kriteria sangat valid.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada bagian sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* materi menulis kalimat sederhana untuk kelas I sekolah dasar ini yaitu media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran, karena mencukupi indikator kevalidan, yakni  $\geq 70,01\%$ . Hal ini ditunjukkan dengan data rata-rata persentase validasi dari para validator ahli media dan ahli materi. Rata-rata hasil validasi dari validator ahli

media sebesar 89% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan rata-rata hasil validasi dari validator ahli materi sebesar 95% dengan kriteria sangat valid.

## B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti dapat menemukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, media pembelajaran *Scrapbook* menulis kalimat sederhana dapat digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian materi ungkapan dikehidupan sehari-hari.
2. Bagi peneliti selanjutnya, media *Scrapbook* menulis kalimat sederhana dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menghasilkan media-media lain yang lebih kreatif dan inovatif sebagai alat pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, I. (2019). *Pengembangan media scrapbook pembelajaran tematik tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 1 hewan disekitar pada kelas 2 sekolah dasar*. 12–31.
- Purboningsih, D. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Guided Discovery pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa SMK Kelas X. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY 2015*, 467–474.
- Satrianawati. (2018). *media dan sumber belajar*. cv budi utama.
- Sugiarti, E. (2018). *Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi melalui Media Jejaring Sosial Facebook*. 87–101. <https://doi.org/10.22236/JOLLAR>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>
- Veronica dkk, I. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>
- Zaenah, S. and D. Y. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii, September*, 7–14.