



MIDA

Jurnal Pendidikan Dasar Islam

<u>PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI BERBASIS DISCOVERY LEARNING</u>	1-8
Hendrik Furqon, Hanida Ika Pradita	
<u>POLA PENGASUHAN ABK SERTA IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSI JENJANG PENDIDIKAN DASAR</u>	9-22
Khotimatus Sholikhah	
<u>EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE DAN MODEL SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DI MADRASAH IBTIDAIYAH</u>	23-38
Yeni Mahmudah, Sirlu Fuadah Rohmah, Roro Alfi Hamdiah	
<u>PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING</u>	39-47
Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Hendriyarta, Tiara Putri Amalia, Misbahuszuhrah Ibnu Bakrin, Hendra Mahardika	
<u>PENGARUH KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DRUMBAND DAN KEDISIPLINAN TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN KINESTIK SISWA SDIT AL-FATHIMIYYAH SURABAYA</u>	48-62
Nur Laili, Retno Nuzilatus Shoimah	
<u>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “ KOTAK BERHITUNG “ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SOAL CERITA PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS III MI/SD</u>	63-73
Agustin Arianti Uswa, Hanik Yuni Alfiah	
<u>UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGENAL NAMA-NAMA ALLAH SWT MELALUI MEDIA QUIZZZ PADA PEMBELAJARAN DARING</u>	74-86
Fing Hildah	
<u>PENDIDIKAN ANAK-ANAK PERSPEKTIF AL-QUR'AN DAN HADITS</u>	87-99
Mahbub Junaidi	
<u>PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM</u>	100-107
Tiara Aulia Andari, Maisaroh Ritonga, Annisa Rahmi, Lisa Azliani Hasibuan, Mahya Sarah Pane	
<u>MODEL MAKE A MATCH BERBANTU FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS</u>	108-116
Adib Fatoni	

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI BERBASIS DISCOVERY LEARNING Hendrik Furqon, Hanida Ika Pradita	1-8
POLA PENGASUHAN ABK SERTA IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSI JENJANG PENDIDIKAN DASAR Khotimatus Sholikhah	9-22
EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE DAN MODEL SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DI MADRASAH IBTIDAIYAH Yeni Mahmudah, Sirli Fuadah Rohmah, Roro Alfi Hamdiyah	23-38
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Hendriyarta, Tiara Putri Amalia, Misbahuszuhrah Ibnu Bakrin, Hendra Mahardika	39-47
PENGARUH KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DRUMBAND DAN KEDISIPLINAN TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN KINESTIK SISWA SDIT AL-FATHIMIYYAH SURABAYA Nur Laili, Retno Nuzilatus Shoimah	48-62
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “ KOTAK BERHITUNG “ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SOAL CERITA PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS III MI/SD Agustin Arianti Uswa, Hanik Yuni Alfiah	63-73
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGENAL NAMA-NAMA ALLAH SWT MELALUI MEDIA QUIZZZ PADA PEMBELAJARAN DARING Fing Hildah	74-86
PENDIDIKAN ANAK-ANAK PERSPEKTIF AL-QUR’AN DAN HADITS Mahbub Junaidi	87-99
PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Tiara Aulia Andari, Maisaroh Ritonga, Annisa Rahmi, Lisa Azliani Hasibuan, Mahya Sarah Pane	100-107
MODEL MAKE A MATCH BERBANTU FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS Adib Fatoni	108-116

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI BERBASIS DISCOVERY LEARNING KELAS X MA DARUL ULUM PASINAN BAURENO

Hendrik Furqon¹, Hanida Ika Pradita^{1,2}
hendrikfurqon@unisda.ac.id
Universitas Islam Darul'ulum Lamongan

Abstract

Based on the K13 curriculum, the Indonesian language learning requires a new innovation in terms of the teaching and learning aspects that are used by students. The majority of the 2013 curriculum learning is using my mother's package, which was inaugurated by the government. The Packet book is like the LKS, which makes students bored and lazy to study it. My mother, the package, is still less valid, less effective, and less interesting, so students are less iterative in the material, this is the only thing. Negotiation text learning requires a learning model that can involve students in searching for and investigating themselves in solving problems. The learning model is the learning discovery model. The objectives of this research include: (1) to describe the validity and attractiveness of teaching and learning activities, (2) to describe the effectiveness of teaching materials, (3) to describe the attractiveness of students towards teaching learning. This research is a type of R&D development research using the qualitative and quantitative research method as well as the ADDIE development model. The steps in the teaching development process include: (1) product design, (2) product validation test, (3) product revision, and (4) product testing. The subjects of this. research were chosen according to their needs, namely: (1) expert test takers content and design, (2) effectiveness experts, and (3) students. Based on analysis, the results of validity test and expert content test are 83.8% with category very good, the test of effectiveness of teaching-learning item is 86.8% with category very small very good, ari-test is very good The test for the attractiveness of the wide-ranging students got a score of 88.6%, with an very good category.

Keywords: development, teaching change, attractiveness, negotiation items, Discovery Learning model

Abstrak

Berlandaskan kurikulum K13, pembelajaran bahasa Indonesia menuntut adanya sebuah inovasi baru dari segi pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan siswa. Pembelajaran kurikulum 2013 adalah menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diresmikan pemerintah. LKS membuat siswa bosan dan malas untuk mempelajarinya, buku paket tersebut masih kurang valid, kurang efektif, dan kurang menarik sehingga siswa kurang tertarik dengan materi di dalamnya, salah satunya adalah teks negosiasi. Pembelajaran teks negosiasi memerlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk mencari dan menyelidiki sendiri dalam menyelesaikan masalah. Model pembelajaran tersebut adalah model discovery learning. Adapun tujuan dalam penelitian ini, meliputi: (1) mendeskripsikan kevalidan bahan ajar, (2) mendeskripsikan keefektifan bahan ajar, (3) mendeskripsikan kemenarikan siswa terhadap bahan ajar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif serta model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah proses pengembangan bahan ajar meliputi: (1) mendesain produk, (2) uji validasi produk, (3) revisi produk, dan (4) uji coba produk. Subjek penelitian ini dipilih sesuai dengan kebutuhan yaitu: (1) validator ahli isi dan desain, (2) ahli keefektifan, dan (3) siswa. Berdasarkan analisis diperoleh hasil uji kevalidan ahli isi dan desain sebanyak 83.8% dengan kategori sangat baik, uji efektifitas bahan ajar teks negosiasi sebanyak 86.8% dengan kategori sangat baik, uji kemenarikan

siswa skala kecil sebanyak 88% dengan kategori sangat baik, dan uji kemenarikan siswa skala luas mendapatkan nilai sebanyak 88.6% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: pengembangan, bahan ajar, keefektifan, teks negosiasi, model Discovery Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada sekolah tingkat menengah atas saat ini masih belum bisa mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh bahan ajar yang digunakan guru tergolong masih kurang lengkap dan terlalu monoton untuk siswa. Bahan ajar yang dimaksud adalah LKS dan buku paket yang disediakan oleh pemerintah. Pengembangan bahan ajar sangat perlu dilakukan agar pembelajaran semakin menarik untuk diikuti siswa dengan hasil pembelajaran yang maksimal. Untuk itu perlu adanya pengembangan yang lebih inovatif yang dapat dilakukan melalui penelitian. Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) menurut Gay (dalam Ainamulyana, 2022) merupakan kegiatan untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan dalam satuan pendidikan.

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Asyar, dalam Elisa, 2016). Sedangkan belajar menurut pengertian psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam menentukan kebutuhan hidupnya.

Salah satu bentuk pengembangan yang bisa dilakukan sebagai pembaruan dalam bidang pendidikan adalah bahan ajar. Bahan ajar merupakan bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan pembelajaran (Mudlofir, 2015:128). Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah buku teks. Buku teks adalah buku pedoman wajib yang disusun berdasarkan standar nasional untuk digunakan dalam satuan pendidikan, di dalamnya memuat materi pembelajaran dengan tujuan tertentu (Sitepu, 2012:17). Penerapan bahan ajar dapat dilakukan dengan berbagai model pembelajaran, salah satunya dengan model pembelajaran discovery learning.

Menurut Roestiyah (2001:20), discovery learning ialah rancangan mengenai tata cara mengajar di mana siswa ikut terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran seperti tukar pendapat, diskusi, seminar, dan sebagainya. Adapun kelebihan model pembelajaran discovery learning adalah melibatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, membuat pengalaman

belajar menjadi lebih bersifat personal, memberikan kesempatan siswa untuk melakukan eksperimen.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development) dan ADDIE. Penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan bahan ajar teks negosiasi berbasis discovery learning yang kemudian dilanjutkan untuk menguji kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan produk tersebut. Menurut Sugiyono, 2015:38 (dalam Kurnia dkk, 2019) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Data dalam penelitian ini berupa proses pengembangan bahan ajar dan kualitas bahan ajar meliputi (1) kevalidan bahan ajar(2) keefektifan bahan ajar, dan (3) kemenarikan bahan ajar. Adapun Instrumen yang Islam Darul Ulum Lamongan yang memiliki keahlian dibidang pembelajaran bahasa Indonesia. Terdapat 36 aspek penilaian yang terbagi ke dalam 4 butir penilaian. Berikut adalah penilaian kevalidan yang telah dinilai oleh ahli validasi isi. Aspek penilaian yang pertama adalah aspek kelayakan isi memiliki 12 pertanyaan memperoleh skor 57. Aspek kedua adalah aspek kelayakan penyajian yang memiliki 7 pertanyaan dengan perolehan skor 33. Aspek ketiga adalah aspek kelayakan bahasa dengan 9 pertanyaan yang memperoleh skor 40. Dan aspek keempat adalah aspek penilaian discovery learning dengan 8 pertanyaan dan memperoleh skor 40. total skor yang diperoleh dari validator ahli isi adalah $57+33+40+40=170$. Sedangkan skor maksimal yang diperoleh dari jumlah total pertanyaan dari setiap butir penilaian dikali skor penilaian maksimal = $36 \times 5 = 180$. digunakan yaitu, lembar observasi dan lembar angket atau kuesioner.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data dan Analisis Uji Coba Produk Bahan Ajar Teks Negosiasi Berbasis Discovery Learning dimulai dengan Validasi Ahli Isi Iib Marzuqi, M.Pd. adalah dosen di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Validator ahli isi memberikan kesimpulan bahwa bahan ajar dapat digunakan dengan melakukan revisi terlebih dahulu. Bagian- bagian revisi akan dipaparkan khusus dalam subrevisi produk.

Validasi Ahli Desain Anisa oleh Ulfah, M.Pd. adalah dosen di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul Ulum Lamongan yang memiliki kreatifitas dan keahlian dalam hal desain- desain sebuah buku pembelajaran salah satunya

bahan ajar. Terdapat 3 aspek penilaian yang terbagi ke dalam 24 butir penilaian. Berikut adalah penilaian kevalidan yang telah dinilai oleh ahli validasi isi. Indikator penilaian yang pertama adalah ukuran bahan ajar dengan 2 pertanyaan memperoleh skor 9. Indikator penilaian yang kedua adalah desain sampul (cover) dengan 7 pertanyaan yang memperoleh skor 21. Dan indikator penilaian yang ketiga adalah desain isi bahan ajar dengan 15 pertanyaan yang memperoleh skor 58. Total skor yang diperoleh dari validator ahli desain adalah $9+21+58=88$. Sedangkan skor maksimal yang diperoleh dari jumlah total pertanyaan dikali 5 sesuai indikator penilaian, yaitu $24 \times 5 = 120$.

$$\text{Skor Validitas Desain} = \frac{88}{120} \times 100\% = 73.3\%$$

Validator ahli desain memberikan kesimpulan bahwa bahan ajar dapat digunakan dengan melakukan revisi terlebih dahulu. Bagian-bagian revisi akan dipaparkan khusus dalam subrevisi produk. Tahap Uji Keefektifan Bahan Ajar negosiasi. Dalam hal ini yang menjadi ahli keefektifan bahan ajar yang pertama adalah Tuthy Puji Lestari, S.Psi. selaku guru pelajaran bahasa Indonesia kelas X di MA Darul Ulum Pasinan. Observasi dilakukan dengan memperhatikan aktifitas siswa kelas X selama pembelajaran berlangsung yang disesuaikan dengan butir-butir penilain dari lembar observasi keefektifan bahan ajar. Hasil uji keefektifan bahan ajar teks negosiasi diuji dengan lembar penilaian aktivitas belajaryang berisi 18 aspek penilaian.

Adapun hasil uji keefektifan adalah sebagai berikut: Pertanyaan pertama mendapat skor 5, pertanyaan kedua mendapatkan skor 5, pertanyaan ketiga, keempat, kelima, keenam, ketujuh mendapatkan skor 4, pertanyaan kedelapan mendapatkan skor 3, pertanyaan kesembilan mendapatkan skor 5, pertanyaan kesepuluh mendapatkan skor 4, pertanyaan kesebelas mendapatkan skor 5, pertanyaan duabelas dan ketigabelas mendapatkan skor 4, dan pertanyaan keempatbelas sampai pertanyaan kedelapanbelas mendapatkan skor 5. Total skor yang diperoleh dari 18 pertanyaan adalah 80. Sedangkan skor maksimal yang diperoleh dari jumlah pertanyaan dikali skor maksimal penilaian, yaitu $18 \times 5 = 90$.

Uji efektifitas bahan ajar dilakukan dengan mengamati aktifitas guru dan siswa saat pembelajaran menggunakan bahan ajar teks negosiasi berlangsung. Skor Ahli Keefektifan I sebesar $80/90 \times 100\% = 88.8\%$. Pembelajaran yang berlangsung di kelas X MA Darul Ulum Pasinan dengan mengamati guru yang sedang melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar teks. Ahli keefektifan I (Tuthy Puji Lestari, S.Psi.) memberikan saran dan

harapan terhadap bahan ajar yaitu bahan ajar tersebut sudah baik dan bagus semoga bisa lebih baik lagi dan bias bermanfaat bagi siswa untuk pembelajaran. Ahli keefektifan I juga memberikan kesimpulan bahan ajar yang sudah disusun yaitu “Bahan ajar dapat digunakan dengan revisi”.

Bahan ajar juga dapat dideskripsikan bahwa bahan ajar teks negosiasi dalam pembelajaran di kelas X memperoleh hasil yang maksimal, karena antara guru dan siswa terjalin interaksi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai keefektifan bahan ajar teks negosiasi yang dilakukan peneliti. Selain itu, bahan ajar teks negosiasi dapat dengan mudah dipahami siswa sehingga siswa aktif dan tanggap dari apa yang disampaikan guru saat pembelajaran berlangsung.

Ahli keefektifan bahan ajar yang kedua adalah Nanik Maspuatun, S.Pd. selaku guru pelajaran bahasa Indonesia kelas X di MA Darul Ulum Pasinan. Observasi dilakukan dengan memperhatikan aktifitas siswa kelas X selama pembelajaran berlangsung yang disesuaikan dengan butir-butir penilain dari lembar observasi keefektifan bahan ajar.

Pertanyaan pertama mendapat skor 5, pertanyaan kedua dan ketiga mendapatkan skor 4, pertanyaan keempat dan kelima mendapatkan skor 5, pertanyaan keenam sampai pertanyaan ketigabelas mendapatkan skor 4, pertanyaan keempatbelas mendapatkan skor 3, pertanyaan kelimabelas dan keenambelas mendapatkan skor 4. (Nanik Mapuatun, S.Pd.) memberikan saran dan harapan terhadap bahan ajar yaitu bahan ajar ketelitian dalam penulisan lebih ditingkatkan lagi dan harapan kedepannya bahan ajar ini bisa ditambah lagi dengan hal-hal yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Ahli keefektifan II juga memberikan kesimpulan bahwa bahan ajar dapat digunakan namun melalui revisi terlebih dahulu.

Tahap Uji Kemenarikan Bahan Ajar Proses penilaian kemenarikan siswa dibagi menjadi duaskala, yaitu skala kecil dan skala luas. Berikut hasil penilaian siswa dalam skala kecil dan luas. Penilaian siswa skala kecil dilakukan dengan mengambil sampel dari beberapa siswa kelas X MA Darul Ulum Pasinan dari beberapa jurusan, yaitu jurusan IPA dan jurusan IPS. Setiap jurusan diambil 4 siswa untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar teks negosiasi. Total siswa untuk penilaian skala kecil adalah 8 siswa kelas X MA Darul Ulum Pasinan. Penilaian kemenarikan bahan ajar skala kecil mendapat nilai persentase sebesar 88% yang dihitung dengan rumus $92.3\% + 90.8\% + 90.8\% + 84.6\% + 87.7\% + 90.8\% + 84.6\%$ mendapatkan skor 5. Total skor yang diperoleh dari 18 pertanyaan adalah 76. Sedangkan skor maksimal yang diperoleh dari jumlah pertanyaan 8 = 88%. Jadi, bahan ajar teks negosiasi

berbasis Discovery Learning mendapatkan nilai kemenarikan 88% dengan kategori sangat baik. Sedangkan penilaian siswa skala luas dilakukan oleh siswa kelas X IPA MA Darul Ulum Pasinan berjumlah 17 siswa. Skala luas ini dilakukan untuk menguji kemenarikan siswa terhadap bahan ajar teks negosiasi. 17 siswa kelas X IPA MA Darul Ulum Pasinan diberikan lembar kuisioner untuk menilai kemenarikan siswa terhadap bahan ajar teks negosiasi.

Situasi dengan Model Discovery Learning adalah dalam hal penulisan kalimat/ejaan, konsep materi dengan Jadi, bahan ajar teks negosiasi berbasis discovery learning mendapatkan nilai kemenarikan 88% dengan kategori sangat baik. Revisi produk bahan ajar teks negosiasi diberikan untuk memperbaiki bahan ajar dan agar kualitas bahan ajar agar menjadi valid, efektif, serta menarik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, upaya perbaikan bahan ajar oleh Iib Marzuqi, M.Pd. (ahli isi) dan Anisa Ulfah, M.Pd. (ahli desain).

Berdasarkan hasil revisi bahan ajar yang didapat dari penilaian validator ahli isi, validator ahli desain, ahli keefektifan, dan siswa. Revisi produk bahan ajar Suksesnya Bernegosiasi di Segala Situasi dengan Model Discovery learning ini terletak pada penulisan ejaan yang belum tepat dan belum sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Revisi dilakukan untuk memperbaiki setiap kesalahan yang ada dalam bahan ajar tersebut.

Bahan ajar teks negosiasi yang sudah tervalidasi ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan yang dimaksud meliputi: (1) model pembelajaran yang digunakan dalam bahan ajar teks negosiasi adalah model pembelajaran discovery learning yang membuat siswa terdorong rasa ingin tahu yang tinggi dan menuntut siswa menemukan informasi sendiri, (2) ukuran bahan ajar yang tidak terlalu besar sehingga mudah dibawa dan sangat efisien untuk dipelajari, (3) contoh-contoh yang digunakan adalah masalah yang sering terjadi di kehidupan nyata siswa atau guru, dan (4) kertas sampulnya yang tebal. Bahan ajar ini juga memiliki kelemahan. Kelemahan bahan ajar tersebut meliputi: (1) hal penulisan kalimat dan ejaan yang belum sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, (2) ukuran tulisan/huruf dalam bahan ajar masih terlalu besar untuk sekolah menengah atas, dan (3) penulisan daftar pustaka yang belum tepat.

Berdasarkan uraian di atas, maka upaya perbaikan dilakukan peneliti untuk memperbaiki kekurangan yang diberikan validator. Dengan dilakukannya revisi akan

mengantarkan pada efektifitas dan kemenarikan bahan ajar saat diterapkan. Setelah bahan ajar teks negosiasi diterapkan pasti akan muncul peluang masalah lain dalam pembelajaran.

Peluang masalah yang akan muncul setelah bahan ajar diterapkan adalah buku pelajaran yang semula digunakan dalam pembelajaran dan semenjak bahan ajar teks negosiasi diterapkan buku pelajaran tersebut jarang digunakan saat pembelajaran materi teks negosiasi. Solusi dari masalah tersebut adalah buku pelajaran yang memuat materi pembelajaran selama satu semester tersebut tetap digunakan saat pembelajaran materi teks negosiasi dengan menggunakannya sebagai pendukung teori-teori yang belum ada dalam bahan ajar teks negosiasi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks negosiasi berbasis discovery learning pada kelas X dikatakan sebagai bahan ajar yang valid, efektif, dan menarik. Sehingga, dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar bagi siswa dan guru khususnya pada materi teks negosiasi.

Meskipun bahan ajar teks negosiasi ini sudah menggunakan model discovery learning tetap saja siswa butuh pengenalan/simulasi- simulasi terkait materi sebelum pembelajaran dimulai. Solusi dari masalah tersebut adalah guru harus tetap memberi simulasi-simulasi dan menjelaskan secara singkat terkait materi teks negosiasi sebelum pembelajaran dimulai, karena dengan adanya simulasi-simulasi di awal pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi teks negosiasi.

DAFTAR PUSTAKA

Ainamulyana. 2022. Penelitian Pengembangan (Research and Development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-Langkah R&D.

<https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html>.

Diakses tanggal 25 Februari 2022.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Buku Bahasa Indonesia. Jakarta: Kemendikbud.

Kurnia, Tia Dwi dkk. 2019. “Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pagelip”. Cirebon, hal. 518- 523. Mudlofir, Ali. “Aplikasi

Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam”. Jakarta: Rajawali Pers, 2015, hal. 128.

Mustiari. 2017. Pengembangan Bahan Ajar IPA Materi Rantai Makanan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Thesis (Tidak diterbitkan). Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Roestiyah. 2001. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Siregar, Saripah Hannum. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Teks Negosiasi Berbasis Al-Qur'an dan Hadis Siswa Kelas X MAN 2 Model Medan. Thesis (Tidak diterbitkan). Medan: UNIMED.

Sitepu. 2012. Penulisan Buku Teks Pelajaran, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wiandita, Fati Rahma. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote dengan Pendekatan Konstruktivis. Lamongan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul Ulum Lamongan.

Za'imah, Devi Nor. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Teks Negosiasi Bermuatan Fenomena Sosial dengan Pendekatan Kontekstual Kelas X SMA Kota Semarang. Thesis (Tidak diterbitkan). Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.

POLA PENGASUHAN ABK SERTA IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSI JENJANG PENDIDIKAN DASAR

Khotimatus Sholikhah
khotimatussholihah@unisda.ac.id
Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan

Abstract

The problems that occur in children with special needs and people with disabilities have not been 100% solved and even get solutions for them, especially the elderly. Because not all parents accept, understand, and know the right actions or ways of parenting for children with special needs. The lack of proper information often makes parents less able to handle properly. Therefore, an effective strategy is needed in overcoming the problems of children with special needs, both parents, education and the community, namely the implementation of child-friendly inclusion education. Inclusive education seeks to exist to build a school system that welcomes all diversity, needs, and differences that can be served in public schools. This type of research is qualitative research which is literature research. A qualitative approach is appropriate to apply to this research, as the study is intended to provide identifying and exploring information. The results of the study found that all parents must have parenting skills in children with special needs. And the implementation of inclusive education has not been carried out equally. So the role of government, schools and communities is needed. So that children with special needs can develop their abilities according to their capacity.

Keywords : *Inclusion Education and Children with Special Needs*

Abstrak

Problematisa yang terjadi pada anak-anak berkebutuhan khusus dan penyandang disabilitas belum 100% dapat terpecahkan bahkan mendapatkan solusi untuk mereka khususnya orang tua. Sebab tidak semua orang tua menerima, memahami, dan mengetahui tindakan atau cara pengasuhan yang tepat untuk anak berkebutuhan khusus. Minimnya informasi yang tepat seringkali membuat orang tua kurang mampu melakukan penanganan secara baik. Maka dibutuhkan strategi yang efektif dalam mengatasi permasalahan anak berkebutuhan khusus, baik orang tua, pendidikan dan masyarakat yaitu terselenggaranya pendidikan inklusi ramah anak. Pendidikan inklusi berusaha hadir untuk membangun sistem sekolah yang menyambut semua keragaman, kebutuhan, dan perbedaan dapat dilayani di sekolah umum. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang merupakan penelitian pustaka. Pendekatan kualitatif sesuai untuk diterapkan untuk penelitian ini, karena penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan mengidentifikasi dan mengeksplorasi informasi. Hasil penelitian menemukan bahwa semua orang tua harus memiliki keterampilan pengasuhan pada anak berkebutuhan khusus. Dan pelaksanaan pendidikan inklusi belum terlaksana dengan merata. Maka dibutuhkan peran pemerintah, sekolah dan masyarakat. Sehingga anak berkebutuhan khusus dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kapasitasnya.

Kata kunci : *Pendidikan Inklusi dan Anak Berkebutuhan Khusus*

PENDAHULUAN

Manusia diciptakan dengan membawa segala kekurangan dan kelebihan masing-masing. Artinya dibalik kekurangan siswa pasti ada kelebihan potensi yang jika dibimbing dengan baik dan secara terus menerus maka akan membawa hasil yang nampak. Hal ini sesuai pada ayat Al-Qur'an pada Surah At-tin ayat ke 4 yang artinya : “*Sesungguhnya kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya*”. Maka, tidak dibenarkan apabila masih ditemukan anak-anak berkebutuhan khusus dengan tingkat kesulitan yang berbeda tidak mendapatkan fasilitas pendidikan yang sama dengan anak-anak pada umumnya.

Menurut data statistik, angka kisaran disabilitas anak usia 5-19 tahun adalah 3,3%. Sedangkan jumlah penduduk pada usia tersebut (2021) adalah 66,6 juta jiwa. Dengan demikian jumlah anak usia 5-19 tahun penyandang disabilitas berkisar 2.197.833 jiwa. Menurut data kemedikbudristek bulan agustus 2021 menunjukkan jumlah peserta didik pada jalur Sekolah Luar Biasa (SLB) dan inklusif adalah 269.398 anak. Dengan demikian presentase penyandang disabilitas yang mendapatkan fasilitas pendidikan forma hanya sebesar 12,26% artinya masih sedikit anak-anak disabilitas yang mendapatkan fasilitas pendidikan.¹

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara Indonesia. Jaminan bahwa setiap siswa memiliki hak yang sama untuk memperoleh pengajaran/pendidikan. Pendidikan sudah saatnya bersifat luwes mampu membaca tantangan dan peluang dimasa yang akan datang. Agar semua bangsa Indonesia khususnya anak-anak penyandang disabilitas turut serta dalam mengembangkan potensi dirinya dengan pendidikan. Pendidikan inklusi adalah pendidikan yang memberikan ruang untuk anak-anak berkebutuhan khusus dan penyandang disabilitas, sudah seharusnya mereka mendapat perhatian dan perlakuan yang sama dengan siswa-siswa lainnya.

Problematika yang terjadi pada anak-anak berkebutuhan khusus dan penyandang disabilitas belum 100% dapat terpecahkan bahkan mendapatkan solusi untuk mereka khususnya orang tua. Sebab tidak semua orang tua menerima, memahami, dan mengetahui tindakan atau cara pengasuhan untuk anak bekebutuhan khusus. Minimnya informasi yang tepat seringkali membuat orang tua kurang mampu melakukan penanganan secara baik. Reaksi lain dapat pula

¹ Kemenko PMK, “Pemerintah Wajib Penuhi Hak Pendidikan Inklusif Bagi Penyandang Disabilitas,” Online, 2022, <https://www.kemendikbud.go.id/pemerintah-wajib-penuhi-hak-pendidikan-inklusif-bagi-penyandang-disabilitas>.

berupa pemberian perlindungan secara berlebihan yang justru menimbulkan masalah emosi dan perilaku lain pada ABK.² Pada pelaksanaan pendidikan inklusi tidak semua guru mampu mengimplementasikan pengetahuan pendidikan anak berkebutuhan khusus pada ruang kelas. Saat sekolah menjadi sekolah inklusi, peran seorang guru akan semakin beragam pula. Guru harus menyesuaikan praktik mereka untuk mengakomodasi anak-anak dari semua kemampuan. Adaptasi dari berbagai sumber pengetahuan diperlukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Keberhasilan pendidikan inklusi bergantung pada sikap guru. Guru mungkin memiliki sikap yang berbeda pada siswa dengan kebutuhan khusus berdasarkan pengalaman, pelatihan dan keyakinan diri mereka.³

Maka dibutuhkan strategi yang efektif dalam mengatasi permasalahan anak berkebutuhan khusus, baik orang tua, pendidikan dan masyarakat yaitu terselenggaranya pendidikan inklusi ramah anak. Pendidikan inklusi berusaha hadir untuk membangun sistem sekolah yang menyambut semua keragaman, kebutuhan, dan perbedaan dapat dilayani di sekolah umum.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang merupakan penelitian pustaka. Pendekatan kualitatif sesuai untuk diterapkan untuk penelitian ini, karena penelitian dilaksanakan dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi informasi. Dalam hal ini adalah penyelenggaraan pendidikan inklusi di Indonesia.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa data yang diperoleh dari sumber tertulis. Diantaranya adalah buku, dan artikel jurnal yang membahas kajian ini.

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah, dan sebagainya. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini akan disesuaikan dengan objek permasalahan yang dikaji. Sebagaimana tersebut di atas, objek penelitian yang dikaji dalam tulisan ini adalah pendidikan inklusi, maka objek penelitian tersebut di analisis dengan menggunakan analisis diskriptif yang meliputi dua jenis pendekatan. Pertama, Pendekatan

² Kemis dan Rosnawati, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita* (Bandung: PT Luxima Metro Media., 2013).

³ A. H. Emam, M. M., & Mohamed, *Preschool and Primary School Teachers' Attitudes towards Inclusive Education in Egypt, The Role of Experiences and Self-Efficacy. Social and Behavioral Sciences*, 2011.

analisis pelaksanaan pendidikan inklusi di Indonesia, yakni dengan menganalisa kebijakan-kebijakan dan peraturan yang memuat penyelenggaraan pendidikan inklusi. Kedua, Pendekatan analisis isi (*Content analisis*) yaitu analisis terhadap pelaksanaan pendidikan inklusi secara lengkap, literatur terhadap suatu objek penelitian. Penelitian ini mengungkap strategi yang tepat untuk orang tua, pendidik dan masyarakat dalam mengasuh, mendidik dan memberdayakan anak berkebutuhan khusus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Pengasuhan Anak Berkebutuhan Khusus

Peran orang tua adalah penting bagi setiap anak, khususnya pada anak berkebutuhan khusus. Pengasuhan positif yang dilakukan orang tua anak berkebutuhan khusus diharapkan dapat membantu anak berkebutuhan khusus berkembang secara optimal sesuai kapasitasnya dan orang tua tetap merasa bahagia menjalankan perannya sebagai pengasuh anak berkebutuhan khusus. Beberapa hal yang harus dipahami oleh orang tua anak berkebutuhan khusus, yaitu:⁴

1. Penerimaan orang tua terhadap anak berkebutuhan khusus

Setiap orang tua menginginkan anak yang normal baik secara fisik ataupun mental. Berbagai upaya dilakukan agar anaknya lahir, tumbuh dan berkembang secara normal. Beberapa kasus, bahwa anak berkebutuhan khusus dapat diketahui sejak dalam kandungan dan bahkan saat anak telah lahir mengalami keterlambatan perkembangan. Banyak faktor yang mempengaruhi perbedaan waktu munculnya kesadaran ini, antara lain jenis kebutuhan khusus anak, waktu munculnya gangguan, intensitas keterlibatan orangtua dalam pengasuhan, serta pengetahuan dan kepekaan orangtua dalam melakukan deteksi dini perkembangan.

Pengetahuan orang tua sejak dini pada anak ABK mempengaruhi kesadaran bahwa anaknya memiliki kebutuhan khusus. Perkembangan teknologi informasi yang pesat sangat membantu orang dalam memberikan informasi terkait gejala-gejala anak berkebutuhan khusus sehingga dapat diatasi sejak dini. Kesadaran orang tua dalam mengenal anak berkebutuhan khusus akan mempengaruhi kualitas pengasuhan yang dilakukan. Semakin dini anak diketahui mengalami disabilitas tertentu diharapkan semakin mempercepat penanganannya sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai

⁴ Nurul Hidayah et al., *Pendidikan Inklusi Dan Anak Berkebutuhan Khusus* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019).

kapasitasnya. Pengasuhan yang dilakukan juga relatif lebih ringan dibandingkan pengasuhan pada anak yang terlambat diberikan penanganan.

Kehadiran ABK di dalam keluarga rentan menimbulkan depresi atau stress yang dipengaruhi oleh persepsi orangtua. Beberapa orang tua menganggap memiliki anak berkebutuhan khusus adalah aib bagi keluarga. Bahwasannya demikian itu sangat tidak dibenarkan. Ada beberapa tahapan yang dilalui oleh orangtua sebelum dapat menerima keadaan anak yaitu:

- a. Tahap *denial* (penolakan) yaitu muncul rasa tidak percaya saat menerima diagnosis dari ahli, yang selanjutnya dapat menimbulkan kebingungan tentang diagnosis dan penyebab anaknya mengalami gangguan tersebut; shock dan penyangkalan (*denial*) adalah reaksi perlindungan diri yang wajar terjadi, sebagai pernyataan emosional (*emotional state*) yang membuat orangtua tidak dapat berpikir secara jernih;
- b. Tahap *anger* (marah) yaitu tahapan yang ditandai dengan adanya reaksi emosi negatif terutama marah, mudah peka atau sensitif terhadap masalah-masalah kecil;
- c. tahap *bargaining* (tawar-menawar) yaitu tahapan orangtua untuk berusaha menghibur diri dan berpikir tentang upaya yang akan dilakukan untuk membantu proses penyembuhan 5 anak;
- d. Tahap *depression* (depresi) yaitu tahapan yang muncul dalam bentuk putus asa dan kehilangan harapan, menyalahkan diri sendiri; dan
- e. Tahap *acceptance* (penerimaan) yaitu tahapan mulai menerima keadaan anak sehingga cenderung mengharapkan yang terbaik sesuai dengan kapasitas dan kemampuan anak mereka.⁵

2. Penyesuaian keluarga terhadap keberadaan anak berkebutuhan khusus

Keberadaan ABK menimbulkan konsekuensi-konsekuensi psikologis dan sosial bagi keluarga, sehingga orangtua perlu melakukan penyesuaian diri yang baik. Secara psikologis, penyesuaian mengacu pada proses perilaku menyeimbangkan kebutuhan yang saling bertentangan, atau kebutuhan yang ditantang oleh hambatan di lingkungan. Penyesuaian diri merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Schneider⁶ berpendapat bahwa penyesuaian mengandung banyak arti, antara lain seseorang berusaha mengurangi tekanan dari dorongan kebutuhan atau seseorang yang mencoba mengurangi frustrasi, dapat mengembangkan mekanisme psikologis, menggunakan pola

⁵ J. W Santrock, *A Topical Approach to Life-Span Development* (New York: Mc Graw-Hill, 2007).

⁶ A. A Schneiders, *Personal Adjustment and Mental Health*. (Holt, Rinehart and Winston, n.d.).

perilaku yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai situasi, dapat juga bersikap tenang, efisien dalam memecahkan konflik, dan belajar sebaik-baiknya menempatkan diri di tengah-tengah orang lain. Semua usaha tersebut tergolong usaha penyesuaian diri.

Schneider, mengatakan bahwa penyesuaian diri mempunyai empat unsur yaitu adaptasi, konformitas, mastery, dan perbedaan individual. Diterapkan pada penyesuaian diri orangtua ABK, orangtua yang mampu beradaptasi akan menjalin hubungan yang memuaskan dengan anaknya yang berkebutuhan khusus. Konformitas dibutuhkan orangtua karena akan menuntunnya bersikap humanis dalam memperlakukan anaknya. Mastery dibutuhkan orangtua ABK karena banyak situasi dan kondisi tidak terduga yang mungkin dihadapi sehingga siap memberikan respons yang cepat dan tepat. Perbedaan individual merupakan keniscayaan sehingga penyesuaian diri orangtua ABK yang satu akan berbeda dengan orangtua lain meskipun jenis gangguan anak mereka sama.

3. Berinteraksi langsung dengan Anak Berkebutuhan Khusus

Berinteraksi dengan anak berkebutuhan khusus tidak mudah, membutuhkan keterampilan pengasuhan yang memadai agar komunikasi tersampaikan dengan baik. Artinya setiap orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus agar dapat memiliki keterampilan dalam pengasuhan untuk anak berkebutuhan khusus. Interaksi yang positif antara orang tua dengan anak berkebutuhan khusus sangat diharapkan sebagai wujud anak berkebutuhan khusus diterima dan diperhatikan dengan sama tanpa membandingkan.

Sebagai orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus tidak perlu menuntun banyak pada anak atau *feed back*. Artinya penerimaan tanpa syarat tersebut dibutuhkan dalam berinteraksi dengan anak berkebutuhan khusus. Cherry⁷ mengatakan mengasuh anak secara positif tanpa syarat tidak berarti orangtua menerima dan menyetujui semua yang dilakukan anak, melainkan sikap yang memungkinkan anak untuk merasa dicintai dan diterima dan memfasilitasi pengembangan harga diri dan kepercayaan diri.

Anak berkebutuhan khusus membutuhkan dukungan orang-orang dalam kehidupan mereka seperti dicintai dan diterima bahwa mereka adalah sebagai anugerah Allah SWT. Penerimaan yang diharapkan anak berkebutuhan khusus tidak tergantung pada perilaku atau pencapaian dan tidak telantarkan ketika melakukan kesalahan. *Positif vibes* dalam keluarga adalah kunci untuk mengasuh anak, terlebih mereka orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus. *positif vibes* dapat diterapkan dalam pengasuhan, seperti

⁷ K. Cherry, "Mind: Unconditional Positive Regard. Very Well Psychotherapy," 2018.

keterampilan personal orang tua dalam berinteraksi yaitu keterampilan mengelola atau meregulasi emosi. Seringkali anak tidak memahami pesan yang disampaikan orang tua. Akibatnya menjadi boomerang untuk anak, menganggap bahwa orang tua adalah orang yang menakutkan. Bentakan atau omelan rentan terjadi dalam pengasuhan, hal ini tidak dipungkiri dikarenakan oleh orang tua tidak mampu meregulasi emosi yaitu kemampuan untuk memonitor dan mengevaluasi. Meregulasi emosi pada anak berkebutuhan khusus dengan tujuan untuk melatih keterampilan berkomunikasi dengan positif. Orang tua sebagai komunikator, artinya sebagai media untuk menyampaikan pesan lewat ekspresi, gerakan dan kalimat. Komunikator harus memiliki keterampilan berbicara, mendengar dan nonverbal dengan baik. Sehingga pesan yang disampaikan orang tua dapat diterima dan direspon pada anak berkebutuhan khusus.

Ketika berbicara kepada anak, salah satu hal terpenting yang harus diangkat adalah dengan jelas mengomunikasikan informasi. Beberapa strategi yang bagus untuk berbicara kepada ABK meliputi hal-hal berikut ini: (1) memilih kosa kata sesuai kemampuan anak, (2) melakukan pengulangan untuk pernyataan penting, (3) memantau pemahaman anak, (4) berbicara pada kecepatan yang sesuai, dan (5) diperkuat dengan ungkapan nonverbal.

Beberapa kasus sering kali terjadi orang tua menuntut anak agar menjadi pendengar yang baik, sebaliknya orang tua tidak menjadi pendengar baik bagi anak. Berikut ini cara-cara untuk menjadi pendengar yang aktif: (1) memberikan perhatian penuh pada anak yang sedang berbicara dan tidak melakukan kesibukan lain seperti membuka gadget, (2) melakukan parafrase yaitu mengulang perkataan anak dengan kata-kata orangtua sendiri, dan (3) segera memberikan respons/tanggapan kepada anak. Penghalang komunikasi harus dihindari, seperti melabel, mengkritik secara langsung, menyudutkan anak, menyalahkan, membandingkan, menyindir, mempermalukan di depan orang lain, dan sejenisnya.

. Keterampilan memahami dan mengungkapkan ide-ide secara nonverbal juga sangat dibutuhkan dalam berinteraksi dengan ABK, apalagi pada anak yang memiliki keterbatasan berkomunikasi secara verbal.

Pelaksanaan Pendidikan Inklusi Jenjang Pendidikan Dasar

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 Ayat 2, 3, dan 4 mendefinisikan anak berkebutuhan khusus sebagai (1) anak yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial; (2) anak yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa; dan (3) anak di daerah terpencil atau

terbelakang serta masyarakat adat yang terpencil sehingga mereka semua berhak memperoleh pendidikan layanan khusus.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif Pasal 3 menyatakan dalam Ayat 1 bahwa setiap peserta didik yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial atau memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa berhak mengikuti pendidikan secara inklusif pada satuan pendidikan tertentu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Definisi anak berkebutuhan khusus selanjutnya diperinci dalam PP Nomor 17 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Pendidikan pada Pasal 129 Ayat 3 yang menyebutkan 12 (dua belas) jenis kelainan peserta didik berkebutuhan khusus.

UU Nomor 8 Tahun 2016 Pasal 4 menyebutkan bahwa ragam penyandang disabilitas meliputi, (a) disabilitas fisik, (b) disabilitas intelektual, (c) disabilitas mental, dan/atau (d) disabilitas sensorik. Pasal 4 ayat (2) disebutkan bahwa ragam penyandang disabilitas sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dialami secara tunggal, ganda, atau multi dalam jangka waktu lama yang ditetapkan oleh tenaga medis sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

UU Nomor 8 Tahun 2016, ragam penyandang disabilitas adalah sebagai berikut:

1. Disabilitas Fisik

Penyandang disabilitas fisik adalah orang yang mengalami gangguan fungsi gerak, akibat amputasi, lumpuh layuh atau kaku, paraplegi, cerebral palsy (CP), stroke, kusta, dan orang kecil. Penyandang disabilitas fisik disebut dengan tunadaksa (Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009). Peserta didik yang memiliki kelainan atau cacat yang menetap pada alat gerak (tulang, otot dan sendi) dan syaraf pusat membutuhkan penyesuaian layanan pendidikan.

2. Disabilitas Intelektual

Penyandang disabilitas intelektual adalah orang yang mengalami gangguan fungsi pikir karena tingkat kecerdasannya di bawah rata-rata, seperti lambat belajar, disabilitas grahita, dan *down syndrom*. Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif dan PP Nomor 17 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Pendidikan menyebut penyandang disabilitas intelektual dengan tunagrahita. Tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan atau keterlambatan dalam perkembangan mental disertai ketidakmampuan untuk belajar dan menyesuaikan diri sedemikian rupa sehingga membutuhkan penyesuaian layanan pendidikan.

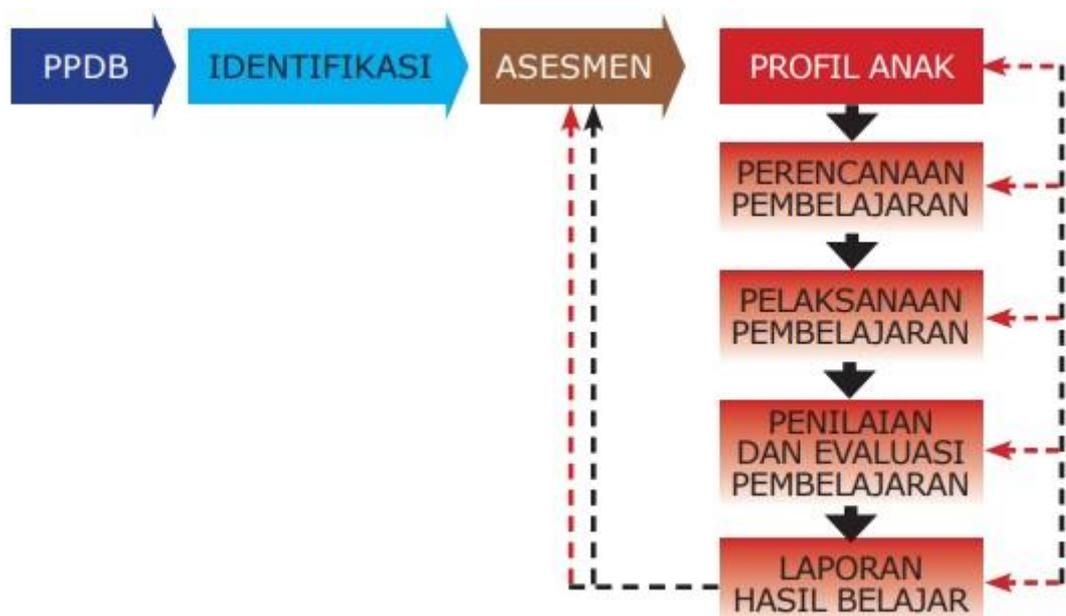
3. Disabilitas Mental

Penyandang disabilitas mental adalah orang yang mengalami gangguan fungsi pikir, emosi, dan perilaku, antara lain: (a) psikososial, di antaranya skizofrenia, bipolar, depresi, ansietas, dan gangguan kepribadian; dan (b) disabilitas perkembangan yang berpengaruh pada kemampuan interaksi sosial, di antaranya autisme dan hiperaktif. UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa anak dengan autisme atau peserta didik dengan hambatan komunikasi dan sosial bermasalah dalam proses interaksi sosial, komunikasi, perilaku, dan bahasa, sehingga memerlukan penyesuaian layanan pendidikan. Kemudian, anak dengan hiperaktif atau peserta didik dengan hambatan emosi dan sosial mengalami gangguan sosial dan emosi sehingga sulit menyesuaikan diri dan/atau bertingkah laku tidak sesuai norma-norma masyarakat pada umumnya sehingga membutuhkan penyesuaian layanan pendidikan.

4. Disabilitas sensorik

Penyandang disabilitas sensorik mengalami salah satu fungsi dari panca indera, seperti disabilitas netra, disabilitas rungu, dan/atau disabilitas wicara. Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009 tentang Penyandang Disabilitas dan PP Nomor 17 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Pendidikan menyebut disabilitas netra dengan tunanetra dan disabilitas rungu dengan tunarungu.

Semua peserta didik memiliki hak untuk mengakses pendidikan yang responsif terhadap kebutuhan mereka. Pendidikan inklusif adalah konsep yang dikembangkan dari hak fundamental ini, tetapi dalam praktiknya pendidikan inklusif dilakukan dengan alur penanganan seperti gambar di bawah ini :



1. Penerimaan Peserta Didik Baru

Penerimaan peserta didik baru bertujuan untuk memberi kesempatan yang seluas-luasnya bagi warga negara usia sekolah agar memperoleh layanan pendidikan yang sebaik-baiknya. Asas pelaksanaan PPDB adalah objektif, transparan (terbuka) dan akuntabel (dapat dipertanggungjawabkan). PPDB dilakukan tanpa diskriminasi kecuali bagi sekolah yang secara khusus di rancang untuk melayani peserta didik dari kelompok gender atau agama tertentu dan persyaratan tertentu yaitu :

- a. Usia 7 (tujuh) tahun atau paling rendah 6 (enam) tahun pada tanggal 1 Juli tahun berjalan.
- b. Usia 5 (lima) tahun 6 (enam) bulan pada tanggal 1 Juli tahun berjalan bagi calon peserta didik yang memiliki kecerdasan dan/atau bakat istimewa dan kesiapan psikis. dan di buktikan dengan rekomendasi tertulis dari psikolog profesional.
- c. Dalam hal psikolog profesional tidak tersedia, rekomendasi dapat dilakukan oleh dewan guru sekolah yang bersangkutan.
- d. Persyaratan usia dikecualikan untuk calon peserta didik baru penyandang disabilitas.

2. Identifikasi

Identifikasi adalah kegiatan permulaan dari rangkaian pembelajaran untuk menemukenali keberagaman peserta didik. Identifikasi dilakukan melalui berbagai cara seperti observasi, wawancara, tes informal dan pemeriksaan dokumen. Dari proses identifikasi ini guru sekaligus mengetahui peserta didik yang diduga memiliki kekhususan tertentu yang berbeda dari peserta didik pada umumnya. Pada bagian ini identifikasi sebagai fungsi *screening* (penyaringan) bukan diagnosis. Identifikasi penting dilakukan karena hasilnya menentukan proses selanjutnya yaitu kegiatan Asesmen. Identifikasi adalah proses menemukenali apakah di kelas/sekolah terdapat peserta didik yang memiliki perkembangan, pertumbuhan atau prestasi akademik (fisik, intelektual, sosial, emosional, dan/atau sensoris neurologis) yang berbeda secara mencolok dibanding anak-anak pada umumnya. Guru dapat mengumpulkan data (*screening*) dan bersama Dokter dan Psikolog melakukan evaluasi diagnosis. Hasil identifikasi dapat digunakan untuk memutuskan apakah seorang anak mungkin memiliki disabilitas atau berkebutuhan khusus. Selanjutnya, Tim sekolah memutuskan bahwa seorang anak mungkin memiliki disabilitas dan

membutuhkan pendidikan khusus, tim tersebut merekomendasikan asesmen untuk menentukan kelayakan dan mengidentifikasi kebutuhan pendidikan anak⁸.

Dalam tahap identifikasi pelaksanaan pendidikan inklusi untuk anak berkebutuhan khusus adalah tersedianya sumber daya manusia yang cukup. Sumber daya manusia yang cukup pada pendidikan inklusi adalah terdapat guru pembimbing khusus. Guru Pembimbing Khusus adalah guru yang memiliki kompetensi kualifikasi S-1 Pendidikan Khusus/Pendidikan Luar Biasa. Kualifikasi pendidikan khusus sesuai dengan tuntutan profesi yang berfungsi sebagai pendukung guru reguler dalam memberikan pelayanan pendidikan khusus dan/atau intervensi kompensatoris, sesuai kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus di SPPI.

Dalam proses identifikasi, petugas yang melakukan identifikasi membutuhkan informasi tentang peserta didik dari beberapa pihak. Teknik identifikasi dapat dilakukan dengan melakukan observasi selama kegiatan belajar, wawancara dengan guru lain atau orang tua dan melakukan tes informal selama kegiatan belajar serta dokumen tentang peserta didik yang ada.

3. Asesmen

Asesmen anak berkebutuhan khusus adalah suatu proses pengumpulan informasi tentang anak secara menyeluruh yang berkenaan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik, kemampuan, hambatan dan potensi yang dimiliki serta kebutuhannya sebagai dasar dalam penyusunan program dan pelaksanaan pembelajaran.

Tujuan utama kegiatan asesmen adalah memperoleh informasi tentang kondisi anak, baik yang berkaitan dengan kemampuan akademik, non akademik (perkembangan) dan kekhususan secara lengkap, akurat dan obyektif. Sedangkan fungsi asesmen dalam konteks ini adalah untuk membantu guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran dan program layanan kebutuhan khusus yang tepat. Dalam hal ini hasil asesmen dapat difungsikan sebagai kondisi kemampuan awal (*baseline*) anak sebelum diberikan layanan baik akademik maupun program kebutuhan khusus.

Pelaksanaan asesmen dapat dilakukan oleh guru untuk pembuatan dan penentuan program layanan yang akan diberikan. Pelaksanaan asesmen kepada PDBK sangat mungkin melibatkan ahli lain seperti Psikolog, Dokter, atau terapis jika dibutuhkan dan memungkinkan dilakukan (ketersediaan sumber daya).

⁸ Joko Yuwono, "Measuring Teacher's Knowledge and Skills in Identification of Children with Autism in Elementary Schools." (Surakarta: Direktorat, 2021).

4. Penyusunan Profil Peserta Didik

Penyusunan profil peserta didik/ PPI (Penyusunan Program Individual) dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik, kemampuan dan ketidakmampuan peserta didik, ketersediaan sumber daya dan dukungan lingkungan sekolah dan rumah. PPI dikembangkan berdasarkan hasil asesmen.

PPI bagi peserta didik berkebutuhan khusus berisikan tentang perkembangan, akademik dan program kebutuhan khususnya. PPI pada aspek perkembangan anak berisikan kondisi perkembangan seperti perilaku, interaksi sosial, komunikasi, emosi, sensorik, motorik dan kemandirian. Sedang PPI pada aspek akademik meliputi membaca, menulis dan berhitung. Pada aspek akademik, PPI dapat dibuat berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran yang dijabarkan dalam indikator capaian pembelajaran.

Adapun beberapa komponen PPI yaitu :

- a. Identitas
- b. Jenis kekhususannya (dugaan sementara Autis, Kesulitan Belajar atau jenis lainnya)
- c. Penyesuaian yang diperlukan. Penyesuaian bisa pada media, materi/isi, proses dan penilaian, dan lain-lainnya.
- d. Program Pembelajaran Individual. Program pembelajaran dapat berisikan tentang kemampuan saat ini, tujuan jangka panjang, tujuan jangka pendek, metode dan evaluasi. Pada bagian ini memuat aspek perkembangan peserta didik dan akademik peserta didik dengan mempertimbangkan permasalahan setiap peserta didik. (berdasarkan hasil asesmen)
- e. Diketahui oleh asesor atau guru yang ditunjuk (orang yang melakukan asesmen) dan kepala sekolah.

Sarana dan prasarana merupakan salah satu bagian terpenting dalam pelaksanaan pendidikan inklusi dapat tercapai. Dalam hal penyiapan sarana pendukung ruang di lingkungan sekolah penyelenggara pendidikan inklusif meliputi peralatan pendidikan, media pendidikan serta perabot/meubelair ruang dengan standar peralatan dan media pendidikan yang ada pada SLB menyesuaikan ergonomis peserta didik. Pada tunanetra dibutuhkan tongkat lipat, tunarungu dibutuhkan alat bantu dengar, tunadaksa dibutuhkan kursi roda.

Prasarana pendidikan di lingkungan sekolah penyelenggara pendidikan inklusif, pendekatan analisa kebutuhan prasarana adalah Pembangunan Ruang Pusat Sumber Belajar dan Pembangunan dan/atau peningkatan mutu ruang dan mutu aksesibilitas lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Karakter *positif vibes* sangat dibutuhkan oleh orang tua terutama mereka yang memiliki anak berkebutuhan khusus. orang tua ABK membutuhkan ketrampilan pengasuhan yang memadai agar anak berkebutuhan khusus dapat berfungsi secara optimal sesuai dengan kemampuannya. Melaksanakan pendidikan inklusi membutuhkan banyak dukungan, yaitu pemerintah, sekolah dan masyarakat. Pemerintah harus membuat regulasi berkaitan pendidikan inklusi secara merata sehingga semua sekolah tanpa terkecuali menerima anak berkebutuhan khusus. Peran masyarakat sangat penting mengingat keberhasilan sekolah penyelenggara pendidikan inklusif ditentukan juga oleh keterlibatan dan tingkat partisipasi dari mereka. Jalinan kerja sama antara sekolah penyelenggara dengan pihak lain yang terkait harus dikembangkan. Hal ini sangat penting untuk saling berbagi pengalaman, mengembangkan keterampilan, saling memberikan informasi yang berguna bagi keberhasilan siswa berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Cherry, K. "Mind:, Unconditional Positive Regard. Very Well Psychotherapy," 2018.
- Emam, M. M., & Mohamed, A. H. *Preschool and Primary School Teachers' Attitudes towards Inclusive Education in Egypt. The Role of Experiences and Self-Efficacy. Social and Behavioral Sciences*, 2011.
- Hidayah, Nurul, Suyadi, Son Ali Akbar, Anton Yudana, Ismira Dewi, Intan Puspitasari, Prima Suci Rohmadheny, Fuadah Fakhruddiana, Wahyudi, and Dewi Eko Wat. *Pendidikan Inklusi Dan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.
- Kemis dan Rosnawati. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Bandung: PT Luxima Metro Media., 2013.
- PMK, Kemenko. "Pemerintah Wajib Penuhi Hak Pendidikan Inklusif Bagi Penyandang Disabilitas." Online, 2022. <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-wajib-penuhi-hak-pendidikan-inklusif-bagi-penyandang-disabilitas>.
- Santrock, J. W. *A Topical Approach to Life-Span Development*. New York: Mc Graw-Hill,

2007.

Schneiders, A. A. *Personal Adjustment and Mental Health*. Holt, Rinehart and Winston, n.d.

Yuwono, Joko. "Measuring Teacher's Knowledge and Skills in Identification of Children with Autism in Elementary Schools." Surakarta: Direktorat, 2021.

EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE DAN MODEL SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Yeni Mahmudah¹, Sirli Fuadah Rohmah², Roro Alfi Hamdiyah³
yennymahmudah98@gmail.com, sirlyfr@gmail.com, roroalfi@gmail.com
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Abstract

The result of student learning at mathematic lesson still low, one of them at the theory of plan figure. It is hard for student to understand and used formula in the question, especially in question with story. This study aims to description about the effect of using puzzle and scramble model to the result of mathematic student learning at the plan figure theory. This research is quantitative research with pre-experimental design in one group pretest-posttest design. Sample of this research is all the student at four grade Tarbiyatul Banin elementary school or 20 students used purposive sampling technique. The data collection used test with descriptive analysis and using paired sample t test. The result of this study described that learning using puzzle and scramble model is better than before with an average 22%, and student can reach maximum score 95, hypothesis with significance level of 5% ($\alpha = 0,05$) $0,000 \leq 0,05$ so H_0 rejected H_1 accepted it is mean there is a significant different between pretest and posttest result. Based on this research, to improve mathematic plan square can be done by using puzzle and scramble model

Keyword: *Puzzle Media, Scramble Model, Learning Outcomes*

Abstrak

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah, salah satunya pada materi bangun datar. Siswa sulit memahami soal dan belum mampu mengaplikasikan rumus kedalam soal terlebih pada soal cerita. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media *puzzle* dan model *scramble* terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pra-eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV MI Tarbiyatul Banin yang berjumlah 20 siswa, dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan menggunakan analisis data deskriptif, kemudian data diolah dengan uji *paired sampel t-test*. Hasil penelitian mnggambarkan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* dan model *scramble* lebih baik daripada sebelumnya dengan peningkatan rata-rata 22%, dan dengan nilai maksimal yang diperoleh oleh siswa yaitu 95, pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar dapat dilakukan dengan menerapkan media *puzzle* dan model *scramble*.

Kata Kunci: *Media Puzzle, Model Scramble, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pada tujuan pembelajaran hasil belajar menjadi tolak ukur kemampuan siswa dalam memahami pelajaran matematika. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai penilaian akhir dari suatu proses pembelajaran yang akan tersimpan lama. Hasil belajar dapat berupa perubahan perilaku dan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Hidayat, 2022). Hasil belajar yang tinggi menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran ditemukan berbagai permasalahan yang dihadapi diantaranya adalah persepsi siswa. Sering ditemui bahwa siswa merasa bosan dan kesulitan dalam mempelajari matematika, hal ini menjadi penyebab siswa tidak suka pelajaran matematika. Matematika juga dianggap sebagai pelajaran yang sangat sulit oleh siswa sehingga tidak sedikit siswa yang belum bisa mencapai hasil belajar yang tinggi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Kholil & Zulfiani, 2020). Pada kenyataannya banyak kesulitan belajar yang dialami oleh siswa, diantaranya yaitu kesulitan dalam berhitung dan kesulitan dalam memahami soal cerita (Ilham Raharjo & Fita Untari, 2021).

Siswa yang mengalami kesulitan tersebut biasanya tidak terlalu aktif ketika mengikuti pembelajaran. Penyampaian materi yang dilakukan dengan hanya menggunakan metode ceramah akan menyebabkan siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Matematika akan mudah diterima dan dipahami oleh siswa jika dalam penyampaian guru dapat menarik semangat siswa. Ada dua faktor penyebab kesulitan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Novitasari, 2016): Faktor internal berasal dari dalam diri siswa itu sendiri diantaranya, kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika sehingga siswa kurang termotivasi ketika mengikuti pelajaran matematika. Sedangkan faktor eksternal diantaranya berasal dari guru, sebagai guru perlu mengembangkan media dan menggunakan model sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar pembelajaran mudah diterima oleh siswa.

Seiring dengan perkembangan media pembelajaran, banyak media-media baru yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media *Puzzle* dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. *Puzzle* sendiri merupakan sebuah permainan yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa, karena di dalam permainan *Puzzle* memiliki sebuah rahasia yang tertuju pada pelatihan keahlian (Akhwani & Romdloni, 2021). Pada permainan *puzzle* terdapat metode yang digunakan

dalam menentukan cara bermainnya yakni melalui cara menyusun beberapa gambar yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dan dapat memecahkan masalah secara berkelompok (Husna et al., 2020). Permainan *puzzle* merupakan sebuah permainan yang dapat membuat siswa saling aktif, permainan ini memberikan konsep berhitung yang mudah, sehingga dapat menarik hati siswa dan memberikan kesan menyenangkan (Ramlah et al., 2022). Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika akan membantu guru dalam penyampaian materi, sehingga siswa merasa senang dan mudah memahami materi yang dipelajari.

Selain media *puzzle*, model pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah model *scramble*. Model ini dapat memberikan pengaruh yang bermanfaat kepada siswa, dimana seorang siswa akan lebih aktif dan kreatif sehingga siswa lebih menguasai konsep pembelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Taylor, *scramble* merupakan model pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan dalam konsentrasi dan cara berpikir yang lebih cepat (Pasani et al., 2018). Model ini memberikan pengalaman dalam mengembangkan kemampuan dimana peserta didik tidak hanya menjawab soal, akan tetapi mereka juga bisa menerka secara cepat jawaban dari soal yang sudah diberikan meskipun dalam kondisi acak. Suatu kecepatan dan ketepatan akan menjadi aturan dalam permainan model pembelajaran *scramble*. Skor yang didapatkan dari seberapa banyak soal yang dapat dijawab dengan benar dan seberapa cepat soal itu dikerjakan. Menurut Alamsyah dan Andi model pembelajaran *scramble* mewajibkan siswa untuk mengkombinasikan antara otak kanan dengan otak kiri dimana pada model *scramble* pembelajarannya melalui media kartu yang diberikan dengan nomor yang nantinya akan digunakan oleh peserta didik, sehingga melalui model *scramble* ini dapat membentuk pribadi peserta didik yang kreatif (Safilda et al., 2021).

Sartika dan Rohani melakukan penelitian terkait pengaruh model pembelajaran *scramble* dengan media *crossword puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif biologi siswa. Pembelajaran biologi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* lebih efektif dari daripada model pembelajaran konvensional (Sartika & Rohani, 2021). Maulidah dan Aslam melakukan penelitian penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Maulidah & Aslam, 2021). Penelitian terdahulu dengan peneliti sama-sama menggunakan media *puzzle* dan model *scramble*, namun yang menjadi pembeda yaitu pada penelitian ini menggunakan media *puzzle* dan model *scramble* sekaligus dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun

datar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MI Tarbiyatul Banin Simo Sungelebak Lamongan di kelas IV pada penerapan materi bangun datar. Proses pembelajaran berlangsung dengan baik, namun ada beberapa hal yang memerlukan perbaikan. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*) dan menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Beberapa siswa juga merasa bosan saat pembelajaran sehingga semangat belajar mereka menurun. Dibanding dengan pelajaran yang lain matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Pada kenyataannya, banyak siswa yang belum memahami materi bangun datar secara baik. Siswa juga belum mampu mengingat rumus yang ada pada materi bangun datar. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya penekanan dan pembiasaan latihan soal dari guru. Ketika siswa dihadapkan pada soal cerita, siswa kesulitan dalam mengerjakannya. Rata-rata siswa yang belum bisa mengaplikasikan rumus ke dalam soal cerita karena mereka kesulitan menentukan kalimat utama dalam soal cerita tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan oleh guru dan media serta model yang digunakan belum maksimal dalam menyampaikan materi tersebut. Media serta model sangat diperlukan sebagai jembatan yang dapat mengantarkan siswa dalam memahami materi dengan baik. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa materi bangun datar dengan menggunakan model *scramble* dan media *puzzle*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media *Puzzle* dan model *scramble* terhadap hasil belajar di Madrasah Ibtidaiyah. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti besarnya pengaruh variable bebas (*Independent*) terhadap variabel terikat (*Dependent*), data yang dihasilkan berupa angka-angka yang kemudian dianalisis dengan menggunakan uji statistic (Zuschaiya et al., 2021). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* (Ratna Ayuningtyas et al., n.d.). Dengan gambaran seperti berikut:

Tabel 1
Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

Keterangan:

O₁ : tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan.

X : perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menerapkan media *puzzle* dan model *scramble*

O₂ : tes akhir (*posttest*) setelah mendapat perlakuan

Penelitian ini dilakukan di MI Tarbiyatul Banin Simo Sungelebak yang berada di Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan jumlah 20 siswa. Karena jumlah semua siswa dalam kelas IV hanya berjumlah 20 siswa, maka sampel dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel diperoleh tidak secara acak (Maharani & Bernard, 2018). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *puzzle* (X_1) dan model *scramble* (X_2). Sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar matematika (Y). Sebelum melaksanakan penelitian, siswa diberikan perlakuan (*treatment*) berupa soal *pretest* diawal. Setelah dilakukan *pretest*, pada saat pembelajaran diterapkan media *puzzle* dan model *scramble*. Kemudian di akhir peneliti memberikan *posttest* sebagai pembandingan antara hasil awal dari *pretest* dengan hasil akhir dari *posttest*.

Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kemampuan siswa dalam memahami matematika materi bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga) yang ada di kelas IV MI Tarbiyatul Banin. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* dan model *scramble*. Instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru matematika di kelas IV dan kemampuan siswa dalam memahami materi dengan melihat hasil *pretest* yang telah dilakukan oleh peneliti setelah siswa mendapat materi bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) dari guru. Tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang berupa soal yang terdiri dari 20 soal dengan bentuk soal pilihan ganda. Soal yang digunakan telah divalidasi oleh lima orang validator, dua orang berprofesi sebagai guru matematika yang mempunyai ahli dibidang tersebut.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis validitas, analisis reliabilitas, taraf kesukaran soal dan analisis daya pembeda. Analisis validitas untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang akan diukur (Triana &

Oktavianto, 2013). Dari 20 soal pilihan ganda tersebut kemudian dilakukan analisis validitas dengan menggunakan korelasi product moment sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Analisis reliabilitas digunakan sebagai alat ketetapan untuk menilai apa yang dinilainya, sebagai indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya. Analisis reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus formula *Cronbach's alpha* (α) dengan bantuan *SPSS 26 for MacOS* (Amanda et al., 2019). Sedangkan analisis tingkat kesukaran soal dengan menggunakan rumus: $p = \frac{B}{\sqrt{S}}$ Analisis daya beda soal digunakan untuk mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes dalam membedakan siswa yang termasuk dalam kategori rendah dan kategori tinggi, dengan menggunakan rumus $D = PA - PB$ (Magdalena et al., 2021).

Data yang didapatkan dari penelitian ini berupa angka (data kuantitatif), data kuantitatif didapat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata *pretest* dan *posttest*, untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Data yang diperoleh kemudian diuji menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan perbedaan dua rata-rata. Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan bantuan *SPSS 26 for MacOS*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Uji normalitas, untuk mengetahui normal atau tidaknya data, hipotesis yang diuji adalah:

H_0 = Distribusi normal

H_1 = Distribusi tidak normal

Perhitungan uji normalitas menggunakan bantuan *SPSS* melalui uji Lilliefors (*Kolmogorov-Smirnov*) (Christina Zalukhu et al., 2018). Kriteria pengujian dengan taraf signifikansi 5%. Taraf signifikansi yaitu ($\alpha = 0,05$) jika nilai *P-value* (*sig*) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan jika *P-value* (*sig*) $> 0,05$ maka H_0 diterima.

H_0 : data berasal dari sampel berdistribusi normal.

H_1 : data berasal dari sampel berdistribusi tidak normal.

2. Uji peningkatan rata-rata untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan dari kelas eksperimen dan kelas control dengan menggunakan uji-t analisis menggunakan *paired sample t test* (Andani & Hendratno, 2015) Adapun hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : rata-rata skor kelas eksperimen sama dengan kelas control.

H_1 : rata-rata skor kelas eksperimen tidak sama dengan kelas kontrol.

Dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Jika nilai *p-value* (*sig*) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan jika nilai *p-value* (*sig*) $> 0,05$ maka H_0 diterima.

H_0 : rata-rata skor *pretest* sama dengan *posttest*.

H_1 : rata-rata skor *pretest* tidak sama dengan *posttest*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Tarbiyatul banin Simo Sungelebak karanggeneng Lamongan dengan mengambil seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 20 siswa. Instrument yang digunakan berupa lembar observasi dan tes. Sebelum instrument digunakan untuk meneliti, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh beberapa ahli untuk mengetahui kelayakannya. Validasi pada instrumen lembar observasi digunakan untuk menguji poin-poin yang digunakan dalam observasi, apakah lembar observasi dapat digunakan sebagai instrument observasi dalam penelitian atau tidak. Validasi instrumen tes diuji dengan menggunakan *SPSS 26 for MacOs*, untuk mengetahui apakah soal yang digunakan dalam tes sudah valid atau belum. Uji validitas dilakukan dengan kriteria jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan valid. Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan tidak valid, semakin tinggi nilai validitas pada suatu instrumen menandakan bahwa instrument tersebut semakin baik (Andani & Hendratno, 2015). Hasil analisis validitas soal dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Validitas Soal

Item	Correlation		N
	Pearson correlation	Sig(2-tailed)	
Soal 1	0.490*	0.028	20
Soal 2	0.460*	0.041	20
Soal 3	0.558*	0.011	20
Soal 4	0.483*	0.031	20
Soal 5	0.664**	0.031	20
Soal 6	0.634**	0.003	20
Soal 7	0.527*	0.017	20
Soal 8	0.456*	0.043	20
Soal 9	0.494*	0.27	20
Soal 10	0.291	0.213	20
Soal 11	0.580**	0.007	20
Soal 12	0.667**	0.001	20
Soal 13	0.645**	0.002	20
Soal 14	0.091	0.704	20

Soal 15	0.591**	0.006	20
Soal 16	0.000	1.000	20
Soal 17	0.619**	0.004	20
Soal 18	0.296	0.206	20
Soal 19	0.471*	0.036	20
Soal 20	0.676**	0.001	20

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

**Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Berdasarkan data pada tabel 2 menunjukkan bahwa soal yang digunakan dalam penelitian ini terdapat butir soal yang valid dan butir soal yang tidak valid. Instrument soal terdiri dari 20 butir soal, perhitungan uji validitas menggunakan *software* IBM SPSS 26 menghasilkan 16 butir soal atau sekitar 80% soal dinyatakan valid, sedangkan 4 butir soal atau sekitar 40% dinyatakan tidak valid. Pada uji validitas tersebut nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai instrumen tes pada penelitian.

Tabel 3. Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha Based on		
Cronbach's Alpha	Standardized Items	N of Items
.808	.813	19

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 3 uji reliabilitas yang dilakukan peneliti dengan menggunakan signifikansi 0.05 dengan N= 20 diperoleh hasil bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0.808 > 0.444$ maka instrument dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Setelah soal yang digunakan dinyatakan reliabel maka langkah selanjutnya yaitu menguji tingkat kesukaran soal menggunakan *excel*, hasil analisis tingkat kesukaran soal yaitu:

Tabel 4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Soal	p=B/JS	
	indeks	Kriteria
Soal 1	0,85	Mudah
Soal 2	0,75	Mudah
Soal 3	0,85	Mudah
Soal 4	0,9	Mudah
Soal 5	0,8	Mudah
Soal 6	0,8	Mudah
Soal 7	0,7	Sedang
Soal 8	0,85	Mudah

Soal 9	0,65	Sedang
Soal 10	0,65	Sedang
Soal 11	0,7	Mudah
Soal 12	0,55	Sedang
Soal 13	0,65	Sedang
Soal 14	0,8	Mudah
Soal 15	0,6	Sedang
Soal 16	0,8	Mudah
Soal 17	0,55	Sedang
Soal 18	0,6	Sedang
Soal 19	0,95	Mudah
Soal 20	0,5	Sedang

Pada tabel 4 telah dilakukan uji tingkat kesukaran soal, dari hasil perhitungan rumus terhadap 20 butir soal hasil belajar terdapat 10 butir soal (50%) dalam kategori mudah dan terdapat 10 butir soal (50%) dalam kategori sedang. Artinya semakin banyak siswa menjawab soal dengan benar maka tingkat kesukaran soal semakin rendah. Selanjutnya dilakukan perhitungan analisis daya beda soal dengan menggunakan excel dan diperoleh data bahwa ada 6 butir soal dengan kategori baik, 5 butir soal dalam katgori cukup, dan 8 butir soal dalam kategori kurang baik. Adapun tindak lanjut dari hasil analisis tersebut adalah soal-soal tersebut dapat dikeluarkan lagi dalam tes hasil belajar selanjutnya.

Tabel 5. Deskriptif Data

	N	Deskripsi statistik				
		Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest hasil belajar	20	45	80	1250	62.50	10.195
Posttest hasil belajar	20	75	95	1690	84.50	5.356
Valid (listwise)	20					

Deskriptif data penelitian yang disajikan pada tabel 5 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada materi bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) pada semua data sampel dari hasil *pretest* maupun *posttest* mengalami peningkatan. Dapat diindikasikan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media *puzzle* dan model *scramble* mengalami kenaikan sebesar 22%. Nilai minimal sebelum menerapkan media *puzzle* dan model *scramble* adalah 45 dan setelah dilakukan media *puzzle* dan model *scramble* meningkat menjadi 75, sedangkan nilai maksimal sebelum menerapkan media *puzzle* dan model *scramble* memperoleh hasil 80 dan setelah menerapkan media media *puzzle* dan model *scramble* meningkat menjadi 95.

Tabel 6. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.31754500
Most Extreme Differences	Absolute	.157
	Positive	.157
	Negative	-.119
Test Statistic		.157
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Setelah diuji rata-rata dalam tabel deskriptif data diperoleh bahwa data mengalami peningkatan, selanjutnya dilakukan pengujian normalitas melalui uji Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov) (Christina Zalukhu et al., 2018) dengan kriteria pengujian dengan taraf signifikansi 5% jika nilai *P-value (sig)* $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan jika *P-value (sig)* $> 0,05$ maka H_0 diterima. Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan pada tabel 6 diperoleh nilai signifikansi yaitu 0.200 atau dapat dikatakan bahwa data melebihi 0.05 artinya data tersebut dikatakan normal.

Tabel 7. Uji t-Paired Test

		<i>Paired sample test</i>							
		<i>Paired differences</i>							
		<i>mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std.error mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the differences</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.(2-tailed)</i>
					<i>lower</i>	<i>upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest_hasilbelajar-posttest_hasilbelajar</i>	-22.000	8.335	1.864	-25.901	-18.099	-11.804	19	.000

Setelah data diketahui berdistribusi normal maka dilakukan pengujian perbedaan rata-rata menggunakan *t-paired test*. Berdasarkan data pada tabel 7 nilai signifikansi hasil perhitungan uji *t-paired test* yaitu 0.00 atau nilai $\text{sig} < 0.05$, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan standar deviasi 8.335. Dari hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi kenaikan hasil belajar sebelum dan setelah menerapkan media *puzzle* dan metode *scramble*, dapat diartikan bahwa media *puzzle* dan model *scramble* secara Bersama dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pembahasan

Dari hasil analisis data deskriptif yang telah dilakukan oleh peneliti, peningkatan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto, ada berbagai faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal termasuk faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar seperti keluarga, sekolah dan masyarakat (Alwiyah & Imaniyati, 2018). Sekolah menjadi salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, termasuk di dalamnya adalah guru. Penguasaan mata pelajaran dan ketrampilan guru saat mengajar mempengaruhi proses serta hasil belajar siswa. Keterampilan guru diperlukan dalam penggunaan metode, model serta media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa MI Tarbiyatul Banin pada penelitian ini. Faktor yang pertama yaitu media pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Molstad dan Karseth, hasil belajar berupa keterampilan dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dari hasil proses pembelajaran (Kaban et al., 2020). Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru, dalam menyampaikan materi perlu kreativitas dan alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan materi termasuk metode, model dan media. Media pembelajaran merupakan penyampai materi agar siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar yang diperoleh juga baik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020), salah satunya yaitu media *puzzle*.

Media *puzzle* merupakan permainan teka-teki menyusun gambar atau huruf yang diacak terlebih dahulu. Penerapan permainan *puzzle* ini dapat menarik perhatian siswa, melatih nalar, ketekunan, tangkas, memperkuat ingatan, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Permainan *puzzle* merupakan sebuah permainan yang dapat membuat siswa

saling aktif dalam permainannya diberikan konsep berhitung yang mudah, sehingga dapat menarik hati siswa dan memberikan kesan menyenangkan (Ramlah et al., 2022). dan juga nantinya akan terstimulus kepada siswa sebagai dampak positif terhadap peningkatan pada hasil belajar siswa (Bahar & Risnawati, 2017). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rizky wahyu Ningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, media pembelajaran sangat penting dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Media *puzzle* digunakan oleh peneliti dalam membantu penyampaian materi bangun datar kepada siswa kelas IV. Media *puzzle* juga digunakan sebagai permainan yang akan membantu siswa dalam memahami bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga). Media *puzzle* melibatkan siswa secara aktif dalam belajar sehingga pembelajaran tidak berpusat kepada guru saja, dalam permainan dengan menggunakan media *puzzle* terdapat beberapa soal yang nantinya akan dicari jawabannya oleh siswa secara berkelompok. Kelompok yang berhasil menjawab soal akan mendapat reward dari guru sehingga mereka semangat untuk mengerjakan soal itu. Faktor yang kedua yaitu model pembelajaran, menurut (Kaban et al., 2020) model pembelajaran merupakan gambaran proses dan penciptaan lingkungan yang menjadikan siswa dapat berinteraksi hingga terjadi adanya perubahan pada diri siswa. Salah satunya yaitu model pembelajaran *scramble*, Model *scramble* adalah model pembelajaran yang menekankan latihan soal berupa permainan yang dapat dikerjakan secara berkelompok, model ini mengharuskan setiap siswa agar bisa bekerjasama dengan baik dengan berpikir kritis.

Sebelum media *puzzle* dan model *scramble* diterapkan dalam pembelajaran bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga), siswa diberi soal berupa *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi bangun datar. Setelah dilakukan *pretest* dengan hasil yang menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan siswa dalam memahami materi bangun datar masih sangat rendah, hanya beberapa siswa saja yang mampu mencapai kkm matematika yang telah ditetapkan oleh sekolah. Oleh karena itu peneliti melakukan eksperimen dengan menerapkan media *puzzle* dan model *scramble* pada pembelajaran matematika dengan materi yang sama yaitu bangun datar. Setelah menerapkan media *puzzle* dan model *scramble* diterapkan, peneliti memberikan *posttest* kepada siswa kelas IV dan diperoleh data bahwa semua siswa dapat mencapai kkm yang telah ditetapkan bahkan melebihi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menunjukkan keefektifan media *puzzle* dan model *scramble* yang digunakan terhadap

hasil belajar siswa.

PENUTUP

Penggunaan media *puzzle* dan model *scrambel* pada pembelajaran matematika materi bangun datar dapat menunjang pembelajaran secara efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pembelajaran setelah menggunakan media *puzzle* dan model *scramble* lebih baik daripada sebelumnya dengan peningkatan rata-rata 22%. Dan dengan nilai maksimal yang diperoleh oleh siswa yaitu 95, pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar dapat dilakukan dengan menerapkan media *puzzle* dan model *scramble*.

Saran untuk peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan agar dapat mengembangkan dan memperluas lingkup penelitian sehingga dapat mengetahui efektivitas media dan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, serta dapat membantu memberikan pengetahuan dan solusi terhadap guru dalam melakukan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhwani, A., & Afwan Romdloni, M. (2021). Indonesian Journal of Primary Education. © 2021-Indonesian Journal of Primary Education, 5(1), 1–12.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Alwiyah, D., & Imaniyati, N. (2018). Keterampilan Mengajar Guru Dan Kesiapan Belajar Siswa Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Teachers Teaching Skills and Student Learning Readiness As a Determinant of the Student Learning Outcomes. *Jurnal Manajerial*, 3(4), 95–103.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179.
<https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Andani, R., & Hendratno. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Tokoh Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 03, 1342–1353.
- Bahar, & Risnawati. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 9(4), 77.
<http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Christina Zalukhu, M., Ziraluo, M., Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Nias Selatan, P., Oleh, D., Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, D., & Pendidikan Tinggi Sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran, dan. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Higher Order Thinking Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Telukdalam*. 6(1), 60–69. www.joko.tblog.com
- Hidayat, R. dkk. (2022). Pengaruh Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Bersyukur Atas Keberagaman. *MUALLIMUNA (Jurnal Madrasah Ibtidaiyah)*, Vol 7, No., 46–53.
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. (2020). *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan*. 05(May), 66–71.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Rahrjo, Ilham & Fita Asri, U. (2021). Kesulitan Belajar Matematika Ditinjau dari Peserta Didik. Corresponding author *E-mail addresses : Ilhamraharjo3@gmail.com (Ilham Rahrjo).

Journal for Lesson and Learning Studies, 4(1), 96–101.

- Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(2), 151–168. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.14>
- Magdalena, I., Anggraini, I. A., & Khoiriah, S. (2021). Analisis Daya Pembeda dan Taraf Kesukaran pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 SDN Tobat 1 Balaraja. *Nusantara*, 3(1), 151–158. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1284>
- Maharani, S., & Bernard, M. (2018). Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 819. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p819-826>
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Pasani, C. F., Kusumawati, E., & Imanisa, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Membina Karakter Tanggung Jawab Dan Disiplin Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 178–188. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5682>
- Ramlah, R., Riana, N., & Abadi, A. P. (2022). Fun Math Learning For Elementary School Students Through Interactive Puzzle Media. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5775>
- Ratna Ayuningtyas, D., Saptaningrum, E., & Kiswoyo, dan. (n.d.). *KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTU MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 TEGALONTAR*.
- Safilda, F. N., Anggoro, B. S., Putra, R. W. Y., Ahmad Sodiq, & Nurhasanah Leni. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Model Scramble Berbasis STEAM dan Gaya Belajar. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 98–107. <https://doi.org/10.30605/proximal.v4i2.1364>
- Sartika, D. D., & Rohani, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media

- Crossword Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Biolokus*, 4(1), 27. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v4i1.938>
- Triana, D., & Oktavianto, W. O. (2013). Relevansi Kualifikasi Kontraktor Bidang Teknik Sipil Terhadap Kualitas Pekerjaan Proyek Konstruksi Di Provinsi Banten. *Fondasi : Jurnal Teknik Sipil*, 2(2), 182–190. <https://doi.org/10.36055/jft.v2i2.1732>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Zuschaiya, D.; Wari, E.; Agustina, Y.; Lailiyah, S. (2021). Pengaruh kesiapan belajar dan kemampuan berhitung terhadap hasil belajar Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(3), 517–528. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i3.517-528>

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*

Unik Hanifah Salsabila¹, Muhammad Hendriyarta², Tiara Putri Amalia³, Misbahuszuhrah Ibnu Bakrin⁴, Hendra Mahardika⁵
unik.salsabila@pai.uad.ac.id¹, Muhammad2000031244@webmail.uad.ac.id²,
tiara2000031135@webmail.uad.ac.id³, misbahuszuhrah2000031093@webmail.uad.ac.id⁴,
hendra2000031161@webmail.uad.ac.id⁵
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Abstract

This article discusses the problem-based learning model in Islamic religious education using educational technology. Problem-based learning is a learning model that directs students to solve a problem, and the teacher has to guide the discussion so that it runs smoothly. This study uses data collection methods with literature studies, with the hope of producing a comprehensive understanding and helping readers better understand this phenomenon (learning using problem-based learning using educational technology). Islamic religious learning itself is a conscious effort to understand, teach and learn about the Islamic religion. Educational technology according to the general public is synonymous with technology or learning that uses technology only, but educational technology is a tool for solving a problem in the process of teaching and learning activities. Problem-based learning itself is a model in learning that leads to concrete and real problems so that students can think broadly and openly. The collaboration of these two elements leads to very effective learning, and the use of technology can facilitate the delivery of material and receipt of material.

Keywords: *Islamic religious educational, Educational technology, Problem-based learning*

Abstrak

Artikel ini membahas tentang model pembelajaran problem based learning pada pendidikan agama islam dengan menggunakan teknologi pendidikan. Problem based learning adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah, dan guru bertugas untuk memandu diskusi agar berjalan dengan lancar. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan studi kepustakaan, dengan harapannya menghasilkan pemahaman yang komprehensif dan membantu pembaca lebih memahami fenomena tersebut (belajar menggunakan problem based learning menggunakan teknologi pendidikan). Pembelajaran agama islam sendiri adalah usaha yang sadar untuk memahami, mengajar serta mempelajari tentang agama islam. Teknologi pendidikan menurut khalayak umum adalah identik dengan teknologi atau pembelajaran yang menggunakan teknologi saja, akan tetapi teknologi pendidikan pada dasarnya yaitu suatu alat untuk memecahkan suatu permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Problem based learning sendiri adalah salah satu model dalam pembelajaran yang mengarah pada permasalahan yang konkrit dan juga nyata, agar peserta didik dapat berfikir secara luas dan terbuka. Kolaborasi dari kedua unsur tersebut menyebabkan pembelajaran yang sangat efektif, dan adanya pemanfaatan teknologi dapat mempermudah jalannya penyampaian materi dan penerimaan materi.

Kata kunci: Pendidikan agama islam, Teknologi pendidikan, Problem based learning

PENDAHULUAN

Majunya suatu bangsa dapat dilihat dari bagaimana perkembangan Pendidikan tersebut. Maka dari itu pentingnya Pendidikan dalam upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses Pendidikan dasar dan menengah, proses pembelajaran yang mengarah dengan pendekatan saintifik melibatkan kegiatan yang mengarah pengamatan/observasi untuk mengumpulkan data. Menurut kriteria pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 yang berlandaskan pada permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses Pendidikan, ada tiga model pembelajaran yang diperkenalkan yaitu *discovery learning*, *problem based learning* dan *project based learning* dan *project based learning*. (Permendikbud no 22 Tahun 2016 2016)

Menurut Hilgard dalam buku *Theories of Learning* bahwasannya belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang tentang sesuatu situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang secara berulang kali dalam situasi itu sendiri. Robert M. Gagne mengatakan bahwasannya belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah ia belajar secara terus menerus, bukan hanya karena proses pertumbuhan saja. Dan Gagne menyatakan belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan dalam diri serta keduanya saling berinteraksi. Dapat disimpulkan belajar adalah proses perubahan dalam diri kepribadian seseorang yang menghasilkan peningkatan kualitas dan kuantitas seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, sikap, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan yang lainnya. (Festiawan 2020)

Pendidikan yang saat ini berkembang di tengah era digital menuntut untuk mengintegrasikan segala hal yang berkaitan dengan segala aspek perkembangan teknologi dalam sistem pembelajaran. Mulai perkembangan pemanfaatan platform khusus e-learning hingga sosial media turut menjadi wadah bagi perkembangan teknologi pembelajaran. Hal ini tentunya berdampak positif pada permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi. Berbagai model, metode dan strategi yang diterapkan dalam pembelajaran tentunya telah menunjang kesempatan dalam perkembangan penggunaan teknologi. Dengan adanya penggunaan teknologi dalam pendidikan mendukung suatu proses pembelajaran yang berdampak bahwa siswa akan aktif dalam belajar secara mandiri.

Peran pendidikan saat ini bukan hanya mengutamakan peran IPTEK semata, namun harus diimbangi dengan IMTAQ. Permasalahan yang kompleks menyebabkan pentingnya

sebuah pendidikan yang mampu memfasilitasi kemampuan peserta didik guna mengembangkan kemampuan berpikir dan berperilaku agar seimbang serta sesuai dengan norma-norma yang ada. Urgensi pendidikan agama islam terhadap perkembangan teknologi dalam pembelajaran sangat berpengaruh, guna menyaring derasnya arus informasi yang beredar agar peserta didik mampu menyerap berbagai informasi dan menyampaikan ilmu tersebut secara terarah.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui studi pustaka. Melalui studi pustaka penelitian mencari dan mengamati beberapa sumber yang berkaitan dengan penelitian ini. Data primer dan sekunder penelitian ini didapatkan melalui beberapa referensi utama. Data primer berupa artikel tentang studi penguasaan teknologi pendidikan agama islam dalam metode pembelajaran problem based learning. Selain itu, data sekunder diperoleh dari berbagai penelitian yang tersebar dari berbagai jurnal penelitian, buku, artikel, modul, yang berkaitan dengan objek penelitian. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan berbagai buku, artikel, modul, yang membahas tentang penguasaan teknologi pendidikan agama islam dalam metode pembelajaran problem based learning. Kemudian setelah diperoleh data maka dilakukan analisis data untuk mengolah data yang diperoleh selama penelitian sampai dapat ditarik suatu kesimpulan.

PEMBAHASAN

Pengertian Teknologi Pendidikan

Menurut beberapa orang menganggap teknologi itu hanya identik soal permesinan saja, dan hanya mengarah teknologi yang digunakan di dalam Pendidikan. Hal seperti ini tidak bisa kita salahkan sepenuhnya, karena dari awal perkembangan teknologi pendidikan yang dianggap sebagai media. Menurut Prof. sutomo dan Drs. Sugito, M. Pd, teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu untuk menganalisis serta memecahkan masalah belajar atau pendidikan. menurut Mackenzie bahwasannya teknologi Pendidikan yaitu suatu usaha mengembangkan suatu alat untuk mencapai dan menemukan solusi permasalahan belajar. Jadi teknologi Pendidikan ialah proses yang rumit serta terpadu, yang melibatkan banyak orang, prosedur, gagasan, peralatan dan organisasi untuk menganalisis dan mengelolah masalah. Kemudian menggunakan, mengevaluasi dan mengelolah seluruh

upaya pemecahan masalahnya yang termasuk dalam seluruh aspek belajar. (Drs. Maswan, MM, Khoirul Muslimin 2017)

Hakikat teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistemis serta kritis, teknologi pendidikan memandang persoalan kegiatan belajar mengajar sebagai suatu masalah yang harus dihadapi secara jelas dan ilmiah. Istilah teknologi pendidikan diambil dari Bahasa Yunani “*technologia*” yang berarti penanganan secara tersistem, sedangkan *techne* sebagai dasar teknologi yang berarti (art, skill & science). Jadi dapat teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai pelaksanaan pendidikan secara tersistem menurut sistem tertentu. (Nasution 2010)

Definisi teknologi Pendidikan dan teknologi pembelajaran itu berbeda, yaitu berbeda dari segi luasnya cakupannya. Teknologi Pendidikan mencakup seluruh proses pengintegrasian sumber-sumber belajar mencari solusi dalam memecahkan permasalahan belajar. Sedangkan teknologi pembelajaran hanya sebatas pada pemecahan masalah dalam belajar yang terjitu dan terkontrol. (Achyaditia 2016) Warsita mengungkapkan bahwasannya teknologi pendidikan memiliki empat peran penting, diantaranya:

- 1) Memadukan berbagai macam pendekatan dari segala bidang secara bersistem.
- 2) Sebagai pemecahan masalah belajar secara menyeluruh, dengan memperhatikan kondisi dan saling berkaitan.
- 3) Menggunakan teknologi sebagai alat pembantu dalam memecahkan masalah belajar.
- 4) Akan terciptanya efek yang baik, dimana penggabungan pendekatan dengan unsur-unsur yang mempunyai nilai lebih dari sekedar penjumlahan. (Bambang Warsita 2008)

Pengertian Problem Based Learning

Based Learning atau biasa dibilang dengan pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang mengarah ke permasalahan nyata sebagai konteks untuk siswa belajar secara berfikir terbuka dan terampil dalam memecahkan masalah serta mendapatkan pengetahuan luas (Krisnanto 2022). Dan biasanya model pembelajaran ini mempunyai ciri-ciri penggunaan problematika di dunia nyata sebagai sesuatu yang mengharuskan dipelajari siswa dengan tujuan siswa berlatih serta meningkatkan keterampilan berfikir kritis, dan juga guru memfokuskan membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. (Krisnanto 2022)

Problem based Learning dapat diartikan sebuah model pembelajaran yang melibatkan para siswa untuk memecahkan masalah dengan melalui tahap metode ilmiah, sehingga dengan harapan siswa mampu mempelajari pengetahuan yang ada kaitannya dengan masalah

tersebut serta diharapkan siswa mempunyai keterampilan memecahkan masalah. (Krisnanto 2022)

Bisa disimpulkan bahwa Based Learning merupakan metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam memberikan materi berupa problematika di sekitar kita, yang bertujuan agar siswa melek dengan problematika yang ada, serta memudahkan siswa untuk penyerapan materi yang diberikan.

Peran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam secara sederhana bisa kita katakan sebagai usaha mempelajari hal-hal berhubungan dengan agama islam. Dengan kata lain usaha sadar dan susunan untuk mengetahui dan memahami serta membahas secara dalam tentang seluk beluk yang ada hubungannya dengan agama islam, baik berhubungan dengan ajaran sejarah maupun praktik-praktik pelaksanaannya secara nyata di kehidupan sehari-hari (Ismatul Izzah 2018). Pendidikan agama islam mempunyai peran penting dalam membimbing, mengarahkan dan mendidik seseorang untuk memahami dan mempelajari ajaran/nilai-nilai islam. Sehingga harapannya mereka yang memiliki kecerdasan berfikir, kecerdasan emosional serta kecerdasan spiritual untuk bekal hidup di dunia dan akhirat. (Ningsih 2019)

Pendidikan agama islam mempunyai misi, yaitu mendidik manusia agar menjadi insan yang beriman dan bettaqwa. Sehingga nantinya terciptanya kondisi di masyarakat yang sejahtera dan rahmatan lil ‘alamin. Pendidikan agama islam memiliki peran yang lebih spesifik yaitu:

- 1) Secara epistemologis islam sangat menjunjung tinggi keilmuan yang bisa menjadi sumber kemajuan bangsa. Wahyu pertama yang Nabi Muhammad dapatkan adalah kata iqra, yang mana substansinya pentingnya ilmu pengetahuan. Pendidikan agama islam mempunyai tanggung jawab besar untuk menjadikan manusia yang mampu mengemban Amanah, ikut berpartisipasi menggali dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta teknologi bagi kesejahteraan umat.
- 2) Secara sosiologis dengan kondisi masyarakat yang mayoritas memeluk agama islam, maka di sini Pendidikan agama islam mempunyai tanggung jawab lebih untuk berkontribusi memajukan negara ini. Islam menganjurkan umatnya menjadi insan yang kreatif, inovatif, responsive dan prospektif. Dan semuanya itu harus mengarah ke ketakwaan dan ridho Allah.
- 3) Secara historis islam sudah memberikan peran yang sangat besar bagi peradaban dunia. Sebagaimana kita sudah pelajari pada millenium pertama yang terlahirlah ilmuwan-

ilmuwan muslim serta menjadikan sebuah ikon kemajuan peradaban islam pada saat itu. Maka dari itu Pendidikan agama islam menjadi sebuah wadah untuk pengembangan intelektualitas yang memiliki peran penting untuk mengembalikan masa kejayaan islam lagi.

- 4) Secara sosio historis, umat islam memberikan sumbangsih yang sangat bernilai atas tegaknya NKRI. Peran umat islam Indonesia sejak sebelum kemerdekaan merupakan wujud cinta pada tanah air. Karena itu, karakter kebangsaan bagi umat islam Indonesia sesungguhnya merupakan sisi lain dari satu mata uang karakter keislaman.
- 5) Pendidikan agama islam juga memiliki peran penting dalam transformasi nilai ajaran islam yang membangun semangat optimis, bukan menyebarkan ketakutan ataupun semangat pesimistis. Pendidikan agama islam juga berperan penting dalam lingkungan sekitar, seperti mengatasi konflik yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. (Syaiful Anwar 2016)

Bisa disimpulkan bahwasannya Pendidikan agama islam merupakan sebuah anugrah dari tuhan untuk manusia, disisi lain manusia wajib mempelajari semua ilmu dan tidak hanya ilmu agama saja. Sebagaimana wahyu Allah yang pertama kali turun kepada Nabi Muhammad adalah kata iqra', bis akita simpulkan bahwasannya kata iqra itu kode bagi kita untuk senantiasa membaca serta belajar untuk menjadi khalifah di dunia yang penuh rahmatallil 'alamiin.

Hubungan Antara Metode Problem Based Learning dengan Teknologi Pendidikan

Pembelajaran menggunakan metode problem based learning yang dikolaborasikan dengan teknologi pendidikan akan mengakibatkan pembelajaran yang sangat efektif. Karena siswa membutuhkan adanya bahan yang digunakan untuk pembelajaran itu sendiri, contohnya seperti papan tulis, proyektor, lab dan lain lain. Kebanyakan guru untuk memudahkan jalannya pembelajaran tersebut bisa menggunakan teknologi pendidikan yang mengarah ke media.

Pemanfaatan media pada proses pembelajaran tertentu akan menumbuhkan dampak positif terhadap proses kegiatan belajar mengajar tersebut, pernyataan itu berdasarkan pada argumen dari fungsi yang dimiliki media. Yang mana media memiliki fungsi sebagai berikut: 1) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran 2) menghindari terjadinya verbalisme 3) meng-aktifkan siswa 4) menumbuhkan minat belajar siswa 5) menarik perhatian siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. (Purwanto, W, and Hariyono 2016)

Salah satu teknologi pendidikan yang berbasis media adalah seperti power point, power point memiliki keunggulan yang lebih seperti pada aplikasi yang dapat mencakup berbagai unsur multimedia, gambar beserta penjelasannya. Yang dimana power point juga tidak hanya memudahkan siswa untuk bahan belajar, akan tetapi memudahkan guru juga dalam penyampaian bahan ajar tersebut. Power point juga dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar, seperti: 1) guru mengajukan fenomena cerita untuk memunculkan suatu masalah melalui tampilan power point, agar supaya memotivasi siswa untuk terlibat langsung dalam permasalahan tersebut. 2) membantu guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. 3) guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, lalu menadakan temuan untuk pengujian pemecahan masalah. 4) guru membantu peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan temuannya melalui power point. 5) guru membantu peserta didik untuk melakukan evaluasi penyelidikan mereka dan juga proses-proses yang mereka tempuh. (Purwanto, W, and Hariyono 2016)

Penayangan video juga dapat menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, karena karakteristik teknologi video yang menyajikan gambar bergerak dan juga suara. Penayangan video sangat cocok bila disandingkan dengan problem based learning, yang mana guru menayangkan video yang beredar di media sosial secara menyeluruh, lalu guru menjelaskan isi dalam video tersebut serta membrikan hak murid untuk memberikan pertanyaan atau masukan yang mengarah ke pemecahan masalah. Dengan demikian dapat memberikan motivasi ilmu dan pemikiran yang terbuka. (Aisah, Suryani, and Fadilah 2017)

KESIMPULAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam seorang mendapatkan ilmu pengetahuan, model pembelajaran problem based lerning adalah salah satu cara penyampaian materi dari guru untuk peserta didik ,melalui penyampaian permasalahan yang nyata agar peserta didik mampu berfikir kritis dalam menanggapi setiap permasalahan tersebut. Penyampaian tersebut di kolaborasikan menggunakan alat yaitu teknologi ,kolaborasi tersebut menciptakan suatu pembelajaran yang sangat efektif dalam dunia pendidikan dalam aspek penyampaian materi, pendidik dan peserta didik mudah untuk menangkap dan menyampaikan suatu materi .

Dapat kita simpulkan bahwasannya pentingnya teknologi dalam sebuah metode pembelajaran, entah itu metode problem based learning dan lain-lain. Teori

pembelajar/metode pembelajaran dan teknologi pendidikan memiliki hubungan timbal baik yang sesuai dalam pengaplikasian pembelajaran yang dilakukan pendidik kepada siswa. Maka dengan itu, teori pembelajaran/metode pembelajaran dan teknologi pendidikan merupakan unit yang sangat diperlukan dalam pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar dapat fokus pada pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achyanadia, Septy. 2016. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Sdm." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5 (1): 11–21. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v5i1.486>.
- Aisah, Nunuk Suryani, and Siti Sutarmi Fadilah. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMP Tahun Pelajaran 2016/2017." *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMP Tahun Pelajaran 2016 / 2017 Prosiding Seminar*, 41–51.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Drs. Maswan, MM, Khoirul Muslimin, M. I. Kom. 2017. *TEKNOLOGI PENDIDIKAN Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis*. Edited by Dimaswids Haitamy el Jaid. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Festiawan, Rifqi. 2020. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran." *Jurnal K*, 1–17.
- Ismatul Izzah. 2018. "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Masyarakat Madani." *Pedagogik : Jurnal Pendidikan* 5 (1): 50–68. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/219>.
- Krisnanto, Herry. 2022. "Rancangan Pembelajaran Berkarakteristik Pembelajaran Inovatif Abad 21 Materi Procedure Text Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di SMP Negeri 1 Pangkah."
- Nasution, S. 2010. *Teknologi Pendidikan*. 1st ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningsih, Tutuk. 2019. "Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Era Revolusi Industri 4.0 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Banyumas." *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 24 (2): 220–31. <https://doi.org/10.24090/insania.v24i2.3049>.
- Permendikbud no 22 Tahun 2016. 2016. "Permendikbud Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016" 53 (9): 1689–99.
- Purwanto, Wahyu, Ery Tri Djatmika R. W.W W, and Hariyono. 2016. "Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. 1 (9): 1700–1705.
- Syaiful Anwar. 2016. "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Bangsa." *Jurnal Pendidikan Islam* 7 (November): 157–69.

PENGARUH KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DRUMBAND DAN KEDISIPLINAN TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN KINESTIK SISWA SDIT AL-FATHIMIYAH SURABAYA

Nur Laili¹, Mahbub Junaidi², Hurin Innihayatus Sa'adah³

Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

nur.laili190999@gmail.com

Abstract

The importance of developing sensory-motor intelligence in human growth and development. Shows that the success of life does not only depend on educational knowledge. Kinesthetic intelligence is one of them and can be obtained through extracurricular activities such as drum band. This study aims to determine the model of kinesthetic intelligence and the effect of extracurricular activities, drumband and discipline in improving kinesthetic intelligence. This study uses a quantitative research type with multiple regression analysis techniques. The subjects in this study were drumband extracurricular members at SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya. The type of data used is primary data with data collection techniques by observation, interviews and documentation. The results obtained are this study shows that the value of the constant (α) is 2,374 with a positive sign stating that if the variables of drumband extracurricular routine training, involvement, discipline independence, responsibility and punctuality are considered constants, the Y value is 2,374. The variable number of days of admission has a significant value of 0.011 and the involvement variable has a significant value of 0.052 so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that the variable number of days of admission and the involvement variable have an effect on increasing kinesthetic intelligence. This can be seen from the significant value of the two variables being smaller and the value of $\alpha = 0,1$.

Keyword: *Drumband Extracurricular, Discipline, Kinesthetic Intelligence*

Abstrak

Pentingnya pengembangan kecerdasan sensorik motorik pada tumbuh kembang manusia. Menunjukkan bahwa keberhasilan hidup tidak hanya bergantung kepada pengetahuan pendidikan saja. Kecerdasan kinestetik merupakan salah satunya dan dapat diperoleh melalui kegiatan ekstrakurikuler seperti drumband. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model kecerdasan kinestetik dan pengaruh dari kegiatan latihan ekstrakurikuler drumband dan kedisiplinan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan teknik analisis regresi ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah anggota ekstrakurikuler drumband di SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya. Jenis data yang digunakan merupakan data primer dengan teknik pengumpulan data secara observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai konstanta (α) sebesar 2,374 dengan tanda positif menyatakan apabila variabel latihan rutin ekstrakurikuler

¹ Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

² Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

³ Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

drumband, keterlibatan, kemandirian, tata tertib, tanggung jawab dan tepat waktu dianggap konstanta maka nilai Y adalah 2,374. Variabel jumlah hari masuk memperoleh nilai signifikan 0,011 dan variabel keterlibatan memperoleh nilai signifikan 0,052 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel jumlah hari masuk dan variabel keterlibatan berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikan kedua variabel tersebut lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,1$.

Kata Kunci: Ekstrakurikuler Drumband, Kedisiplinan, Kecerdasan Kinestetik.

PENDAHULUAN

Kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah yang dihadapi, dalam hal ini adalah masalah yang menuntut kemampuan berfikir.⁴ Teori yang mendukung dalam penelitian ini adalah teori *multiple intellegences* yang di kemukakan oleh Howard Gardner, dalam studinya mengenai kecerdasan manusia ditemukan bahwa setiap manusia memiliki delapan spektrum kecerdasan yang berbeda-beda kecerdasan majemuk atau *multiple intellegences* dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu terdiri dari kecerdasan eksistensial, kecerdasan musik, kecerdasan linguistik (verbal), kecerdasan spasial (visual), kecerdasan logis-matematis, kecerdasan naturalis, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan kinestetik (jasmani).⁵ Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan emosi dengan baik ketika berhadapan atau menciptakan sesuatu.⁶

Kecerdasan kinestetik bisa diperoleh tidak hanya ada di wilayah informal yaitu keluarga dan lingkungan tempat tinggal saja, tetapi juga di lingkungan formal seperti lembaga pendidikan dimana kecerdasan kinestetik tetap digunakan. Dari beberapa kecerdasan, kecerdasan kinestetik merupakan salah satu kecerdasan yang dianggap penting untuk diperhatikan meskipun semua kecerdasan sama pentingnya. Kecerdasan kinestetik dapat dipengaruhi oleh kegiatan ekstrakurikuler salah satunya kegiatan ekstakurikuler drumband. Pelaksanaan ekstrakurikuler drumband yang direncanakan dan mengembangkan kedisiplinan

⁴ Daryanto, *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*, (Surabaya: Apollo, 2006), hal 141

⁵ Abu Dharin, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegence*, (Yogyakarta: Pustaka Senja, 2018), hal 54

⁶ Grafura Lubis, *Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Atraktif*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hal 16

memiliki strategi untuk mencapai tujuan kegiatan yang diinginkan yaitu kecerdasan kinestetik siswa. Terdapat penelitian dari Thirza Maulidiyah pada tahun 2019 memperoleh hasil bahwa kegiatan ekstrakurikuler drumband dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dan kedisiplinan siswa.

Disiplin adalah suatu tindakan berupa kepatuhan seseorang terhadap peraturan tertentu. Peraturan dapat dibuat oleh diri sendiri atau peraturan yang berasal dari pihak lain. Peraturan itu dibuat agar seseorang dapat bertindak atau berbuat secara baik agar berhasil dengan baik untuk meraih hal yang ingin diharapkan.⁷ Disiplin sangat penting diajarkan pada anak untuk mempersiapkan anak belajar hidup sebagai makhluk sosial.⁸ Dengan terbiasa disiplin siswa mampu mengembangkan kepribadian yang positif dan mampu memperoleh prestasi yang memuaskan. Kegiatan ekstrakurikuler drumband erat kaitannya dengan kedisiplinan. SDIT Al-Fathimiyah Surabaya merupakan suatu lembaga pendidikan yang memiliki kegiatan ekstrakurikuler drumband yang terjadwal dengan baik.

Sebuah studi oleh Universitas Harvard di Amerika Serikat menyebutkan bahwa kesuksesan seseorang hanya 20% ditentukan oleh hard skill, dan sisanya 80% ditentukan oleh soft skill.⁹ Oleh sebab itu keberhasilan dalam hidup tidak hanya bergantung pada pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan dan keterampilan teknis (hard skill), tetapi juga pada kemampuan untuk mengembangkan diri di dalamnya (soft skill).

Pengembangan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan ekstrakurikuler yang diteliti oleh Ayusyah Putri pada tahun 2020 dan Ummu Mufidatun pada tahun 2016. Ayusyah Putri pada tahun 2020 menghasilkan kesimpulan ekstrakurikuler karate mampu mengembangkan kecerdasan kinestetik di MI Negeri 1 Banyumas. Siswa diharuskan untuk menguasai unsur atau komponen dari kecerdasan

⁷ Yusep Kurniawan, *Inovasi Pembelajaran Model dan Metosde Pembelajaran*, (Surakarta: CV Kekata Group, 2019), hal 53

⁸ Sutirna, *Perkembangan dan Pertumbuhan siswa*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2014), hal 115

⁹Thirza Maulidiyah, *Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Drumband Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Dan Kedisiplinan Siswa Di Sdn Bunulrejo 2 Kota Malang*, (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019)

kinestetik diantaranya yaitu koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dan kecepatan.¹⁰ Sedangkan Ummu Mufidatun pada tahun 2016 dengan penelitiannya menghasilkan kesimpulan cara untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik siswa dengan melibatkan fisik melalui proses Latihan, mengaplikasikan Gerakan ke dalam jurus bela diri tapak suci. Melakukan kegiatan Latihan secara berulang-ulang, membagi siswa dalam kategori tapak suci seni dan pertarungan serta memantau siswa.¹¹

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1). Bagaimana model kecerdasan kinestetik siswa ekstrakurikuler drumband berdasarkan latihan rutin dan kedisiplinan siswa SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya? 2). Bagaimana pengaruh dari kegiatan latihan ekstrakurikuler drumband dan kedisiplinan siswa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik siswa di SDIT Al-Fathimiyyah Benowo Surabaya?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, mata tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: 1). untuk mengetahui model kecerdasan kinestetik siswa ekstrakurikuler drumband berdasarkan latihan rutin dan kedisiplinan siswa SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya. 2). untuk mengetahui pengaruh dari kegiatan latihan rutin drumband dan kedisiplinan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa di SDIT Al-Fathimiyyah Benowo Surabaya.

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat: 1). teoritis, secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan kepada peradaban ilmu dan teori pada kegiatan ekstrakurikuler drumband khususnya di SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi ilmiah ilmu pengetahuan terkait dengan peningkatan kecerdasan kinestetik dan kedisiplinan melalui kegiatan ekstrakurikuler drumband

¹⁰Ayusyah Putri, *Kecerdasan Kinestetik Pada Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Bela Diri Karate di Mi Negeri 1 Banyumas*, (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2020)

¹¹Ummu Mufidatun, *Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Beladiri Tapak Suci di MI Muhammadiyah Kabupaten Banyumas*. (Skripsi:Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Tahun, 2016)

di SDIT Al-Fathimiyyah Benowo Surabaya. 2). Praktis, manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk memenuhi tugas akhir strata satu (S1) Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dilakukannya penelitian yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Drumband dan Kedisiplinan Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Siswa SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya”.

TINJAUAN PUSTAKA

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan yang berada diluar jam pelajaran dengan tujuan membantu perkembangan anak didik sesuai kebutuhan, bakat, minat serta potensi mereka.¹² Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran sekolah biasa yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, menyalurkan minat bakat, dan hubungan antar mata pelajaran. Kegiatan ini dilakukan hanya dalam waktu tertentu atau secara berkala.¹³ Jadi pengertian ekstrakurikuler dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan sebuah kegiatan penyaluran bakat serta minat yang dilakukan diluar jam pelajaran dengan dilakukan secara berkala serta dibawah pengawasan dan bimbingan satuan pendidikan.

Drumband merupakan kegiatan musik yang menyajikan dua bagian, yaitu kegiatan visual (seragam serta kekompakan gerakan) dan kegiatan musikal (melodi, harmoni, ritmis).¹⁴ Pengertian drumband dapat didefinisikan sebagai bentuk olahraga dan permainan musik yang terdiri dari beberapa orang personil untuk mengiringi langkah dalam berbaris atau dengan kata lain berbaris sambil bermain musik. ¹⁵ Dalam drumband terdapat dua alat instrumen yang dimainkan, yaitu instrumen melodi (pianika, bellyra) dan instrumen perkusi (cymbal, snare

¹² Anggi Setia Lengkana, dkk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani 2017*, (Sumedang: UPI Sumedang Pess, 2017), hal 143

¹³ Moh. Abdullah, dkk. *Mengupas Aspek-Aspek Dalam Dunia Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2019), hal 104

¹⁴ Kinardi, *Pengetahuan Dasar Marching Band*, (Jakarta: PT. Citra Intirama, 2004), hal 17

¹⁵ Achmadhan Katon Haryanggita, “Pembelajaran Ekstrakurikuler Drum Band Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kedunggalar Ngawi”, *Jurnal Pendidikan Sendratasik* Vol.3, 2015, hal 27

drum, tenor drum, bass drum) sebagai bentuk musikal. Drumband terdapat satu atau dua orang yang berperan sebagai komandan lapangan atau pemimpin, pemimpin pada drumband disebut dengan mayoret. Sedangkan dalam bentuk visual, drumband selain menggunakan kostum seragam serta kekompakan gerakan sesuai irama, biasanya drumband juga terdapat satu kelompok *colour guard* dengan bendera sebagai medianya.

Jadi kegiatan drumband merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam mata pelajaran yang memainkan beberapa lagu dengan menggunakan instrumen melodi secara bersamaan, sejumlah kombinasi alat musik perkusi, dengan dipimpin oleh satu atau dua komandan lapangan atau mayoret, dan sejumlah pemain bendera dalam barisan yang membentuk sebuah formasi. Kegiatan ekstrakurikuler drumband menjadi wadah dalam mengembangkan bakat dan potensi siswa dalam bermusik.

Disiplin merupakan proses melatih pikiran dan karakter anak secara bertadap sehingga menjadi seseorang yang berguna bagi masyarakat dan dapat mengontrol diri dengan baik.¹⁶ Kedisiplinan anak adalah cara yang baik untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.¹⁷ Jadi disiplin adalah suatu ketaatan sungguh-sungguh yang didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas kewajiban serta berperilaku sebagai mana mestinya menurut aturan atau tata kelakuan yang seharusnya berlaku di dalam suatu lingkungan tertentu.

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk memahami serta berpikir secara rasional dengan menggunakan referensi atau sumber-sumber secara efektif pada saat menghadapi sebuah tantangan.¹⁸ Kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan suatu masalah, menciptakan masalah baru untuk dipecahkan dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan sesuatu pelayanan yang berharga dalam suatu kebudayaan masyarakat.¹⁹ Kecerdasan kinestetik

¹⁶ Aisyah dan Ali, *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya*, (Jakarta: Kencana, 2018), hal 45

¹⁷ *Idem*, hal 45

¹⁸ Fitria, *Konsep Kecerdasan Spiritual dan Emosional Dalam Membentuk Budi Pekerti (akhlak)*, (Bogor: Guepedia, 2020), hal 29

¹⁹ Munif Chatib dan Alamsyah Said, *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*, (Bandung: Kaifa, 2012), hal 74

merupakan kemampuan seseorang menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan baik dalam menciptakan atau menangani sesuatu.²⁰

Jadi menurut penjelasan dari pengertian kecerdasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan anugerah Tuhan yang dimiliki oleh manusia yang dapat digunakan untuk berfikir secara rasional dalam bentuk kemampuan untuk memecahkan suatu masalah dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang dibawa oleh manusia sejak lahir.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yang bersifat penelitian kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kegiatan ekstrakurikuler drumband dan kedisiplinan terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik siswa SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya. Sedangkan untuk menganalisis pengaruh masing-masing variabel menggunakan Teknik analisis regresi ganda. Dalam penelitian ini populasi diambil seluruh anggota ekstrakurikuler drumband sebanyak 52 siswa di SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya sebagai subjek penelitian. Sampel yang digunakan adalah anggota drumband SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya sebagai subjek penelitian dengan jumlah sebanyak 52 siswa. Yang terdiri dari siswa kelas 3 sebanyak 15 siswa, kelas 4 sebanyak 21 siswa, dan kelas 5 sebanyak 16 siswa.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, di mana rumusan masalah dalam penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat. Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.²¹ Pada penelitian ini penulis merumuskan hipotesis-hipotesis sebagai berikut:

²⁰ Muhammad Afandi, *Strategi Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence*, (Pekalongan: NEM, 2021), hal 139

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2016), hal 64.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kegiatan latihan rutin ekstrakurikuler drumband dan kedisiplinan dengan kecerdasan kinestetik siswa di SDIT Al-Fathimiyyah Benowo Surabaya.

Ha : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kegiatan latihan rutin ekstrakurikuler drumband dan kedisiplinan dengan kecerdasan kinestetik siswa di SDIT Al-Fathimiyyah Benowo Surabaya.

Instrumen penelitian yang digunakan merupakan prosedur pengumpulan data observasi. Observasi yaitu melakukan sebuah pengamatan secara langsung ke objek yang akan diteliti untuk melihat dari dekat kegiatan yang akan dilakukan.²² Pengumpulan data menggunakan observasi secara langsung atau pengamatan secara langsung adalah cara pengambilan data menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan penelitian. Penelitian ini dilakukan observasi secara bertahap (*time series*) untuk mengetahui pengaruh dari latihan rutin ekstrakurikuler drumband dan kedisiplinan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa pada SDIT Al-Fathimiyyah Benowo Surabaya.

Wawancara adalah percakapan yang disengaja dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai menjawab pertanyaan.²³ Pada penelitian ini teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Yaitu kegiatan wawancara dengan menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan terlebih dahulu agar kegiatan wawancara lebih terarah dan lebih mudah untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Adapun pihak yang diajak wawancara yaitu kepala sekolah dan pelatih ekstrakurikuler drumband.

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian tapi melalui dokumen²⁴. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data di Sekolah Dasar Islam

²² Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal 87

²³ *Idem*, hal 82

²⁴ *Idem*, hal 90

Terpadu selama proses penelitian sebagai data pendukung. Analisis penelitian ini menggunakan statistik inferensial. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif yang mana terdapat hubungan yang positif dan signifikansi antara X_1 , X_2 , X_3 , X_4 , X_5 , dan X_6 dengan Y . Hipotesis asosiatif merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih.²⁵ Teknik yang digunakan pada penelitian ini merupakan analisis regresi ganda untuk meramalkan bagaimana keadaan naik turunnya variabel dependen, bila dua atau lebih variabel independen sebagai indikator, dapat digunakan untuk menganalisis dengan satu variabel dependen (y) dan beberapa variabel independen (x_1, x_2, x_3, x_4, x_5 , dan x_6).

Bentuk persamaan regresinya adalah:

$$y = \alpha + \beta_1x_1 + \beta_2x_2 + \beta_3x_3 + \beta_4x_4 + \beta_5x_5 + \beta_6x_6.$$

Keterangan :

- y = Kecerdasan kinestetik
- x_1 = Latihan rutin ekstrakurikuler drumband
- x_2 = Keterlibatan
- x_3 = Kemandirian
- x_4 = Tata tertib
- x_5 = Tanggung Jawab
- x_6 = Tepat waktu
- α = Konstanta
- β = Koefisien Regresi

Untuk bisa membuat ramalan melalui regresi, maka data setiap variabel harus tersedia. Selanjutnya berdasarkan data itu peneliti harus dapat menemukan persamaan melalui perhitungan. Untuk mendapatkan hipotesis diatas maka dilakukanlah statistik untuk menguji hipotesis berupa korelasi ganda, parsial, dilanjutkan regresi ganda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal 106

Deskripsi data penelitian berikut ini bertujuan untuk menggambarkan data penelitian dari sampel yang diteliti, yaitu hasil observasi yang dilakukan secara langsung kepada sampel penelitian untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan pengaruh latihan rutin ekstrakurikuler drumband dan kedisiplinan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa di SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya.

Tabel 1 Permodelan Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.374	45.946		.052	.959
Jumlah Hari Masuk	.332	.126	.405	2.641	.011
Keterlibatan	.185	.093	.288	1.992	.052
Kemandirian	.030	.226	.019	.134	.894
Tata Tertib	.225	.219	.150	1.030	.309
Tanggung Jawab	.038	.201	.026	.187	.853
Tepat Waktu	.006	.213	.004	.028	.978

a. Dependent Variable: Kecerdasan Kinestetik

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh model persamaan regresi ganda sebagai berikut :

$$y = \alpha + \beta_1x_1 + \beta_2x_2 + \beta_3x_3 + \beta_4x_4 + \beta_5x_5 + \beta_6x_6$$

$$y = 2,374 + 0,332 x_1 + 0,185 x_2 + 0,030 x_3 + 0,225 x_4 + 0,038 x_5 + 0,006 x_6$$

Maka hasil uji regresi pada penelitian ini dapat dideskripsikan bahwa;

- a. Nilai konstanta (α) sebesar 2,374 dengan tanda positif menyatakan apabila variabel latihan rutin ekstrakurikuler drumband, keterlibatan, kemandirian, tata tertib, tanggung jawab dan tepat waktu dianggap konstanta maka nilai Y adalah 2,374.

- b. Nilai koefisien latihan rutin ekstrakurikuler drumband (β_1) sebesar 0,332 dengan nilai positif. Hal ini berarti setiap peningkatan latihan rutin ekstrakurikuler drumband sebesar 1% maka kecerdasan kinestetik akan meningkat sebesar 0,332 dengan asumsi variabel lainnya konstan.
- c. Nilai koefisien keterlibatan (β_2) sebesar 0,185 dengan nilai positif. Hal ini berarti setiap peningkatan keterlibatan sebesar 1% maka kecerdasan kinestetik akan meningkat sebesar 0,185 dengan asumsi variabel lainnya konstan.
- d. Nilai koefisien kemandirian (β_3) sebesar 0,030 dengan nilai positif. Hal ini berarti setiap peningkatan kemandirian sebesar 1% maka kecerdasan kinestetik akan meningkat sebesar 0,030 dengan asumsi variabel lainnya konstan.
- e. Nilai koefisien tata tertib (β_4) sebesar 0,225 dengan nilai positif. Hal ini berarti setiap peningkatan tata tertib sebesar 1% maka kecerdasan kinestetik akan meningkat sebesar 0,225 dengan asumsi variabel lainnya konstan.
- f. Nilai koefisien tanggung jawab (β_5) sebesar 0,038 dengan nilai positif. Hal ini berarti setiap peningkatan tanggung jawab sebesar 1% maka kecerdasan kinestetik akan meningkat sebesar 0,038 dengan asumsi variabel lainnya konstan.
- g. Nilai koefisien tepat waktu (β_6) sebesar 0,006 dengan nilai positif. Hal ini berarti setiap peningkatan tepat waktu sebesar 1% maka kecerdasan kinestetik akan meningkat sebesar 0,006 dengan asumsi variabel lainnya konstan.

Pengaruh jumlah hari masuk, keterlibatan, kemandirian, tata tertib, tanggung jawab, tepat waktu terhadap kecerdasan kinestetik pada anggota drumband SDIT Al-Fathimiyyah Surabaya. Pembahasan hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

- a. Pengaruh jumlah hari masuk terhadap kecerdasan kinestetik. Berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa jumlah hari masuk berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik. Penelitian ini dapat dilihat dari hasil perhitungan

yang diperoleh signifikan $0,011 < 0,1$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya variabel jumlah hari masuk berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik.

- b. Pengaruh keterlibatan terhadap kecerdasan kinestetik. Berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa keterlibatan berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik. Penelitian ini dapat dilihat dari hasil perhitungan yang diperoleh signifikan $0,052 < 0,1$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya variabel keterlibatan berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik.
- c. Pengaruh kemandirian terhadap kecerdasan kinestetik. Berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa kemandirian berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik. Penelitian ini dapat dilihat dari hasil perhitungan yang diperoleh signifikan $0,894 > 0,1$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak artinya variabel kemandirian tidak berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik.
- d. Pengaruh tata tertib terhadap kecerdasan kinestetik. Berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa tata tertib berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik. Penelitian ini dapat dilihat dari hasil perhitungan yang diperoleh signifikan $0,309 > 0,1$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak artinya variabel tata tertib tidak berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik.
- e. Pengaruh tanggung jawab terhadap kecerdasan kinestetik. Berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa tanggung jawab berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik. Penelitian ini dapat dilihat dari hasil perhitungan yang diperoleh signifikan $0,853 > 0,1$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak artinya variabel tanggung jawab tidak berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik.
- f. Pengaruh tepat waktu terhadap kecerdasan kinestetik. Berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa tepat waktu berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik. Penelitian ini dapat dilihat dari hasil perhitungan yang diperoleh signifikan $0,978 > 0,1$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak artinya variabel tepat waktu tidak berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik.

Tabel 2 ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	961.438	6	160.240	3.329	.008 ^b
Residual	2166.005	45	48.133		
Total	3127.442	51			

a. Dependent Variable: Kecerdasan Kinestetik

b. Predictors: (Constant), Tepat Waktu, Tanggung Jawab, Tata Tertib, Kemandirian, Keterlibatan, Jumlah Hari Masuk

Koefisien korelasi merupakan nilai untuk mengukur keeratan hubungan linier antar variabel tak bebas Y dengan variabel bebas $X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$. Nilainya berkisar pada interval antara -1 dan 1 , dengan kriteria:

$r = 0$ artinya $X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$ dan Y tidak terdapat hubungan.

$r = 1$ artinya hubungan antara $X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$ dan Y sangat kuat dan positif

$r = -1$ artinya hubungan antara $X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$ dan Y sangat kuat tetapi hubungan negatif

Berdasarkan tabel anova uji kecocokan model yaitu uji F. Hasil uji pengaruh variabel latihan rutin ekstrakurikuler drumband, keterlibatan, kemandirian, tata tertib, tanggung jawab, tepat waktu terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik siswa di SDIT Al-Fathimiyyah memperoleh nilai sig. = 0,008 sedangkan nilai $\alpha = 0,1$ maka nilai sig. $< \alpha$ sehingga H_0 ditolak artinya model regresi yang diperoleh hasil:

Tabel 3 Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.554 ^a	.307	.215	6.93783	1.838

a. Predictors: (Constant), Tepat Waktu, Kemandirian, Keterlibatan, Tanggung Jawab, Tata Tertib, Jumlah Hari Masuk

b. Dependent Variable: Kecerdasan Kinestetik

Berdasarkan tabel model summary diatas angka R (korelasi) sebesar 0,554. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya hubungan yang sedang antara jumlah hari

masuk, keterlibatan, kemandirian, tata tertib, tanggung jawab, tepat waktu dengan kecerdasan kinestetik.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai konstanta (α) sebesar 2,374 dengan tanda positif menyatakan apabila variabel latihan rutin ekstrakurikuler drumband, keterlibatan, kemandirian, tata tertib, tanggung jawab dan tepat waktu dianggap konstanta maka nilai Y adalah 2,374. Variabel jumlah hari masuk memperoleh nilai signifikan 0,011 dan variabel keterlibatan memperoleh nilai signifikan 0,052 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel jumlah hari masuk dan variabel keterlibatan berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikan kedua variabel tersebut lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,1$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik dapat dipengaruhi oleh variabel jumlah hari masuk dan keterlibatan siswa. Sedangkan variabel lain menunjukkan hasil yang sebaliknya. Oleh karena itu saran yang dapat diberikan adalah diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan pola pendidikan di masa depan. Pada dasarnya kesuksesan itu tidak hanya diperoleh melalui pendidikan formal saja akan tetapi dapat diperoleh melalui pendidikan diluar kelas seperti kegiatan ekstrakurikuler drumband.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu Dharin. 2018. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegence*. Yogyakarta: Pustaka Senja.
- Achmadhan Katon Haryanggita. 2015. "Pembelajaran Ekstrakurikuler Drum Band Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kedunggalan Ngawi". Jurnal Pendidikan Sendratasik Vol.3
- Aisyah dan Ali. 2018. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya*. Jakarta: Kencana
- Anggi Setia Lengkana. dkk. 2017. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani 2017*. Sumedang: UPI Sumedang Pess
- Ayusyah Putri. 2020. *Kecerdasan Kinestetik Pada Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Bela Diri Karate di Mi Negeri 1 Banyumas*. Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Daryanto. 2006. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya: Apollo
- Fitria. 2020. *Konsep Kecerdasan Spiritual dan Emosional Dalam Membentuk Budi Pekerti (akhlak)*. Bogor: Guepedia
- Grafura Lubis. 2011. *Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Atraktif*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Kinardi. 2004. *Pengetahuan Dasar Marching Band*. Jakarta: PT. Citra Intirama
- Moh. Abdullah. dkk. 2019. *Mengupas Aspek-Aspek Dalam Dunia Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Munif Chatib dan Alamsyah Said. 2012. *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*. Bandung: Kaifa
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sutirna. 2014. *Perkembangan dan Pertumbuhan siswa*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Thirza Mauliddiyah. 2019. *Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Drumband Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Dan Kedisiplinan Siswa Di Sdn Bunulrejo 2 Kota Malang*. Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ummu Mufidatun. 2016. *Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Beladiri Tapak Suci di MI Muhammadiyah Kabupaten Banyumas*. Skripsi:Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Yusep Kurniawan. 2019. *Inovasi Pembelajaran Model dan Metode Pembelajaran*. Surakarta: CV Kekata Group.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “ KOTAK BERHITUNG “ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SOAL CERITA PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS III MI/SD

Agustin Arianti Uswatun Kasanah¹ Hanik Yuni Alfiah²

Program Studi PGMI, Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya
agustinaryanti09@gmail.com¹ hanikyunia@unsuri.ac.id²

Abstract

The purpose of this research is to develop learning media for counting squares for math story problems in class III MI/SD to make it easier for teachers to deliver learning material. This research method uses development research with the ADDIE development model. This research was conducted in three stages, namely 1) the analysis stage which consisted of media analysis and student analysis. 2) The design stage, namely the design of counting box learning media using makeshift materials, namely cardboard and several bamboo sticks. 2) the development stage, namely producing learning media that has been designed at the design stage. In addition to media production, the researchers also compiled a research instrument, namely a validation sheet. The results of this study indicate that the counting box learning media meets the criteria of being very feasible to be used as a supporting tool in the learning process. It can be interpreted that the counting box learning media can be appropriate to use with a total value of 98.80% as a learning media for class III MI / SD material about story problems in mathematics.

Keyword: Learning Media, Counting Box

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran kotak berhitung materi soal cerita Matematika pada kelas III MI/SD agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu 1) tahap analisis yang terdiri dari analisis media dan analisis siswa. 2) Tahap desain, yaitu rancangan media pembelajaran kotak berhitung dengan menggunakan bahan seadanya yaitu kardus dan beberapa stik bambu. 3) tahap pengembangan yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap desain. Selain produksi media peneliti juga menyusun instrument penelitian yaitu lembar validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kotak berhitung memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak berhitung dapat layak digunakan dengan total nilai 98,80% sebagai media pembelajaran kelas III MI/SD materi soal cerita pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kotak Berhitung,

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai hal mutlak yang harus dipenuhi dalam meningkatkan taraf hidup masyarakat Indonesia karena pendidikan merupakan rangkaian upaya untuk membangun bangsa. Oemar Hamalik (2009:3) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan sebaik-baiknya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkannya berfungsi secara memadai dalam kehidupan masyarakat”.

Beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh di sekolah dasar adalah matematika menjadi salah satunya. Untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir logis, metodis, kritis, kreatif, dan kooperatif, matematika perlu diajarkan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar. Aritmetika, atau cabang matematika yang membahas tentang bilangan dan operasinya seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian beserta sifat-sifatnya, menjadi mayoritas materi pembelajaran matematika sekolah dasar. Matematika berfokus pada analisis hubungan dengan penelaahan berbagai bentuk struktur abstrak. Pemahaman konsep dalam matematika sangat penting untuk pembelajaran peserta didik dikelas dasar, Novitasari (2016).

Suharta (2001: 1) mengatakan bahwa dalam matematika yang dipelajarinya selama ini, dunia nyata hanya digunakan sebagai latar untuk mengaplikasikan ide-ide. Akibatnya siswa luring mengerti atau memahami konsep-konsep matematika dan siswa mendapat kesulitan dalam menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Padahal akan lebih baik jika pendidikan matematika di kelas lebih menitik beratkan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, perlu menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat penting dilakukan. Lebih lanjut, mengingat materi matematika yang abstrak, maka dalam pembelajaran diperlukan alat peraga. Alat peraga ini berfungsi untuk mengkonkritkan konsep, sehingga faktafaktanya lebih jelas dan mudah diterima peserta didik (Murdiyanto & Mahatama, 2014). Oleh karena itu, wajar jika matematika sulit dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar.

Penanaman bekal pengetahuan dasar matematika siswa pada jenjang pendidikan dasar memegang peran penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang. Oleh karena itu, pendidikan dasar merupakan fondasi (dasar) untuk pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk

mengembangkan kehidupannya Depdiknas (2010:2). Mengenai pentingnya pendidikan dasar. Oleh karena itu, pemerintah terus berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Selain itu, peserta didik sekolah dasar belum mampu berpikir formal, maka dalam pembelajaran matematika diharapkan para pendidik mengaitkan pembelajaran di sekolah dasar dengan benda konkret yaitu melalui media pembelajaran (Sulastri, 2016). Pembelajaran matematika di sekolah dasar diharapkan mampu menguatkan kemampuan dalam penemuan kembali Heruman (2008). Penemuan kembali adalah menemukan cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran (Suandito, 2017). Lebih lanjut, dalam pembelajaran matematika perlu adanya keterkaitan antara pengalaman belajar sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan.

Dalam memahami konsep matematika, peserta didik perlu diberikan rangkaian ke kegiatan nyata yang logis. Dengan demikian, alat bantu belajar diperlukan dalam pembelajaran matematika. Keberadaan media pembelajaran matematika dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan (Wangge, 2020). Lebih lanjut, alat peraga matematika merupakan sebuah atau seperangkat benda konkret yang dibuat, dirancang, disusun yang digunakan untuk membantu menanamkan konsep atau prinsip dalam matematika. Melalui alat peraga, maka konsep yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model, sehingga peserta didik dapat supaya lebih mudah memahami matematika. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek besar yang tidak mungkin ditampilkan di dalam kelas atau menampilkan objek kecil yang sulit dilihat mata telanjang (Riana, 2013). Oleh sebab itu, media pembelajaran penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Media Pembelajaran “Kotak Berhitung” dikembangkan melalui penelitian Research and Development (R&D) atau bisa disebut sebagai penelitian pengembangan. Penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pendekatan yaitu pendekatan kuantitatif. Tujuan pendekatan kuantitatif adalah untuk uji validitas media pembelajaran yang akan dikembangkan. Model pengembangan ADDIE diterapkan dalam penelitian ini. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap untuk mengembangkan sebuah produk, yaitu analisis, desain (design), pengembangan (Development), implementasi

(Implementations), dan evaluasi (Evaluation) . Namun, peneliti hanya menggunakan tiga tahap yaitu tahap Analisis, desain (Design), dan Pengembangan (development). Karena kurangnya waktu maka penelitian lebih lanjut tidak dapat dilakukan. Berikut adalah gambaran proses penelitian model ADDIE:

1. Tahap *Analysis*, merupakan tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada. Tahapan analysis terdiri dari tahapan analisis siswa dan analisis media saja.
2. Tahap *Design*, Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran kotak nerhitung yang akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti pada tahap desain ini sementara menggunakan kardus, bambu, dan sejumlah alat peraga berupa wayang upin, ipin, dan teman-temannya.
3. Tahap *Development*, dalam tahap ini peneliti memulai memproduksi media pembelajaran kotak berhitung sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Adapun tahapannya terdiri dari menyiapkan kotak kayu, stik bambu, gambar upin ipin dan kawan-kawan, dan menyiapkan soal. Setelah itu, media kotak berhitung siap untuk divalidasi.

Media yang dikembangkan oleh peneliti telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain sehingga peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan-kekurangan pada media kotak hitung yang telah dikembangkan sehingga dapat diperbaiki. Untuk mengevaluasi kelayakan materi, media kotak yang dihitung akan divalidasi ulang. Media pembelajaran ini siap digunakan jika media kotak hitung yang telah dibuat telah dinyatakan valid.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder adalah informasi yang telah ditemukan di jurnal dan buku terkait media benda konkret pada materi soal cerita matematika. Selanjutnya lembar validasi dan dokumentasi akan digunakan sebagai instrumen, dan analisis data pada penelitian ini secara kuantitatif dan kualitatif. Pada analisis kualitatif diperoleh yaitu dari saran dan komentar validasi yang telah diisi oleh validator ahli. Sedangkan pada analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi yang telah diisi oleh validator ahli. Skala Likert digunakan dalam penilaian validator pada penelitian ini. Skala likrt, menurut Sugiyono (2019:165), digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu desain atau produk. Skala Likert yang digunakan peneliti pada lembar validasi ini adalah (1) kurang baik. (2) Buruk, (3) Layak, dan (4) Sangat Baik.

Rumus yang digunakan peneliti dalam mengolah data didapati dari Akbar (2013:158)

sebagai berikut :

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Presentase Validasi

Tse : Total skor empiric yang diperoleh

Tsh : Total Maksimum yang diharapkan

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu media pembelajaran dapat digunakan kriteria validitas sebagai berikut :

Table 1. Kriteria Hasil validasi

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01% - 100%	Sangat valid, atau dapat dipergunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85%	Cukup valid, dapat dipergunakan namun perlu direvisi besar
3	50,01%- 70%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar
4	01,00% - 50%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Sumber: Akbar (2013:158)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Semua kegiatan yang berhubungan dengan penelitian akan dibahas dalam bagian ini meliputi hasil perolehan data validasi oleh para ahli. Untuk uji validasi digunakan dua orang ahli, yaitu satu dari MINU Waru1 sebagai ahli media dan ahli materi dan dari dosen Universitas Sunan Giri Surabaya sebagai sebagai ahli media dan ahli desain. Proses validasi menggunakan lembar validasi yang telah disediakan peneliti dengan penilaian menggunakan skala likrt dengan 4 alternatif jawaban. Uji validasi dilakukan sebanyak dua kali kepada dosen ahli untuk mencapai kevalidan produk sampai sangat valid. Peneliti hanya menyajikan data validasi setelah dilakukan perbaikan pada media pembelajaran setelah validasi yang kedua pada masing-masing ahli, sehingga data yang disajikan adalah data terbaik yang diperoleh peneliti. Adapun hasil validasi media kotak berhitung dapat dijelaskan sebagai berikut :

Table 2. Lembar Validasi Ahli Materi

NO	KOMPONEN PEMANFAATAN MEDIA	INDIKATOR PENILAIAN PEMANFAATAN MEDIA	SKALA PENILAIAN			
			4	3	2	1

PEMBELAJARAN		PEMBELAJARAN	
1	Komponen Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan KI (kompetensi Inti)	√
		sesuaian materi dengan KD (kompetensi Dasar)	√
		Kesesuaian materi dengan alokasi waktu	√
2	Komponen Materi	Soal materi dalam media pembelajaran mendukung materi pembelajaran	√
		Kesesuaian soal dengan materi	√
		Kesesuaian alat dengan materi	√

Total : 23

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Pada tabel 2 diatas, merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi. Aspek materi di validasi oleh guru ahli dari Madrasah Ibtodaiyah Nahdatul Ulama Waru 1 Sidoarjo yaitu Ibu Hj. Khusnul Ch, S.Pd memberikan nilai dengan kategori yang “Sangat Baik”. Adapun saran dari validator terkait hubungan antara soal yang yang telah disediakan dalam media pembelajaran untuk sedikit diperbaiki. Hal ini menandakan kurangnya sedikit mengenai pengembangan soal dalam media pembelajaran yang dianggap kurang mendukung dalam proses pembelajaran di MI/SD.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi pada Ahli Media. Validasi media dilakukan oleh Dosen Ahli dari Universitas Sunan Giri Surabaya. Ahli Media memberikan penilaian pada aspek penggunaan media dalam media kotak berhitung yang dikembangkan.

Table 3. Lembar Validasi Ahli Media

NO	KOMPONEN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN	SKALA PENILAIAN			
			4	3	2	1
1	Sesuai dengan tujuan yang dicapai	Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	√			
		Media yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.	√			
2	Tepat	Media yang dikembangkan tepat untuk mendukung materi pembelajaran.	√			

		Media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan siswa.	√
3	Praktis, luwes, bertahan	Media yang dikembangkan mudah untuk diperoleh.	√
		Media yang dikembangkan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.	√
		Media yang dikembangkan mencakup proses pembelajaran.	√
4	Pengelompokkan sasaran	Media yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran kelompok besar.	√
		Media yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran kelompok kecil	√
		Media yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran perorangan.	√
5	Mutu teknis	Informasi yang disampaikan melalui media jelas.	√

Total : 44

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Pada tabel 3 diatas, merupakan hasil validasi ahli media. Pada aspek media dilakukan oleh validator ahli oleh Dosen Ahli dari Universitas Sunan Giri Surabaya yaitu Ibu Febriarsita Eka Sasmita, M.Pd memberikan nilai dengan kategori “Sangat Baik”. Tidak terdapat kritik dan saran oleh validator, hal ini menandakan bahwa pemanfaatan pengembangan media pembelajaran kotak berhitung sudah sesuai dengan setiap indikator yang terdapat pada lembar validasi.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi pada Ahli Desain. Validasi Desain dilakukan oleh Dosen Ahli dari Universitas Sunan Giri Surabaya. Ahli Desain memberikan penilaian pada aspek desain pada media dalam media kotak berhitung yang dikembangkan.

Table 4. Lembar Validasi Ahli Desain

NO	INDIKATOR PENILAIAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN	SKALA PENILAIAN			
		4	3	2	1
1	Daya Tarik pengemasan media	√			
2	Pemilihan warna yang digunakan pada media kotak berhitung sesuai dengan karakteristik siswa di SD/MI	√			
3	Pemilihan bahan pada media	√			

4	Kekuatan media untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama	√
----------	---	---

Total :16

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Pada tabel 4 diatas, merupakan hasil validasi ahli desain. Pada aspek desain dilakukan oleh validator ahli oleh Dosen Ahli dari Universitas Sunan Giri Surabaya yaitu Ibu Febriarsita Eka Sasmita, M.Pd memberikan nilai dengan kategori “Sangat Baik”.

Tidak terdapat kritik dan saran oleh validator, hal ini menandakan bahwa pemanfaatan pengembangan media pembelajaran kotak berhitung sudah sesuai dengan setiap indikator yang terdapat pada lembar validasi.

Selanjutnya peneliti melakukan rekapitulasi nilai atau skor yang diperoleh pada setiap aspek media pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil nilai yang diperoleh dari ke tiga aspek yaitu aspek media, materi dan desain dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini :

Table 5. Rekapitulasi Validasi Media Kotak Berhitung

Uji Validasi	Aspek yang dinilai		
1	Aspek Desain	Aspek Materi	Aspek Media
Skor	16	23	44
Total	83 skor		

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

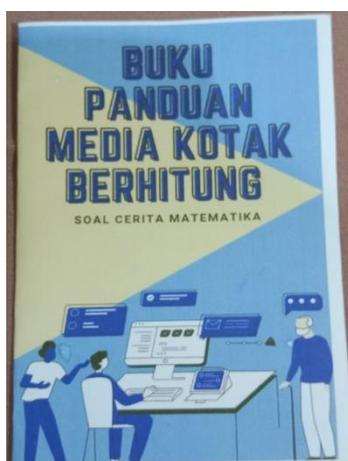
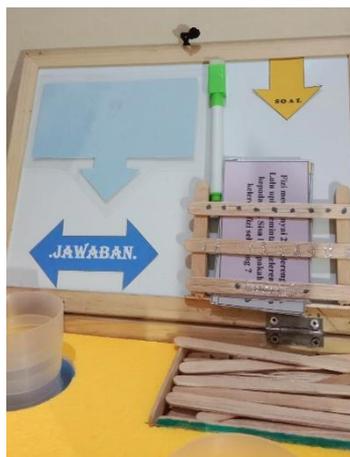
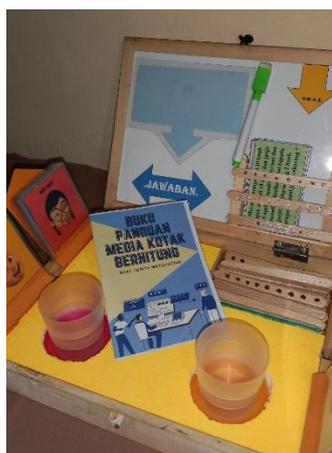
$$V = \frac{83}{84} \times 100\%$$

$$V = 98,80\%$$

Berdasarkan akumulasi data yang diperoleh dari hasil validasi media kotak berhitung pada aspek materi, media, dan desain memperoleh nilai yang sangat baik dalam kategori sangat valid. Hal itu berarti media pembelajaran kotak berhitung materi soal cerita layak digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga sejalan dengan Slavin (dalam Rusman 2010) melalui penelitiannya yang menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Seperti halnya alat peraga dalam media pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas belajar. Serta menurut (Sudjana dan Rivai dalam Sanaky, 2010) manfaat alat peraga bagi peserta didik dalam pembelajaran soal matematika diantaranya : 1) meningkatkan motivasi belajar siswa. 2) memastikan dan meningkatkan pengetahuan siswa. 3) memberikan informasi pokok untuk mendukung belajar siswa.

Berikut merupakan beberapa gambar dari media pembelajaran kotak berhitung matematika



PENUTUP

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran kotak berhitung, kesimpulannya yaitu :

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan berupa kotak berhitung untuk soal cerita matematika kelas III SD/MI.
- 2) Hasil validasi dari 2 validator untuk 3 aspek validasi yaitu aspek media, desain, dan materi. Dan ketiganya telah mencapai tingkat kevalidan sangat valid.

Berikut saran yang disampaikan peneliti untuk pengembangan media pembelajaran kotak berhitung yaitu :

- 1) Bagi Peserta Didik

Untuk memahami materi pembelajaran matematika, peserat didik dapat menggunakan alat pembelajaran kotak berhitung ini sebagai pendukung dalam pemahaman materi soal cerita.

- 2) Bagi Guru

Lebih baik untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah disediakan di sekolah atau juga dapat menggunakan bahan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menunjang proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa

- 3) Bagi Peneliti

Mampu mengembangkan alat peraga kotak berhitung dengan lebih inovatif dan kreatifitas serta mengembangkan alat peraga yang lebih baik lagi. Dan dilakukan penelitian lanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Datar, B., Ruang, D., & Winarbin, G. (n.d.). PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN HITUNG PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN HITUNG BANGUN DATAR DAN RUANG. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 5(3).
- Ekawati, R. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Matematika Mi / Sd Berbasis Multimedia. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(1), 36–44.
- Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri 6 Tolitoli dalam Menyelesaikan Soal Cerita Tentang Penjumlahan Dan Pengurangan.* (n.d.).
- Permatasari, K. T., Apriyani, E., Fitriyana, Z. N., Studi, P., Matematika, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2021). pengembangan media. *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta TB. Simatupang*, 9(2), 83–88. <https://doi.org/10.21831/jpms.v9i1.25823>
- Tampubolon, B., Asran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, M., & Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak, J. (n.d.). *PENGARUH MEDIA KONKRET PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SDN 15 SEMPALAI TEBAS.*
- Yanti, C. O. D., Anggraini, F., & Darwanto. (2019). Media Pembelajaran Matematika Interaktif Dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa. *Semnasfip*, 201–206. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/5128>
- Arsyad, Azhar, (2016), *media pembelajaran*. Raja Grafindo persada. Jakarta
- Akbar, Sa'adun. 2013. Instrumen Perangkat pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sugyono, 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung : ALFABET
- Heruman. (2008). Model pembelajaran matematika di sekolah dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGENAL NAMA-NAMA ALLAH SWT MELALUI MEDIA QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN DARING

Iing Hildah

SD Negeri Sanggrahan

iinghilda.uad@gmail.com

Abstract

The purpose of this class action research is to find out the extent of the influence of the use of Quizizz on student learning outcomes on the material of knowing the names of God during a pandemic. The material focuses on 4 Asmaul Husna namely Al-Mumit (Allah Almighty), Al-Hayyu (Allah Almighty), Al-Qayyum (Allah Almighty), and Al-Ahad (Allah Almighty). The subjects of the study were grade 5 students. Data in the study were obtained from observation, documentation and interviews. The data obtained are analyzed by descriptive analysis. The results of the study found that there was an increase in the learning outcomes of grade 5 students on the material after action through the use of Quizizz media. In the first cycle, it is known that there are 50% of students whose results are lacking. Furthermore, in cycle II after the action, the results of 100% of students were not under KKM, with details of 2 students (17%) sufficient criteria, 6 good students (50%) and excellent criteria of 4 students or 33%.

Keywords: *Learning Outcomes, Names of God, Quizizz*

Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal nama-nama Allah pada masa pandemi. Materi berfokus pada 4 Asmaul Husna yaitu Al-Mumit (Allah Yang Maha Mematikan), Al-Hayyu (Allah Yang Maha Hidup), Al-Qayyum (Allah Maha Berdiri Sendiri), dan Al-Ahad (Allah Yang Maha Esa). Subyek penelitian yaitu siswa kelas 5. Data dalam penelitian diperoleh dari observasi, dokumentasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis dengan deskriptif. Hasil penelitian diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 pada materi tersebut setelah adanya tindakan melalui pemanfaatan media Quizizz. Pada siklus I diketahui ada 50% siswa yang hasilnya berkriteria kurang. Selanjutnya pada siklus II setelah adanya tindakan diperoleh hasil 100% siswa tidak ada yang di bawah KKM, dengan rincian 2 peserta didik (17%) kriteria cukup, 6 siswa baik (50%) dan kriteria sangat baik sebanyak 4 peserta didik atau 33%.

Kata kunci: *Hasil Belajar, Nama-Nama Allah, Quizizz*

PENDAHULUAN

Begitu banyak peserta didik mengalami kesulitan belajar atau kurang motivasi dalam belajar. Hal tersebut mempengaruhi tentang perolehan hasil belajar yang tidak maksimal. Banyak peserta didik ada kecenderungan merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar selama ini. Kegiatan pembelajaran yang dirasakan hanya berpusat kepada guru dan hal ini telah berlangsung dalam waktu yang lama.

Problematika pembelajaran itu tidak hanya dialami dalam pembelajaran mata pelajaran umum tetapi juga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendidikan Agama Islam merupakan pembelajaran yang penting untuk membentuk dan menumbuhkan perilaku keagamaan dan karakter peserta didik. Dalam PAI berisi beragam dimensi tak terkecuali tentang penguatan moral, karakter atau sikap terpuji. Maka moralitas itu bagian pembahasan penting di dalamnya.

Pada sekolah umum pendidikan agama Islam berfungsi untuk pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah serta akhlak mulia, penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat, penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui pendidikan Islam.¹

Permasalahan dalam pembelajaran semakin bertambah ketika adanya pandemi Corona Virus Disease-19 (Covid-19) yang mengakibatkan adanya pembelajaran jarak jauh. Terjadinya pandemic memaksa semua pihak baik guru, sekolah, peserta didik, orang tua dan pengambil kebijakan harus berpikir keras dengan merubah mindset serta melakukan penyesuaian diri dengan pola pembelajaran yang berbasis IT. Pembelajaran menjadi semakin monoton tatkala pembelajaran hanya sekedar menggunakan media Whatshap atau dengan pola yang sama setiap harinya.

Secara lebih khusus permasalahan yang demikian ditemukan peneliti di SD Negeri Sanggrahan, Kelurahan Bendungan Kapanewon Wates, Kulon Progo. Dalam observasi awal diketahui proses pembelajaran PAI di kelas V dilakukan secara daring. Siswa terkesan kurang antusias, pasif dalam pembelajaran maupun mengumpulkan tugas. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru hanya menampilkan pengetahuan ataupun informasi dari buku bahan ajar dan menghafalkan dari satu materi ke materi yang lain.

¹ Elly Manizar, "Optimalisasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (February 15, 2018): 251, <https://doi.org/10.19109/Tadrib.v3i2.1796>.Hlm. 255

Dalam pembelajaran yang seperti di atas banyak peserta didik yang terkesan bermalas-malasan mengikuti pembelajaran dan dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru melalui WhatsApp. Menurut hasil pengamatan penulis dari 12 peserta didik pada saat pembelajaran daring pelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang memberikan perhatian, kurang tertarik, kurang menunjukkan kegembiraan dan kurang memberikan respon positif terhadap tugas yang diberikan guru melalui WhatsApp grup.

Sebagai bentuk upaya merespon permasalahan tersebut, dalam hal ini peneliti melakukan inovasi pembelajaran terkhusus penggunaan media belajarnya. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan game quizizz. Peneliti menggunakan media tersebut untuk mengetahui seberapa jauh pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar pada materi mengenal nama-nama Allah di siswa kelas V di SD Negeri Sanggrahan, Wates, Kulon Progo.

Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Dalam satu siklus ada tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi hingga refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi.² Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pada penelitian ini dengan 2 siklus, yang diawali dengan prasiklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SD Negeri Sanggrahan, Wates, Kulon Progo.

Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi, sedangkan teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan kriteria pencapaian. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas V di SD Negeri Sanggrahan Wates Kulon Progo dalam pengambilan datanya. Melalui pemanfaatan Quizizz diharapkan dapat meningkatkan semangat maupun hasil belajar siswa dalam materi mengenal nama-nama Allah SWT.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Materi PAI

Dalam penelitian ini materi PAI yang diteliti dispesifikan pada materi pokok Mengenal Nama Allah SWT melalui Al-Asmaul Husna. Materi Ini bagian dari penguatan aqidah. Asmaul Husna berjumlah 99, untuk materi Al-Asmaul Husna di kelas 5 berfokus

² Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bumi Aksara, 2008.).Hlm.20

pada 4 Asmaul Husna. Keempat Asmaul Husna tersebut yaitu Al-Mumit (Allah Yang Maha Mematikan), Al-Hayyu (Allah Yang Maha Hidup), Al Qayyum (Allah Maha Berdiri Sendiri), dan Al-Ahad (Allah Yang Maha Esa).

Dalam kaitanya materi Asmaul Husna di atas setidaknya memiliki tujuan dalam pembentukan sikap untuk mawas diri, hati-hati dalam berkata maupun bertindak, melatih diri untuk bersikap mandiri dan sikap terpuji lainnya. Dalam penyampainnya tentu perlu adanya beberapa contoh yang dikontekstualisasikan dengan kehidupan sekelilingnya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar di sekolah yang bersifat kognitif dan biasanya penilaian melalui pengukuran dan nilai.³ Dalam pendapat lain dijelaskan bahwa setiap kegiatan belajar yang menghasilkan perubahan yang khas disebut hasil belajar.⁴ Selanjutnya terdapat pendapat yang menyatakan bahwa seseorang telah dikatakan berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan perubahan yang ada dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi cara berfikir, keterampilan dan sikapnya.⁵

Belajar pada hakekatnya adalah pembentukan asosiasi atau kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulan dan respon.⁶ Jadi dalam proses belajar tentu adanya stimulus sehingga dapat memunculkan tindakan sebagai wujud responnya.

Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif. Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.⁷ Tujuan hasil belajar setidaknya terbagi dalam dua konsep dasar yaitu; a) Membantu peserta didik mengukur tingkat keberhasilan atau ketidakberhasilan dalam usaha belajarnya b) Sebagai tolok ukur bagi pendidik untuk menilai tingkat keberhasilan program pengajaran yang telah dipilihnya. Tolok ukur untuk menentukan kenaikan atau kelanjutan dan perbaikan pelajaran.⁸

Berdasarkan beberapa pendapat tentang hasil belajar di atas maka dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai peserta didik dalam kegiatan belajar

³ KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2008.

⁴ Winkel WS, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Grasindo, 2007).Hlm. 120

⁵ Wahidmurni, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Grasindo, 2010).Hlm. 18

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan* (Jakarta Timur: Kencana Renada Media Group., 2009).Hlm. 114

⁷ Sudjana, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Depok: Grafindo Persada, 2010).Hlm. 22

⁸ Sugihartono, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: UNY PRESS, 2007).Hlm. 76

atau tingkat kemampuan peserta didik dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil belajar diukur dengan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau kalimat. Pada umumnya terdapat Kriteria Ketuntasan Minimal yang hendak dicapai pada setiap pelajaran.

3. Media Quizizz

Media dalam pembelajaran diidentikan sebagai alat atau perantara yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Quizizz merupakan sebuah aplikasi platform yang berbasis *web tool*. Quizizz dimanfaatkan untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan Quizizz ini sangat mudah dan interaktif.

Quizizz digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran), bersifat online dan *fun* (menyenangkan), realtime bisa kita dapatkan hasilnya serta bisa sebagai alternatif pembelajaran ataupun PR (Pekerjaan Rumah) untuk peserta didik dan dapat kita pantau analisis perbutir soalnya. Quizizz adalah platform digital untuk latihan maupun ujian soal yang dapat digunakan oleh guru kepada peserta didik mereka.

Penggunaan Quizizz diharapkan dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan tes penilaian. Aplikasi Quizizz mampu memicu persaingan antarpeserta didik, karena aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis, sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif.⁹

Quizizz menggunakan sistem *gamification* peserta didik merasakan seperti bermain game. Dikatakan *gamification* karena “masuk” kedalam dunia peserta didik, memperkuat *rote memorization*. Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk bersaing satu sama lain untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Platform ini memotivasi siswa untuk belajar dengan memberi mereka detail yang jelas dan konten yang kaya.¹⁰

Aplikasi Quizizz dengan smartphone adalah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran di kelas. Pembelajaran ini sangat disarankan karena proses

⁹ Yesi Maylani Kartiwi and Yeni Rostikawati, “PEMANFAATAN MEDIA CANVA DAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL PESERTA DIDIK SMP,” *Semantik* 11, no. 1 (2022).Hlm.63

¹⁰ Witri Lestari et al., “Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran,” *Community Development Journal* 3, no. 3 (2022).Hlm. 463

yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan smartphone.¹¹ Quizizz memiliki keunggulan seperti dapat diakses dengan mudah, gratis, interaktif, terdapat fitur review hingga rekap hasilnya.

METODELOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis and Teggart. Penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal nama-nama Allah pada masa pandemi. Materi berfokus pada 4 Asmaul Husna yaitu Al-Mumit (Allah Yang Maha Mematikan), Al-Hayyu (Allah Yang Maha Hidup), Al Qayyum (Allah Maha Berdiri Sendiri), dan Al-Ahad (Allah Yang Maha Esa). Subyek penelitian yaitu siswa kelas 5. Data dalam penelitian diperoleh dari observasi, dokumentasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam hal ini akan disajikan uraian hasil penelitian atas jawaban dari rumusan masalah. Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II.

Kondisi awal sebelum adanya perlakuan tindakan, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri Sanggrahan adalah 75. Berdasarkan permasalahan diatas dan data yang diperoleh pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SD Negeri Sanggrahan didapatkan data bahwa dari 12 peserta didik terdapat 10 peserta didik (83%) mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Negeri Sanggrahan yaitu 75 dan hanya 2 peserta didik (17%) yang mendapat nilai mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data di atas adalah data hasil belajar pada materi Asmaul Husna. Setelah mengetahui kondisi awal hasil belajar para siswa, maka selanjutnya diperlakukan adanya siklus I dan II.

a. Siklus I

1) Rencana Tindakan

Pada siklus I, perencanaan dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menekankan pada materi nama-nama Allah melalui asmaul

¹¹ Wihartanti et al., "Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran* (Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2019).Hlm. 364

Husna Al-Mumit, Al-Hayyu, Al-Qayyum, dan Al-Ahad dengan urutan kegiatan yang berisikan pembukaan dengan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai pembelajaran, mempersiapkan kesiapan peserta didik dengan mengirim emoticon yang menggambarkan suasana hati peserta didik, mengadakan apersepsi dan motivasi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini serta cakupan materi yang akan di sampaikan hari ini, semua dilakukan melalui WattsApp Group (WAG).

Kegiatan inti guru mengirim modul agar dibaca oleh peserta didik tentang nama-nama Allah SWT melalui Asma'ul Husna Al-Mumit, Al-Hayyu Al-Qayyum dan al-Ahad, setelah peserta didik membaca bacaan yang dikirim oleh guru melalui WAG, guru memberikan penjelasan tentang materi sebagai penguatan. Peserta didik menyimak penjelasan lalu diskusi dan tanya jawab. Kemudian guru memberikan permainan game Quizizz berupa soal kepada peserta didik dalam waktu yang telah ditentukan, setelah peserta didik selesai mengerjakan game quizizz kemudian di *screenshot* sebagai bukti bahwa peserta didik telah mengerjakan game Quizizz kemudian *screenshot* itu dikirim ke WAG.

Pada kegiatan penutup guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru memberikan umpan balik dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada tanggal 9 September 2021, dimulai jam 07.30. Pembelajaran di mulai dengan kegiatan pendahuluan yaitu mengucapkan salam dan berdoa. Guru meminta orangtua peserta didik untuk mendampingi peserta didik dalam pembelajaran daring. Guru mengecek kesiapan belajar dan memberi motivasi siswa.

Guru memberikan apersepsi materi yang akan dipelajari yaitu tentang Nama Allah SWT. Guru mengirim modul yang berisi materi pelajaran dan meminta peserta didik untuk membaca dan memahami bacaan yang ada di modul. Guru memberikan penjelasan tentang materi dan terjadi interkasi tanya jawab melalui WA dan Voice note

Pembelajaran ditutup pada pukul 09.30. dengan menyimpulkan pembelajaran hari ini, dan menutup dengan berdoa.

3) Observasi

Pelaksanaan observasi menggunakan lembar observasi peserta didik belajar. Dalam hal ini diperoleh hasil sebagaimana berikut ini:

Tabel I
Rekap Hasil Pencapaian Peserta Didik Siklus I

No	Interval Kriteria	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	<50	Kurang	6	50%
2	51-66	Cukup	4	33%
3	67-83	Baik	2	17%
4	84-100	Sangat baik	0	0%

Nilai hasil pencapaian peserta didik dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa yang mendapat kriteria kurang sebanyak 50%, sedangkan kriteria cukup sebanyak 33%, dan kriteria baik 17% dan yang mendapat kriteria sangat baik hanya 0%.

4) Refleksi dan Analitis

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan observasi peserta didik hasil masukan dari kolaborator dari siklus I, maka masih perlu adanya peningkatan hasil belajar lebih optimal. Sehingga peserta didik dapat mencapai indikator-indikator terkait memahami materi, menyimpulkan materi mengenal nama-nama Allah SWT hingga mampu menghafal materi mengenal nama-nama Allah SWT.

b. Siklus II

1) Rencana Tindakan

Pada siklus II pertemuan ke-2, perencanaan dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menekankan pada materi yang menekankan pada materi Nama-nama Allah SWT, yaitu melanjutkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, nama-nama Allah SWT melalui asmaul Husna Al-Mumit, Al-Hayyu, Al-Qayyum, dan Al-Ahad dengan urutan kegiatan yang berisikan pembukaan dengan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai pembelajaran, mempersiapkan kesiapan peserta didik dengan mengirim emoticon yang menggambarkan suasana hati peserta didik, mengadakan apersepsi dan motivasi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini serta cakupan materi yang akan di sampaikan hari ini, semua dilakukan melalui WattsApp Group (WAG).

Kegiatan inti guru mengirim modul agar dibaca oleh peserta didik tentang nama-nama Allah SWT melalui Asmaul Husna Al-Mumit, Al-Hayyu Al-Qayyum dan al-Ahad, setelah peserta didik membaca bacaan yang dikirim oleh guru melalui WAG, guru memberikan penjelasan tentang materi sebagai penguatan. Selanjutnya sesi tanya

jawab dan diskusi. Kemudian guru memberikan permainan game Quizizz berupa soal kepada peserta didik dalam waktu yang telah ditentukan, setelah peserta didik selesai mengerjakan game quizizz kemudian di *screenshot* sebagai bukti bahwa peserta didik telah mengerjakan game Quizizz kemudian *screenshot* itu dikirim ke WAG.

Pada kegiatan penutup guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru memberikan umpan balik dengan memberikan penilaian tugas yang telah diberikan dan diselesaikan oleh peserta didik. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan masukan dan tambahan pemahaman pada peserta didik yang belum tuntas dan belum memenuhi KKM. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang, dan berdoa untuk menutup pelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada tanggal 30 September 2021, dimulai jam 07.30. Pembelajaran di mulai dengan kegiatan pendahuluan yaitu mengucapkan salam dan berdoa. Guru meminta orangtua peserta didik untuk mendampingi peserta didik dalam pembelajaran daring. Guru menanyakan keadaan peserta didik serta menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran daring dengan mengirim emoticon yang menggambarkan suasana hati peserta didik pada hari ini, dan ini sekaligus sebagai daftar hadir peserta didik. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan mengingatkan agar selalu tetap mematuhi protokol kesehatan.

Guru memberikan apersepsi materi yang akan dipelajari yaitu tentang nama-nama Allah SWT. Guru mengirim modul yang berisi materi pelajaran dan meminta peserta didik untuk membaca dan memahami bacaan yang ada di modul. Guru memberikan penjelasan tentang materi melalui WA dan Voice note. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum di pahami melalui WAG. Sebagian Peserta didik mulai menanyakan tentang hal-hal yang belum dipahami, dan ada juga yang hanya menyimak. Setelah itu kemudian guru memberikan tugas mengerjakan Lembar kerja yang ada di modul yang telah dikirim oleh guru. Guru tetap memantau dan menanyakan kepada peserta didik apakah ada kesulitan dalam mengerjakan Lembar Kerja tersebut.

Pembelajaran ditutup pada pukul 09.30 guru menyimpulkan pembelajaran hari ini, dan menutup dengan berdoa. Meskipun pembelajaran sudah ditutup, akan tetapi pengiriman tugas permainan game Quizizz tetap berlanjut karena permainan game Quizizz ini adalah sebagai tugas di rumah untuk mengisi waktu pada peserta didik.

3) Observasi

Hasil nilai rata rata untuk observasi peserta didik melakukan kegiatan belajar diperoleh nilai rata rata 80, dengan predikat baik, berarti lebih besar dibandingkan dengan kriteria indikator keberhasilan 75.

Tabel. II

Rekap Hasil Observasi Pencapaian Peserta didik Siklus II

No	Interval Kriteria	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	<50	Kurang	0	0%
2	51-66	Cukup	2	17%
3	67-83	Baik	6	50%
4	84-100	Sangat baik	4	33%

Nilai hasil pencapaian peserta didik dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa yg mendapat kriteria kurang sebanyak 0 atau 0%, yang mendapat kriteria cukup sebanyak 2 peserta didik atau 17%, yang mendapat kriteria baik sebanyak 6 atau 50% dan yang mendapat kriteria sangat baik sebanyak 4 peserta didik atau 33%.

4) Refleksi dan Analitis

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan observasi peserta didik hasil masukan dari kolaborator, dalam siklus II diperoleh data untuk observasi guru mengajar telah mencapai kriteria yang telah ditentukan. Selain itu terdapat adanya peningkatan dari siklus sebelumnya.

Secara lebih lanjut dapat pula diketahui adanya perubahan skor dari siklus I ke siklus II, sebagaimana data yang diperoleh di bawah ini:

Tabel III
Lembar Observasi Peserta didik Belajar Siklus Siklus I dan II

No	Pernyataan/ Indikator	Skor Rerata Siklus I dan II	
		Siklus I	Siklus II
1.	Peserta didik aktif melaksanakan presensi online	100	100
2.	Peserta didik memberikan tanggapan terhadap pernyataan yang diajukan guru	70	79
3.	Peserta didik memberikan tanggapan terhadap perintah guru terkait tugas belajar	46	67
4.	Peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan guru	34	63
5.	Peserta didik mampu mengerjakan soal quizizz yang dibuat guru	74	75
6.	Peserta didik mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	29	50
7.	Peserta didik mampu menyimpulkan materi mengenal nama Allah SWT yang diberikan guru	21	63
8.	Peserta didik mampu menghafalkan materi mengenal nama Allah SWT yang diberikan guru	25	63
9.	Peserta didik antusias dengan permainan game quizizz yang dibuat guru	92	87
10.	Peserta didik merasa senang dengan permainan game quizizz yang diberikan guru	83	87
	Skor	57,3	73,4

Berdasarkan tabel hasil observasi peserta didik belajar pada siklus I ke siklus II diperoleh informasi adanya peningkatan rerata hasil dari indikator yang diteliti. Adanya peningkatan skor sampai 16,1%, di mana skor pada siklus I diperoleh hasil rerata skor 57,3% kemudian di siklus II 73,4%.

Di sisi lain dari hasil belajar diperoleh informasi hasil bahwa terdapat peningkatan, awalnya di siklus I, terdapat siswa yang hasil belajarnya mencapai kriteria kurang sebanyak 50%, kriteria cukup sebanyak 33%, kriteria baik 17% dan sangat baik hanya 0%. Selanjutnya pada siklus II tidak ada siswa dengan hasil kriteria kurang sejumlah 0%, yang mendapat kriteria cukup sebanyak 2 peserta didik atau 17%, kriteria baik sebanyak 6 atau 50% dan yang mendapat kriteria sangat baik sebanyak 4 peserta didik atau 33%.

PENUTUP

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media game quizizz yang dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II telah menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi mengenal nama-nama Allah dengan media Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik kelas V SD Negeri Sanggrahan. Hal ini bisa dilihat dengan respon peserta didik yang antusias, semangat dalam mengikuti pembelajaran daring ditunjukkan juga dengan terjadinya kenaikan hasil belajar peserta didik dengan kategori baik sekali.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, 2008.
- Kartiwi, Yesi Maylani, and Yeni Rostikawati. "Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp." *Semantik* 11, no. 1 (2022).
- KBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2008.
- Lestari, Witri, Agus Supandi, Hawa Liberna, Rita Ningsih, and Lin Mas Eva. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran." *Community Development Journal* 3, no. 3 (2022).
- Manizar, Elly. "Optimalisasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah." *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (February 15, 2018): 251. <https://doi.org/10.19109/Tadrib.v3i2.1796>.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta Timur: Kencana Renada Media Group., 2009.
- Sudjana. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Depok: Grafindo Persada, 2010.
- Sugihartono. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY PRESS, 2007.
- Wahidmurni. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Wihartanti, Liana Vivin, Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, and Bayu Aji Pangestu. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2019.
- WS, Winkel. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo, 2007.

PENDIDIKAN ANAK-ANAK PERSPEKTIF AL-QUR'AN DAN HADITS

Mahbub Junaidi

Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

junaid@unisda.ac.id

Abstract

*Education is the basic capital to build a developed country. The development of science and technology must also be supported by the development of adequate human resources in every era. The development of human resources can only be formed in a long educational process that starts at an early age. Education in childhood is fundamental to creating ideal and superior human resources. This is because education during childhood, especially during the golden age, greatly influences the development of their intellectual potential in the future. If education at this golden age fails, it will be increasingly difficult to build superior human resources in the future. In addition to modern educational theory, religion also teaches that learning must begin from the cradle of the mother until the end of age. This means that the process of building superior and ideal human resources takes a long process. This long process is in all aspects of education, both regarding processes and materials that are appropriate to the development of the children's age. related to that, this paper intends to: First describe the meaning of education according to the terms of the **al-Qur'an** and hadith; The second describes the urgency of children's education; and Third describes the children's educational materials.*

Keywords: *Children's Education, al-Qur'an and Hadith*

Abstrak

Pendidikan merupakan modal dasar untuk membangun sebuah negara yang maju. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus pula ditopang oleh perkembangan sumber daya manusia yang memadai pada setiap zamannya. Perkembangan sumber daya manusia ini hanya bisa dibentuk dalam proses pendidikan yang panjang yang dimulai sejak usia dini. Pendidikan di masa anak-anak merupakan hal mendasar untuk mencetak sumber daya manusia yang ideal dan unggul. Hal ini disebabkan pendidikan di masa anak-anak terlebih di masa *golden age* sangat mempengaruhi perkembangan potensi intelektual mereka ke depan. Jika pendidikan di usia emas ini gagal maka akan semakin sulit ke depan dalam membangun sumber daya manusia yang unggul. Di samping teori pendidikan modern, agama juga mengajarkan bahwa belajar harus dimulai sejak dalam ayunan ibu hingga akhir usia. Artinya proses membangun sumber daya manusia yang unggul dan ideal butuh proses panjang. Proses panjang tersebut dalam seluruh aspek pendidikan, baik mengenai proses maupun materi yang sesuai dengan perkembangan usia anak-anak. berkaitan dengan itu, tulisan ini bermaksud: *Pertama* mendeskripsikan pengertian pendidikan menurut term al-quran dan hadits; *Kedua* mendeskripsikan urgensi pendidikan anak-anak; dan *Ketiga* mendeskripsikan materi pendidikan anak-anak.

Kata Kunci: *Pendidikan Anak, al-Qur'an dan Hadits*

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam berbagai model dan bentuknya merupakan aspek penting dan menjadi kebutuhan mendasar manusia. Bahkan pendidikan menjadi hal yang esensial dalam upaya mengembangkan diri dan lingkungan yang luas. Yang demikian disebabkan proses pendidikan yang baik dapat membentuk individu-individu yang berpengetahuan dan berwawasan, berkepribadian serta cakap dan terampil. Artinya bahwa pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dalam upaya membentuk pribadi yang lebih baik dan berkualitas secara esensial, baik ia sebagai individu, komunitas sosial, maupun seorang hamba Tuhan.

Pendidikan sendiri tidak cukup ideal apabila mulai diberikan kepada anak-anak yang sudah dewasa, walaupun tetap bermanfaat. Sebaliknya pendidikan harus dimulai sejak usia dini, kanak-kanak hingga dewasa, bahkan sepanjang usianya. Dengan demikian pendidikan akan dapat diterima dengan baik oleh seseorang sesuai dengan tahapan-tahapan usia kehidupannya.

Dalam Islam, anak bukan sekedar keturunan biologis genetik semata tetapi merupakan amanah dari Allah swt yang diberikan kepada orang tua. Sebagai keturunan biologis genetik anak harus mendapatkan perawatan dan kasih sayang ekstra hingga usia dewasa. Adapun sebagai amanah anak harus dididik dan dibekali berbagai ilmu pengetahuan dan tatakrama yang baik karena kelak akan dipertanggungjawabkan pada Tuhan.

Setiap anak yang lahir akan menjadi harapan orang tua, masyarakat dan bangsanya guna melanjutkan cita-cita yang belum tercapai. Dengan sendirinya, nasib dan masa depan masyarakat bangsa akan ditentukan oleh anak-anak yang hari ini kita asuh dan kita didik dengan berbagai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh sebab itu, menjadi tanggung jawab bersama untuk menyiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas secara esensial. Generasi yang sehat secara jasmani, berilmu, berpengetahuan luas, cakap dan terampil serta mulia akhlaknya dan taat pada Tuhannya.

Setiap anak (baca: generasi) yang lahir tidak akan dapat mendidik dirinya sendiri untuk tumbuh menjadi generasi ideal harapan bangsa. Menjadi tugas dan kewajiban orang tua dan keluarganya untuk memberikan pembinaan dan pendidikan terbaik bagi anak-anaknya baik jasmaniah, intelektual maupun ruhaniyah.¹ Dengan pendidikan yang baik dari orang tua dan keluarganya maka anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang baik sebab orang tua banyak memberi warna terhadap kepribadian anak-anaknya.

¹ Jasmaniah artinya pertumbuhan fisik dan kesehatan yang baik sehingga mendukung kecakapan dan keterampilan fisik, intelektual artinya pendidikan yang baik sehingga menjadi pribadi yang berpengetahuan dan berwawasan luas, ruhaniyah artinya pemahaman keagamaan yang dalam dan berperilaku yang sesuai dengan tuntunan ilahiyah yang di dalamnya etika dan moralitas.

Dengan demikian, pendidikan sejak dini yang dimulai dari keluarga menjadi sangat penting. Hal ini akan menjadi dasar bagi setiap anak sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan formal berikutnya. Untuk selanjutnya dimasa pendidikan formal menjadi kewajiban bersama antara orang tua dan para guru untuk memberikan pendidikan terbaik yang sesuai dengan perkembangan usianya.

Dalam pendidikan islam, khususnya pendidikan dasar harus berbasis pada sumber ajaran Islam, baik al-Qur'an maupun Hadits. Artinya bahwa seluruh aspek pendidikan yang diberikan pada anak didik khususnya pendidikan dasar harus sesuai dengan nilai dan ajaran agama. Hal ini bertujuan membentuk pribadi yang beriman dan bertaqwa sejak dini, serta berakhlak mulia yang memiliki pemahaman dan pengalaman nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

Tulisan ini akan mendeskripsikan pendidikan dasar perspektif al-Qur'an dan hadits dalam berbagai aspeknya. Diantara aspek tersebut yaitu tentang prinsip, urgensi dan materi dalam pendidikan dasar islam.

PEMBAHASAN

Pengertian Pendidikan Menurut al-Qur'an

Dalam terminologi al-Qur'an dan hadits, pendidikan memiliki banyak istilah. Pendidikan dalam al-Qur'an misalnya diwakili oleh kata *tarbiyah* yang merupakan bentuk masdar dari kata *Rabba- Yur abbi- Tar biyyan- tarbiyatan* yang berarti mengasuh, memelihara atau mendidik. Sekalipun istilah *tarbiyah* tidak disebut secara khusus dalam al-Qur'an, akan tetapi dalam al-Qur'an ditemukan beberapa persamaanya seperti kata *al-Rabb, rabat, rabbayani*.²

Tarbiyah dengan kata dasar *rabb* (yang merupakan satu di antara sebutan untuk Tuhan) yang memiliki makna beragam, antara lain tuan, yang memiliki, yang menguasai, yang mengatur, yang memelihara, yang mengurus, yang memberi nikmat, yang menumbuhkan, yang mendidik, yang melindungi. Apabila makna *tarbiyah* ditinjau pada bentuk *fi'il madhiyha rabbayani*, maka *tarbiyah* mengandung arti merawat, menanggung, mengasuh, memelihara, mengasihi, menyayangi, membesarkan, memperhatikan, dan memenuhi kebutuhan anak.³

Menurut sebagian ulama, makna *rabbayani* tidak hanya terbatas pada pengajaran yang berkaitan dengan ucapan tetapi juga pada pengembangan dan pematangan karakter anak. Proses pendidikan harus dilakukan secara bertahap dan berjenjang sesuai dengan usia dan kemampuan anak untuk sampai pada tingkat kesempurnaan. Dengan demikian pendidikan membutuhkan

² Salah satu ayat al-Qur'an yang mengandung kata *rabb* yaitu ayat ke 2 surat al-Fatihah dalam kalimat *rabb al-amin*.

³ Q.S. sal-Isra': 24

waktu yang panjang sepanjang usia manusia guna mempelajari dan menguasai banyak ilmu pengetahuan. Namun prinsip pendidikan dasar harus diutamakan dengan dikuatkan oleh sistem pendidikan dan materi yang sesuai dan memadai.

Term *tarbiyah* dapat juga dikatakan sebagai proses pengasuhan pada fase permulaan pertumbuhan manusia atau periode anak-anak. Pada fase ini pendidikan anak menjadi tanggungjawab penuh keluarga, yaitu ibu dan ayah. Sebab, pada fase ini anak masih berada dalam periode ketergantungan dan masih membutuhkan bimbingan. Terlebih lagi pada fase ini merupakan masa emas bagi penanaman etika yang mulia pada anak yang sedang tumbuh, yakni dengan cara memberi petunjuk dan nasehat, sehingga anak memiliki potensi dan kompetensi jiwa yang mantap, dan dapat membuahkan sifat-sifat bijak, baik, serta berguna bagi lingkungannya.

Selain kata *tarbiyah*, istilah pendidikan dalam al-Qur'an juga diwakili oleh kata *ta'lim*. Secara etimologis istilah *ta'lim* merupakan bentuk masdar dari *'allama- yu'allimu-ta'liman* yang berarti mengajar, mendidik dan menanamkan pengetahuan. Berangkat dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa antara term *tarbiyah* dan *ta'lim* memiliki perbedaan yang spesifik. Di mana pengertian *ta'lim* lebih luas cakupannya dibandingkan dengan pengertian *tarbiyah*.

Pengertian *ta'lim* mencakup semua fase pembelajaran dari mulai masa balita, anak-anak, remaja, hingga dewasa. Sedangkan pengertian *tarbiyah* lebih dikhususkan pada pengajaran dan pendidikan pada fase bayi dan anak-anak yang disebut dengan pendidikan dasar. Dengan demikian, makna pendidikan menurut pandangan al-Qur'an dapat diartikan sebagai upaya penanaman nilai-nilai atau etika yang mulia pada diri anak didik dan pengembangan potensi yang ada dalam diri manusia.

Pada dasarnya, proses pendidikan anak yang dijalankan sesuai dengan aspek nilai yang ada dalam term *tarbiyah* dan *ta'lim* dapat mencetak generasi bangsa yang ideal secara jasmani dan rohani. Generasi yang memiliki kesehatan fisik dan mental, cerda berpengetahuan luas, cakap dan terampil serta memiliki sikap tata krama yang mulia.

Beberapa ayat dan hadits yang berhubungan dengan pendidikan anak

Dalam al-Qur'an maupun hadits terdapat beberapa penjelasan baik secara tersurat maupun tersirat tentang pendidikan anak-anak. Walaupun al-Qur'an bukan kitab pendidikan dan hadits bukan buku metode pendidikan namun banyak ditemukan nilai-nilai dasar pendidikan di dalam keduanya. Tidak salah apabila sebagian ulama mengatakan bahwa pendidik terbaik adalah Allah swt. dan tauladan yang sempurna ialah Nabi Muhammad saw. Sebab itu penulis mencoba mendeskripsikan ayat dan hadits tentang pendidikan anak-anak tersebut.

Pertama kasih sayang orang tua kepada anak. Menyayangi anak merupakan sunnatullah yang akan melahirkan kebaikan-kebaikan, seperti mengasuh, membina, melatih, dan mendidik anak dengan baik. Namun menyayangi anak harus dengan batasan, misal tidak boleh berlebihan sehingga memanjakan anak. menyayangi anak merupakan sifat dan perilaku para nabi dan rasul. Dalam al-Qur'an Surat Yusuf disebutkan:

“Berkata Ya'qub: "Sesungguhnya kepergian kamu bersama Yusuf Amat menyedihkanku dan aku khawatir kalau-kalau Dia dimakan serigala, sedang kamu lengah dari padanya."(Q.S. Yusuf: 13)

Bagi orang tua yang terdidik akan memberikan kasih sayang ideal yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan. Sebaliknya yang berlebihan dan tidak didasari ilmu pendidikan cenderung berlebihan dan memanjakan anak. artinya, orang tua harus tetap waspada apabila memiliki beberapa anak. Adanya beberapa anak dapat menimbulkan perhatian dan kasih sayang orang tua berbeda pada setiap anaknya. Perbedaan inilah yang kemudian melahirkan sikap orang tua berbeda satu sama lain dan sebaliknya. Sebagian anak akan merasa diperlakukan berbeda oleh orang tuanya.

Prinsip keadilan dan kebijaksanaan harus tetap dipegang di dalam menyayangi semua anaknya untuk menghindari lahirnya permusuhan diantara naka-anaknya sendiri. Kisah Nabi Ya'qub dan Yusuf dalam al-Qur'an menjadi pelajaran berharga. Beberapa anak Nabi Ya'qub dari Ibu yang berbeda mengatkan “ (yaitu) ketika mereka berkata: "Sesungguhnya Yusuf dan saudara kandungnya (Bunjamin) lebih dicintai oleh ayah kita dari pada kita sendiri, Padahal kita (ini) adalah satu golongan (yang kuat). Sesungguhnya ayah kita adalah dalam kekeliruan yang nyata”.⁴

Apabila perbedaan perhatian dan kasih sayang orang tua kepada masing-masing anaknya dibiarkan di khawatirkan dapat melahirkan permusuhan sesama mereka. Lebih jauh anak yang merasa kurang diperhatikan akan memusuhi orang tua. Al-Qur'an memberikan peringatan kepada kita:

“Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya di antara istri-istrimu dan anak-anakmu ada yang menjadi musuh bagimu, maka berhati-hatilah kamu terhadap mereka; dan jika kamu maafkan dan kamu santuni serta ampuni (mereka), maka sungguh, Allah Maha Pengampun, Maha Penyayang”.⁵

Ditegaskan lagi pada ayat berikutnya: “Sesungguhnya hartamu dan anakanakmu hanyalah cobaan (bagimu), dan di sisi Allah-lah pahala yang besar”.⁶ Kadar kasih sayang pada anak yang berbeda melahirkan sikap yang berbeda pula. Apabila berlebihan dalam mencurahkan kasih

⁴ Q.S. Yusuf: 8

⁵ Q.S. al-Taghabun: 14

⁶ Q.S. Al-Taghabun: 15

sayang akan melahirkan pribadi anak yang manja dan kurang mandiri. Pada saat dewasa akan cenderung pasif bahkan menjadi cobaan dan beban bagi orang tua. Dengan demikian perlu pengendalian dalam mencurahkan kasih sayang kepada anak. Perinsip-prinsip pendidikan perlu diterapkan untuk menghindari terjadinya salah pola asuh.

Kedua orang tua harus mendoakan anak. Doa orang tua kepada anaknya merupakan aspek penting dalam mengasuh dan mendidik anak-anak. Walaupun bersifat privat dan rahasia antara orang tua dan Allah, namun doa tetap harus muncul dalam hubungan anak dan orang tua. Hal ini pula yang dilakukan oleh para nabi dan rasul sebagaimana terekam dalam ayat-ayat al-Qur'an, misal doa Nabi Ibrahim, Nabi Zakariya dan lainnya.

Nabi Ibrahim berdo'a diantaranya "Ya Tuhan kami jadikanlah kami orang yang Berserah diri kepada-Mu dan anak cucu kami juga umat yang berserah diri kepada-Mu dan tunjukkanlah kepada kami cara-cara melakukan ibadah haji kami, dan terimalah tobat kami sungguh Engkau Allah yang Mahapenerima tobat Mahapenyayang".⁷ Dan juga "Wahai Tuhanku, jadikanlah aku dan keturunanku, orang yang mendirikan sholat. Wahai Tuhan kami, kabulkanlah doaku"⁸. Demikian juga Nabi Zakariyah misalnya berdo'a "Yang akan mewarisi aku dan mewarisi dari keluarga Yakub; dan jadikanlah dia, ya Tuhanku, seorang yang diridhai."⁹ Juga berdo'a: "Ya Rabbku, berilah aku dari sisi Engkau seorang anak yang baik. Sesungguhnya Engkau Maha Mendengar doa".¹⁰

Ketiga nasehat dan perintah selalu berbuat kebaikan. Nasehat dan perintah untuk berbuat kebaikan bagi anak-anak perlu selalu dilakukan. Hal ini untuk menjaga komitmen pendidikan agama dan moral pada anak-anak. Apabila selalu dilakukan, nasehat dan perintah tersebut secara perlahan akan membangun pribadi anak menjadi semakin baik. sedemikian pentingnya nasehat dan perintah kebaikan, al-Qur'an dalam satu surat penuh menjelaskan, bahwa semua setiap manusia berada dalam kerugian/kebinasaan kecuali orang beriman dan beramal sholeh yang selalu selalu saling menasehati dalam kebaikan.¹¹

Urgensi Pendidikan anak-anak

Dalam al-Qur'an terdapat beberapa terminologi manusia, kadang disebut *basyar*, *insan* dan *bani adam*. Ketika disebut insan manusia diciptakan dalam aspek fisik dan psikis yang memiliki potensi intelegensia. Artinya manusia secara psikis berakal dan bisa menerima berbagai

⁷ Q.S. al-Baqarah: 128

⁸ Q.S. Ibrahim: 40

⁹ Q.S. Maryam: 6

¹⁰ Q.S. Ali Imron: 38

¹¹ Q.S. al-Ashr: 1-3

pelajaran. Manusia juga dibekali dengan potensi-potensi atau pembawaan untuk hidup yang disebut fitrah.

Fitrah diartikan sebagai kondisi penciptaan manusia yang dianugerahkan oleh Allah swt. sebagai potensi dasar, yang cenderung mengarahkannya kepada kebenaran. Termasuk juga kecenderungan untuk menyakini ke-Esaan Allah yang merupakan bagian dari aqidah Islamiyah. Secara fitri, manusia cenderung dan berusaha mencari serta menerima kebenaran, walaupun hanya bersemayam dalam hati kecilnya. Adakalanya manusia telah menemukan kebenaran, namun karena faktor dari luar dirinya yang mempengaruhinya, sehingga ia berpaling dari kebenaran yang diperoleh. Al-Qur'an menjelaskan "*Lalu Dia mengilhamkan kepadanya (jalan) kejahatan dan ketakwaannya, sungguh beruntung orang yang menyucikannya (jiwa itu) dan sungguh rugi orang yang mengotorinya*".¹²

Menurut para mufassir, bahwa sebenarnya manusia dibekali dengan potensi-potensi yang sama untuk berbuat baik atau buruk dan mengikuti petunjuk atau kesesatan. Namun manusia dibekali oleh akal sehingga manusia memiliki kemampuan untuk membedakan antara yang baik dan yang buruk, sehingga manusia bisa memilih jalan sesuai keinginannya, mengikuti akal atau nafsunya.

Di sinilah pentingnya digalakkan program pendidikan bagi anak-anak sejak dini dan secara berkelanjutan. Dimulai dalam lingkungan keluarga, sekolah kemudian masyarakat. Di dalam keluarga setiap orang tua memberikan kasih sayang dan perhatian di samping bimbingan pendidikan yang baik secara maksimal. Di lingkungan sekolah semua guru juga memberikan pembinaan dan pendidikan sesuai dengan jenjang dan usianya masing-masing. Ditengah masyarakat semua ikut andil dalam mengawasi dan memberikan nasehat yang baik, kontrol secara bersama-sama sesuai dengan kemampuan dan keadaan masing-masing.

Ketiga proses tersebut harus berjalan sama baiknya. Apabila salah satunya tidak berjalan dengan baik maka pendidikan anak tidak bisa maksimal karena adanya keadaan yang tidak mendukung atau gagal.

Pendidikan di usia anak-anak dan secara berjenjang sebagai usaha untuk menumbuhkan-kembangkan potensi yang dimiliki setiap anak didik. Disamping itu juga guna melestarikan dan mengajarkan nilai-nilai moral tata krama dan nilai agama, serta membekali anak dengan kemampuan intelektual dan kecakapan skil sehingga ke depan menjadi pribadi dan generasi yang produktif.

Dalam mendidik anak, orang tua ataupun pendidik tidak dituntut untuk mencetak anak menjadi "ini" dan "itu", tetapi cukup dengan menumbuhkan dan mengembangkan potensi

¹² Q.S. al-Syams: 8-10

dasarnya serta kecenderungan terhadap sesuatu yang diminati sesuai dengan kemampuan dan bakat yang dimiliki Pendidikan anak merupakan masalah yang sangat penting, sebab anak adalah generasi penerus masa depan bangsa, di tangan merekalah ditentukan tegaknya suatu bangsa, eksisnya agama, serta kehormatan keluarga.

Menurut Seto Mulyadi tentang pendidikan anak bahwa apabila anak diarahkan dan dididik sesuai dengan potensinya yang telah diberikan Allah, bukan tidak mungkin ia akan tumbuh menjadi seseorang kelak. Ia beranggapan sambil bermain anak akan belajar dengan efektif. Sehingga pendidikan menjadi suatu yang menyenangkan dan tidak ada phobia (ketakutan) anak dalam pelajaran dan sekolah. Maka dari itu pendidikan yang diberikan kepada anak perlu direncanakan dan diberikan secara baik dan benar sehingga akan terlahir generasi yang beriman, bertakwa, cerdas, terampil, berbudi luhur, berakhlak mulia, serta berguna bagi agama, bangsa dan negara.

Materi Utama dalam Pendidikan Anak

Jiwa anak-anak ibarat kertas putih yang siap ditulis atau digambar di atasnya berbagai tulisan dan gambar. Artinya anak-anak sekedar obyek yang dapat dibentuk sesuai poa keinginan orang tua. Apabila orang tua memberikan pola pendidikan dan materi yang baik anak akan menjadi sesuai yang diajarkan, demikian sebaliknya. Hal ini sebagaimana dijelaskan nabi, bahwa setiap anak dilahirkan dalam keadaan suci, yang menjadikan yahudi atau nashrani adalah orang tuanya.

Dalam al-Qur'an dan hadits sendiri banyak disebutkan hal-hal yang perlu dijadikan bahan atau materi untuk diajarkan kepada anak. Pembahasan materi pendidikan anak ini penulis mengutip beberapa ayat al-Qur'an utamanya QS. Luqman: 12-19 dan beberapa hadits Nabi. Adapaun secara garis besar materi utama yang harus diberikan kepada setiap anak yaitu:

Pendidikan Tauhid

Tauhid merupakan pokok ajaran seluruh nabi dan rasul sejak nabi Adam sampai dengan Nabi Muhammad saw. Sebeb sedemikian pentingnya, Tuhan mengambil sumpah dari seluruh anak adam sebelum mereka dilahirkan tentang ketuhanan Allah swt. Dalam al-Qur'an Allah bersabda:

Dan (ingatlah), ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka (seraya berfirman): "Bukankah Aku ini Tuhanmu?" Mereka menjawab: "Betul (Engkau Tuhan kami), kami menjadi saksi". (Kami lakukan yang demikian itu) agar di hari kiamat kamu tidak mengatakan: "Sesungguhnya kami (bani Adam) adalah orang-orang yang lengah terhadap ini (keesaan Tuhan)".¹³

¹³ QS. Al-A'raf: 172.

Sedemikian pentingnya dasar tauhid bagi anak-anak, al-Qur'an menjelaskan pesan orang sholeh bernama Luqman kepada anaknya:

“Dan (Ingatlah) ketika Luqman Berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".

Agama Islam (baca al-Qur'an dan hadits) mengajak manusia menganut prinsip tauhid dengan cara menyebutkan akibat akibat positif bertauhid, dalam bentuk ganjaran kebaikan dan pahala, baik di dunia maupun di akhirat. Sebaliknya al-Qur'an juga menyampaikan konsekuensi negatif dari sikap penentangan prinsip tauhid baik dalam bentuk akibat yang berupa hukuman hukuman di dunia maupun siksaan diakhirat.

Dengan demikian pembelajaran tauhid harus ditanamkan sejak awal kepada anak-anak sebagai pondasi aqidah. Apabila pondasi aqidah anak-anak baik dan kokoh, pada saat ia dewasa dan mempelajari berbagai ilmu pengetahuan imannya tidak akan goyah. Sebaliknya apabila pondasi aqidah anak-anak lemah, pada saat ia dewasa dan dihadapkan pada berbagai teori ilmu pengetahuan dapat menggerus keimanan.

Pendidikan Akhlak

Menurut Ibnu Maskawaih akhlak diartikan sebagai keadaan dalam jiwa seseorang yang mendorong untuk melakukan pekerjaan tanpa di dahului oleh pemikiran dan pertimbangan. Al-Ghazali berpendapat bahwasan akhlak merupakan gambaran tingkah laku dalam jiwa yang dari padanya lahir perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

Tentang pola asuh dan pendidikan anak ini Nabi memerintah setiap orang tua untuk memuliakan anaknya. Hal ini disebabkan anak bukan sekedar keturunan biologis dan genetika melainkan juga amanah Allah swt yang harus dijaga, dipelihara dan dididik dengan baik. Nabi mengatakan: “Hak seorang anak atas orangtuanya adalah mendapatkan nama yang baik, pengasuhan yang baik, dan adab yang baik”. ditegaskan oleh Nabi “Muliakanlah anak-anakmu dan perbaikilah adab mereka”.¹⁴

Sedemikian pentingnya pendidikan akhlak/adab Rasulullah merasa perlu dalam beberapa kesempatan menyampaikan dan menekankan pendidikan akhlak/adab kepada anak-anak. Hal ini karena dalam pandangan Rasulullah semua pemberian orang tua kepada anak-anaknya merupakan hal yang biasa. Dari semua pemberian itu yang paling istimewa yaitu pendidikan tatakrama. Hal ini sebagaimana perkataan Nabi bahwa “Tiada suatu pemberian yang paling baik dari orangtuanya kepada anaknya melebihi dari adab yang baik”.

¹⁴ HR. Ibnu Majah

Adapun Pendidikan akhlak dapat dibagi dalam tiga dimensi; *pertama* akhlak terhadap Allah. Dalam surat luqman ayat 12 dan 13 dijelaskan bahwa Luqman mengajarkan anaknya untuk selalu bersyukur kepada Allah atas segala nikmat yang diberikan oleh-Nya. Bersyukur atau berterima kasih kepada yang memberi nikmat atau anugerah merupakan bagian dari akhlak/adab yang mulia. *Kedua* Akhlak terhadap orang tua. Dalam surat lukman ayat 14, 15 serta 16 disebutkan, bahwa Luqman memerintahkan kepada anaknya agar ia selalu berbuat baik serta berbakti kepada kedua orang tuanya selama perintah orang tua tidak untuk menyekutukan Allah. Berbakti dan tunduk pada perintah orang tua merupakan ciri orang yang memiliki budi luhur. Di samping itu juga sebagai wujud terima kasih kepada jerih payah orang tua yang sudah mengasuh dan mendidik hingga dewasa; dan *Ketiga* Akhlak Terhadap sesama manusia. Dalam QS. Luqman: 17 dijelaskan bahwa Lukman mengajarkan kepada anaknya untuk berbuat baik serta mempererat silaturahmi terhadap sesama manusia yang tujuannya mengajak mereka agar beramar ma'ruf nahi munkar atau mengajak mereka melakukan kebaikan dan mencegah pada kemungkaran. Etika tertinggi seseorang dengan orang lain yaitu ketika selalu berkomunikasi dengan baik dan saling mengingatkan dan mengajak kepada kebaikan dan taqwa.

Pendidikan Ibadah

Pendidikan ibadah juga menjadi hal penting yang harus ditanamkan kepada anak-anak. Seperti firman Allah SWT dalam Surat Luqman ayat 17 yang artinya:

“Hai anakku, Dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan Bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah)”.

Secara bahasa ibadah dari kata “*abada ya'budu ibadatan*” yang berarti ”patuh, mengesakan, dan melayani”. Adapun secara istilah ibadah sebagai suatu perbuatan yang dikerjakan kaum muslimin untuk mendekatkan diri kepada Tuhan serta mengingat-ingat keagungannya, yang menjadi bukti keimanan kepada Allah, wujud pengendalian diri serta menghadapkan hati sepenuhnya kepada-Nya.

Pada ayat di atas hanya disampaikan perintah sholat kepada anak-anak bukan perintah ibadah yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa sholat merupakan ibadah yang paling utama dalam rukun Islam. Sholat juga dapat dijadikan sebagai parameter atas ibadah-ibadah yang lain dari seseorang.

Rasulullah bersabda: “Didiklah anak-anak kalian dengan tiga macam perkara, yaitu; mencintai Nabi kalian dan keluarganya serta tilawah Al-Qur'an, karena sesungguhnya orang

yang menjunjung tinggi Al-Qur'an akan berada di bawah perlindungan Allah, di waktu tidak ada perlindungan selain perlindungan-Nya bersama para Nabi dan kekasihNya”

Pendidikan Sosial

“Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri. Dan sederhanalah kamu dalam berjalan dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.

Salah satu ajaran Islam yang cukup ditekankan yaitu ibadah yang bersifat komunitas atau sosial. Hal ini dapat dilihat dari adanya rukun Islam berupa zakat yang tujuannya berbagi kepada para fakir miskin dan beberapa asnaf lain yang ditentukan agama. Tiak salah para ahli menyebut bahwa puncak ibadah sosial ditujukan untuk kesejahteraan manusia. Menurut sabda Nabi, bahwa ukuran ketinggian derajat manusia dalam ajaran Islam bukanlah karena harta, kebangsaan, warna kulit, ras, bahasa dan lain sebagainya, tetapi oleh ketaqwaannya. Dalam hadits lain disebutkan bahwa manusia yang paling baik ialah prestasi kerjanya yang bermanfaat bagi manusia. Artinya semakin banyak seseorang memberi manfaat kepada sesama manusia akan menaikkan derajatnya menjadi manusia yang terbaik.

PENUTUP

Pendidikan dalam al-Qur'an diwakili oleh kata *tarbiyah* yang memiliki makna beragam, antara lain tuan, yang memiliki, yang menguasai, yang mengatur, yang memelihara, yang mengurus, yang memberi nikmat, yang menumbuhkan, yang mendidik, yang melindungi. Selain kata *tarbiyah*, istilah pendidikan dalam al-Qur'an juga diwakili oleh kata *ta'lim*. Pengertian *ta'lim* mencakup semua fase pembelajaran dari mulai masa balita, anak-anak, remaja, hingga dewasa. Dengan demikian, makna pendidikan menurut pandangan al-Qur'an dapat diartikan sebagai upaya penanaman nilai-nilai atau etika yang mulia pada diri anak didik dan pengembangan potensi yang ada dalam diri manusia. Dalam al-Qur'an maupun hadits terdapat beberapa penjelasan baik secara tersurat maupun tersirat tentang pendidikan anak-anak. *Pertama* kasih sayang orang tua kepada anak. Menyayangi anak merupakan sunnatullah yang akan melahirkan kebaikan-kebaikan, seperti mengasuh, membina, melatih, dan mendidik anak dengan baik. *Kedua* orang tua harus mendoakan anak. Doa orang tua kepada anaknya merupakan aspek penting dalam mengasuh dan mendidik anak-anak. Dalam al-Qur'an terdapat beberapa terminologi manusia, yaitu *basyar*, *insan* dan *bani adam*. Ketika disebut insan manusia diciptakan dalam aspek fisik dan psikis yang memiliki potensi intelegensia. Di sinilah pentingnya digalakkan pendidikan bagi anak-anak sejak dini dan secara berkelanjutan. Apabila

anak diarahkan dan dididik sesuai dengan potensinya yang telah diberikan Allah, bukan tidak mungkin ia akan tumbuh menjadi seseorang kelak. Ia beranggapan sambil bermain anak akan belajar dengan efektif. Sehingga pendidikan menjadi suatu yang menyenangkan dan tidak ada phobia (ketakutan) anak dalam pelajaran dan sekolah.

Materi utama dalam Pendidikan Anak yaitu: *Pendidikan Tauhid*; Tauhid merupakan pokok ajaran seluruh nabi dan rasul sejak nabi Adam sampai dengan Nabi Muhammad saw. Dengan demikian pembelajaran tauhid harus ditanamkan sejak awal kepada anak-anak sebagai pondasi aqidah. Apabila pondasi aqidah anak-anak baik dan kokoh, pada saat ia dewasa dan mempelajari berbagai ilmu pengetahuan imannya tidak akan goyah; *Pendidikan Akhlak*; Akhlak diartikan sebagai keadaan dalam jiwa seseorang yang mendorong untuk melakukan pekerjaan tanpa didahului oleh pemikiran dan pertimbangan. Tentang pola asuh dan pendidikan akhlak anak ini nabi mengatakan muliakanlah anak-anakmu dan perbaikilah adab mereka”; *Pendidikan Ibadah*; Secara istilah ibadah sebagai suatu perbuatan yang dikerjakan kaum muslimin untuk mendekatkan diri kepada Tuhan. Disampaikan perintah sholat kepada anak-anak bukan perintah ibadah yang lain menunjukkan bahwa sholat merupakan ibadah yang paling utama dalam rukun Islam. Sholat juga dapat dijadikan sebagai parameter atas ibadah-ibadah yang lain dari seseorang. *Pendidikan Sosial*; Salah satu ajaran Islam yang cukup ditekankan yaitu ibadah yang bersifat komunitas sosial. Manusia yang paling baik ialah prestasi kerjanya yang bermanfaat bagi manusia. Artinya semakin banyak seseorang memberi manfaat kepada sesama manusia akan menaikkan derajatnya menjadi manusia yang terbaik.

Daftar Pustaka

- Abd. Aziz, 2006. *Filsafat Pendidikan Islam*, (Surabaya: eLKAF)
- Ahmad Tafsir, 1994. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, (Bandung: Rosdakarya)
- Ahmad Warson Munawwir, 1997. *Al-Munawwir Kamus Arab-Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Progresif)
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Cet. IV, (Bandung: Alfabeta).
- Engkoswara. 2003. *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: PT. Bina Aksara).
- Nurla Isna Aunillah, 2011. *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta: Laksana)
- Oemar, Hamalik. 2002. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rohman, Arif. 2011 *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo)
- Rohman, Muhammad. 2012 *Kurikulum Berkarakter*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya).
- Rusman. 2012 *Model-Model Pembelajaran*. Edisi II. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Pustaka)
- S. Arcaro, Jerome. 2005. *Pendidikan Berbasis Mutu*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharsini, Arikunto. Yuliana, Lia. 2012. *Manajemen Pendidikan*. (Yogyakarta: PT. Aditya Media).
- Trianto. 2009 *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Edisi 4. (Jakarta: Kencana Predana Media Grup).
- Wahyono, Joko. 2012. *Cara Ampuh Merebut Hati Murid*. Ciracas, (Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama)

PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Maisaroh Ritonga¹, Tiara Aulia Andari², Annisa Rahmi³, Lisa Azliani
Hasibuan⁴, Mahya Sarah Pane⁵

Universitas Al Washliyah Labuhanbatu^{1,2,3,4,5}

maisarohritonga@yahoo.com¹, tiarauliandari@gmail.com², annisrahmi1880@gmail.com³,
lisahsb28@gmail.com⁴, mahyasarah23@gmail.com⁵

Abstract

The development of technology and information has an influence on education, so the media plays an important role in the learning process. Utilization of learning media for educators as a tool to convey material in the teaching and learning process. Through learning media students will more easily accept the knowledge conveyed. One of the learning media is audio-visual which can be applied in Islamic religious education lessons. The purpose of this study is to answer students' problems in understanding Islamic Religious Education material through audio-visual media. The research method uses literature review sourced from books and journals. The application of media in learning Islamic Religious Education (PAI) is very helpful in achieving educational goals. In its implementation, teachers can use films, videos, sound slides in the subjects of Islamic Cultural History, Jurisprudence, Aqidah Akhlak and Qur'an Hadith.

Keyword: *Application of Media, Audio Visual, Islamic Religious Education*

Abstrak

Berkembangnya teknologi dan informasi memberikan pengaruh terhadap pendidikan, maka media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media belajar bagi pendidik sebagai alat bantu menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah menerima ilmu yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran yaitu audio visual yang dapat diterapkan dalam pelajaran pendidikan agama islam. Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab permasalahan siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam melalui media audio visual. Metode penelitian menggunakan kajian pustaka yang bersumber dari buku dan jurnal. Penerapan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat membantu dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam implementasinya guru dapat menggunakan film, video, soundslide pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Fikih, Akidah Akhlak dan Qur'an Hadis.

Kata Kunci: Penerapan Media, Audio Visual, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk memperoleh pengetahuan atau pemahaman sehingga diharapkan terjadi perubahan sikap, tingkah laku, pola pikir, keterampilan dan kemampuan lainnya. Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran tidak lagi dilakukan secara monoton, dimana guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah kemudian siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Teknologi ini melahirkan berbagai media yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.¹

Oleh karena itu, hadirnya media pembelajaran ini merupakan inovasi terobosan dalam dunia pendidikan agar proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan informasi atau materi secara sistematis dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. dengan ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah yang bersangkutan. Terbukti masih banyak temuan para pendidik yang tidak menggunakan media dalam proses pembelajarannya, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.²

Padahal keberadaan alat atau media pembelajaran begitu penting, namun masih banyak lembaga pendidikan yang menganggap tidak demikian. Terbukti masih banyak temuan para pendidik yang tidak menggunakan media dalam proses pembelajarannya, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan atau pendidik yang kesulitan dalam menyampaikan bahan ajar sehingga baik siswa maupun pendidik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kepustakaan merupakan metode penelitian yang mengumpulkan data dari berbagai literatur baik berupa buku, kajian, jurnal dan lain-lain.

¹ Adam, S, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam", dalam jurnal *Computer Based Information System Journal*, Vol. 3 No. 2, 2015), 16

² Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menurut Azhar Arsyad kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسايل) atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut American Association of Education and Communication Technology (AECT) dan menurut Briggs yang dikutip dalam buku Uno dan Nina, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Briggs media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar.

Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik yang bersifat fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli mengenai media, dapat disimpulkan bahwa pengertian media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada siswa. Tujuannya adalah mengajak mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan penguatan dan motivasi.

Menurut Zakiyah Darajdat sebagaimana dikutip Abdul Majid dan Dian Andayan, "Pendidikan agama Islam adalah suatu upaya mendidik dan membina peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara utuh untuk kemudian mencapai tujuan yang pada akhirnya diamalkan dan dapat dimotivasi untuk menjadikan Islam sebagai pedoman hidup." Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses yang dilakukan untuk mewujudkan manusia seutuhnya; beriman dan bertakwa kepada Tuhan serta mampu mewujudkan eksistensinya sebagai khalifah Allah SWT. di bumi yang bersandar pada ajaran Al- Quran dan As-Sunnah. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat disimpulkan sebagai apa saja yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran kepada siswa

dengan nilai-nilai Islam yang bersandar pada ajaran Alquran dan As-Sunnah sehingga tercipta manusia yang berimandan beriman, bertakwa.

B. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah jenis media lain yang mengandung unsur suara yang dapat dilihat seperti: rekaman video, film dengan berbagai ukuran, slide audio, dll. Media atau alat audiovisual adalah media “auditory” yang dapat didengar dan media “visual” itu bisa dilihat. Azhar Arsyad mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan serta dalam satu proses atau kegiatan. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, acara TV dan lain-lain.³

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang mengandung unsur gambar dan suara sehingga melibatkan pendengaran dan penglihatan serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran audio visual terbagi menjadi dua, yaitu murni, misalnya: film bersuara, video, televisi, dan tidak murni, misalnya: slide suara (sound frame film), slide tape (film bingkai suara). 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video. pada tahap pasca produksi yaitu editing dan pendalaman video sehingga siap untuk ditampilkan.

C. Langkah-langkah Pembuatan Media Audio Visual

Produksi media pendidikan audiovisual memiliki komponen yang lebih banyak dibandingkan dengan produksi film biasa. Komponen tersebut adalah: (1) Naskah, (2) Sutradara (3) Fotografer (4) Pemutar Film (5) Seperangkat alat untuk merekam dan mengedit film. Proses pengembangan media video dibagi menjadi tiga tahap, yaitu: tahap pra, produksi, dan pasca.⁴

Tahapan kegiatan pra produksi meliputi pendampingan materi, pembuatan sinopsis, pembuatan skema video, pengumpulan gambar-gambar yang diperlukan untuk kejelasan materi. Kegiatan pada tahap produksi adalah pengambilan frame

³ Khaira, H, Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia). (SemNas PBSI-3 FBS Unimed Press. 2021), 39-44

⁴ Purwono, J, “Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”. dalam Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran, Vol. 2 No. 2, 2014).

untuk membuat video animasi. pada tahap pasca produksi yaitu editing dan pendalaman videosehingga siap untuk ditampilkan. Dalam melakukan editing video diperlukan persiapan yang matang agar editing video berjalan dengan efektif dan efisien. Beberapa tahapan persiapan penyuntingan video: a) menyiapkan materi pembelajaran. Pastikan tujuan dan tema jelas. b) naskah tertulis untuk memudahkan saat merekam video c) membuat video asli, Bisa menggunakan *background green screen* yang berfungsi untuk mengganti background video; d) menyiapkan properti pendukung; e) membuat judul yang menarik; f) Buka aplikasi lakukan pengeditan video.

Langkah-langkah penerapan media audio visual yang dilakukan oleh guru di dalam kelas ada lima, pertama guru melakukan persiapan, membangkitkan kesiapan siswa, kemudian mendengarkan materi audio visual, diskusi kemudian guru menindaklanjuti, artinya guru memberikan latihan kepada siswa.⁵

D. Media Pembelajaran Audio Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Media pembelajaran adalah segala bentuk yang berupa panca indera dan benda yang dapat membantu proses pembelajaran dengan cara memberikan rangsangan pikiran, dorongan perasaan, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan kemauan siswa untuk menggali lebih dalam materi yang disajikan sebagai sebuah ciptaan. kebutuhan untuk belajar secara halal, teratur, terarah & terkendali. Media pembelajaran terdiri dari banyak bentuk, salah satunya adalah media audio visual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang juga dapat dilihat, misalnya rekaman video, film, dan sebagainya. Media pembelajaran yang baik adalah yang dapat mengaktifkan siswa untuk memberikan umpan balik dan mendorong siswa untuk melakukan praktik yang benar .

Berdasarkan fakta di lapangan selama proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah dan manual, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan secara monoton membuat siswa kurang antusias dalam menerima materi yang diberikan. Oleh karena itu,

⁵ Suryani, Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018)

melalui penggunaan audio visual diharapkan kita dapat lebih memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru dan dengan antusias menerima pembelajaran tersebut. Dimana media ini mampu menampilkan gambar dan suara latar sesuai dengan iringan gambar yang ditampilkan guna membangun dan mengembangkan penalaran siswa dalam memahami suatu peristiwa. Media ini sangat cocok digunakan pada materi yang kompleks dengan peristiwa masa lampau seperti materi SKI, Aqidah Akhlak, Fikih dan Al-Qur'an Hadits.⁶⁶

Pemanfaatan teknologi yang dapat menyajikan pesan audio dan visualisasi gambar merupakan ciri utama media audiovisual dengan penggunaannya sebagai salah satu cara guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebagian besar guru dalam proses pembelajaran PAI menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Dengan metode ini siswa cepat bosan sehingga sulit memahami materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu pemanfaatan sumber media audiovisual dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan seperti di atas, karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya lebih menarik karena terdiri dari gambar dan suara serta pembelajaran tidak hanya terpaku pada guru sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan menyenangkan. tidak membosankan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut penulis, penerapan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam praktiknya, guru dapat menggunakan media ini untuk mata pelajaran agama di madrasah atau sekolah. Berikut ini penulis mencoba memberikan beberapa contoh penerapan media audio visual dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di madrasah. Mata pelajaran pendidikan agama Islam di madrasah meliputi sejarah kebudayaan Islam, fikih, akidah akhlak, al-Qur'an hadits. Sejarah kebudayaan Islam adalah peristiwa atau peristiwa masa lampau yang berupa karya, karsa, dan kreasi umat Islam berdasarkan sumber nilai-nilai Islam.⁷

Mata pelajaran SKI di madrasah banyak membahas tentang sejarah masa

⁶ Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U, "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual". dalam Jurnal TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 7 No. 1, 2020), 43-50.

⁷ Elihami, E., & Syahid, A, "Penerapan pembelajaran pendidikan agama islam dalam membentuk karakter pribadi yang islami". dalam jurnal Edumaspul: Jurnal Pendidikan, Vol. 2 No. 1, 2018) 79-96.

lalu dalam perkembangan Islam dan banyak siswa yang merasa kesulitan karena pembahasan berkisar pada kejadian masa lalu yang belum pernah dilihat dan dirasakan oleh siswa. Maka dengan menggunakan media audio visual diharapkan penyajian materi ini lebih mudah menyampaikan informasi (konten) kepada siswa. Mata pelajaran hadits Al-Qur'an juga akan lebih menarik jika disajikan dengan media audio visual. Begitu juga dengan mata pelajaran lain seperti fikih dan akhlak.

PENUTUP

Media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran kepada peserta didik dengan nilai-nilai keislaman yang bersandar pada ajaran al-Quran dan As-Sunnah sehingga terciptanya manusia yang beriman dan bertaqwa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, S, “Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam”, dalam *jurnal Computer Based Information System Journal*, Vol. 3 No. 2, 2015), 16
- Anjeli, M., & Fauzan, “Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran PAI pada Siswa Tunagrahita di SLB Koto Agung, Blok B Sitiung 1, Kecamatan Sitiung, Kabupaten Dharmasraya”, dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6 No. 1, 2022), 623-632.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011)
- Arwudarachman,D, “Pengembangan media pembelajaran Audio Visual untuk meningkatkan prestasi belajar menggambar bentuk siswa kelas XI” (Doctoral dissertation, State University of Surabaya, 2015).
- Choli, I, “Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Islam”. dalam *Jurnal Tahdzib Al- Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. 2, 2019), 35-52.
- Elihami, E., & Syahid, A, “Penerapan pembelajaran pendidikan agama islam dalam membentuk karakter pribadi yang islami”. dalam *jurnal Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, 2018) 79-96.
- Ernanida, E., & Al Yusra, R, “Media audio visual dalam pembelajaran PAI”. Dalam jurnal Murabby: *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 2 No.1, 2019) 101-112.
- Khaira, H, *Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. (SemNas PBSI-3 FBS Unimed Press. 2021), 39-44
- Mahmudah, L., “Pentingnya pendekatan keterampilan proses pada pembelajaran IPA di Madrasah”. dalam *Jurnal ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, Vol. 4 No. 1, 2017).
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U, “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual”. dalam *Jurnal TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 7 No. 1, 2020), 43-50.
- Purwono, J, “Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”. dalam *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, Vol. 2 No. 2, 2014).
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana. 2014)
- Sudjana, Nana, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. (Bandung: SinarBaru Algesindo Offset, 2007).
- Suryani, Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PTRemaja Rosdakarya, 2018)
- Uno, Hamzah dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2011).

MODEL MAKE A MATCH BERBANTU *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

Adib Fatoni

fatoniadib90@gmail.com

IAIN Kediri

Abstract

This article describes the problems in the learning process that can be overcome by using the make a match model with the help of flashcard media. This study aims (1) to determine the application of the flashcard-assisted make a match model in English subjects in class III SD. (2) To find out the increase in student learning outcomes through the make a match model with the help of flashcards in English subjects in class III SD. The research method used is Classroom Action Research (CAR) Participants. The data collection carried out during the research process is observation, tests, and documentation. The results of the study can be seen that (1) the application of the make a match model with the help of flashcards is carried out by the educator dividing into several groups so that they can discuss and work on the worksheets in the LKS book with their group friends, then they are given flashcard media and asked to find a partner from the media. that was obtained. (2) Student learning outcomes through the make a match model assisted by flashcards are proven to improve learning outcomes as follows, in the pre-cycle the percentage of students' classical mastery is 45.00%, with an average score of 57. In the first cycle, the percentage of classical completeness obtained was 65%, with an average value of 64. In the second cycle, the percentage of classical completeness obtained is 96%, with the average value obtained is 92.

Keyword: *Make A Match Learning Model, Flashcard, English Language, learning Outcomes*

Abstrak

Artikel ini menjelaskan tentang permasalahan dalam proses pembelajaran yang dapat diatasi dengan penggunaan model *make a match* dengan berbantu media *flashcard*. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui penerapan model *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SD. (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) Partisipan. Adapun pengumpulan data yang dilakukan selama proses penelitian adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian dapat diketahui bahwa (1) penerapan model *make a match* berbantu *flashcard* dilaksanakan dengan cara pendidik membagi menjadi beberapa kelompok agar dapat berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku LKS bersama teman sekelompoknya, selanjutnya diberikan media *flashcard* dan diminta untuk mencari pasangan dari media yang didapatkan tersebut. (2) Hasil belajar siswa melalui model *make a match* berbantu *flashcard* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar sebagai berikut: pada prasiklus persentase ketuntasan klasikal siswa yakni 45,00%, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 57. Pada tahap siklus I persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 65%, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 64. Pada tahap siklus II persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 96%, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 92

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Make A Match*, *Flashcard*, Bahasa Inggris, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Permasalahan yang sering dijumpai pada mata pelajaran Bahasa Inggris yakni kurangnya hasil belajar siswa pada penilaian klasikal yang telah dilakukan, baik melalui ulangan harian maupun ujian akhir sekolah. Penilaian pada mata pelajaran bahasa meliputi kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Berdasarkan temuan awal, rendahnya hasil belajar siswa di SDN Waru pada mata pelajaran bahasa Inggris disebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang dianggap sulit, monoton, dan membosankan.

Pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat dan aktifitas siswa dalam belajar. Sehingga pada akhirnya hasil belajar akan meningkat. Salah satu cara menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan adalah dengan memilih desain atau model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung dalam aktifitas-aktifitas pembelajaran, memberikan pengalaman belajar bermakna, dan mendorong siswa secara aktif serta sukarela membangun pemahamannya secara menyenangkan. *Make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang memiliki kecocokan dengan materi mata pelajaran bahasa Inggris dan memiliki kriteria di atas.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran *kooperatif*, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua atau lebih dengan struktur kelompok yang bersifat aktif serta mengajarkan kompetensi sosial yang bagus dan mengajarkan siswa untuk berfikir cepat.¹ Siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran, peran guru disini yakni membagikan *flashcard* (kartu gambar) dengan bertuliskan soal dan bertuliskan jawaban. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar ataupun tulisan berukuran sedang (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar), yang merupakan rangkaian pesan yang telah disajikan dalam bentuk gambar atau tulisan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran.²

Penelitian yang dilakukan Dhesta Hazilla Aliputri dalam Jurnalnya (2018). Menyimpulkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar

¹ Lis Rustinarsih, *Make a match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*, (Karanganyar: Fajar Kencana), hal: 23-24

² Rudi Susilana, dkk, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima), hal: 94

siswa pada materi IPS tentang kegiatan ekonomi di kelas IV SDN Wulang Kabupaten Blora.³ Penelitian Asmaunn Najah dalam Skripsinya (2018). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan nilai mencapai KBM sebesar 60, yakni nilai pada pra siklus dari 18 siswa hanya 10 siswa atau 55,5% yang tuntas, pada siklus I nilai siswa mengalami peningkatan yaitu ada 12 siswa atau 66,7% yang tuntas. Kemudian nilai siswa mengalami peningkatan pada siklus II yaitu ada 16 siswa atau 88,9% yang tuntas.⁴

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* cocok diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan membantu dalam membagikan media yang akan digunakan. Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka artikel ini bertujuan untuk bertujuan (1) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN Waru. (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN Waru.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan kelas belajar mengajar, sekaligus memaparkan proses belajar mengajar maupun hasil dari belajar dengan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁵ Jenis penelitian tindakan kelas ini menggunakan PTK partisipan, yakni peneliti yang bertindak langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai hasil penelitian yang berupa laporan. Dengan demikian setelah melakukan perencanaan, peneliti juga memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, lalu menganalisis serta berakhir dengan laporan hasil penelitian.⁶

Model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*). PTK model Kemmis dan Mc Taggart ini

³ Dhesta Hazilla Aliputri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantu Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" dalam Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, Vol 2, No. 1A, April 2018.

⁴ Asmaunn Najah, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan Melalui Model Make A Match Berbantu Media Flashcard pada Siswa Kelas V MI Ma'arif Sragen Tuntang Semarang", (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2018).

⁵ Suharsimi, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal: 1-2.

⁶ Mu'alimin dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*, (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: Ganding Pustaka, 2014), 15.

pada hakikatnya berupa untaian-untaian dengan satu perangkat yang terdiri dari empat tahapan. Keempat tahapan tersebut merupakan kesatuan dalam siklus.⁷ Adapun tahapan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: (1) Perencanaan yang dilakukan peneliti adalah merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *make a match* berbantu *flashcard*. Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, soal tes dan dokumentasi. (2) Pelaksanaan yang dilakukan peneliti adalah sebagai pelaksana tindakan dalam melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Sedangkan guru mata pelajaran sebagai pengamat. Tahap ini merupakan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat oleh peneliti. (3) Pengamatan yakni mengamati hasil tindakan yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah Mengamati perilaku siswa dan reaksi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard*. Mengamati setiap kegiatan dan perubahan siswa yang terjadi saat penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard*. (4) Refleksi yang dilakukan peneliti yakni peneliti dan kolaborator saling memberikan pendapat dan mengevaluasi dari penelitian yang telah dilakukan sehingga kesulitan belajar anak dapat teratasi. Hasil refleksi akan menjadi dasar menentukan apakah pembelajaran sudah berhasil atau belum. Jika belum memenuhi indikator keberhasilan, maka akan diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Instrumen penelitian yang digunakan yakni terdiri dari RPP setiap siklus, lembar observasi aktivitas pendidik serta lembar observasi aktivitas siswa, instrumen tes pada tiap akhir siklus, lembar dokumentasi. Adapun pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yakni observasi baik kepada guru atau siswa, tes (*pretest* dan *post-test*), dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan hanya berupa analisis aktivitas siswa, analisis aktivitas guru, dan analisis dari hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan menguraikan deskripsi proses penelitian tindakan kelas yang diawali dengan proses pengamatan prasiklus atau kondisi awal, siklus I, dan siklus II. (1) Prasiklus atau kondisi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengajar langsung tanpa menggunakan model dan media pembelajaran. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari pelaksanaan *pre test* pada tahap prasiklus, dapat diketahui bahwa siswa yang tidak tuntas

⁷ Mu'alimin dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas...*, 17.

lebih banyak dibandingkan siswa yang tuntas. Hasil pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris nilai siswa masih rendah dibandingkan dengan nilai KKM yang harus dicapai. Dari 28 jumlah keseluruhan siswa kelas III SDN Waru, 12 siswa dengan nilai tuntas mencapai KKM, dan 16 siswa dengan nilai masih di bawah KKM. Persentase ketuntasan klasikal siswa pada tahap prasiklus yakni 45,00% masuk kategori kurang sekali, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 57, sedangkan KKM dari mata pelajaran Bahasa Inggris yakni 80. Jadi, dapat dikatakan tuntas jika nilai yang dicapai siswa telah mencapai KKM atau lebih dari KKM yang ada. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SDN Waru Pangkatrejo pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih rendah dan di bawah rata-rata. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti perlu melakukan tindakan untuk memperbaiki hasil belajar pada siswa. sehingga peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* dengan melibatkan siswa yang membuat suasana pembelajaran lebih aktif, dan siswa lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. (2) Siklus I peneliti sudah mulai menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun hasil observasi pada aktivitas pendidik siklus I menunjukkan bahwa aktivitas pendidik pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III di SDN Waru pada siklus I yakni memperoleh nilai persentase 65% masuk kategori cukup. Berdasarkan 13 aspek yang digunakan pada aktivitas pendidik, 8 aspek dinyatakan baik, 4 aspek dinyatakan cukup, dan 1 aspek dinyatakan baik sekali. Adapun hasil dari lembar observasi siswa pada siklus I diperoleh hasil persentase pada aspek pertama antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sebesar 61% yang termasuk dalam kategori kurang, aspek kedua keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran memperoleh persentase 65% yang termasuk dalam kategori kurang, aspek ketiga keberanian siswa dalam bertanya, menjawab, dan berpendapat memperoleh persentase 55% yang termasuk dalam kategori kurang sekali, dan aspek keempat partisipasi dan keaktifan siswa dalam bekerja secara kelompok memperoleh persentase 46% yang termasuk dalam kategori kurang sekali. Rata-rata keseluruhan dari aktivitas siswa adalah 2.29 (kurang), dengan jumlah persentase keseluruhan dari aktivitas siswa yakni 57% yang masuk dalam kategori kurang sekali, sehingga masih perlu ditingkatkan sesuai indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajaran harus mencapai kategori baik. (3) Siklus II, setelah dirasa kurang maksimal pada hasil yang didapatkan dalam pembelajaran siklus I, maka peneliti melakukan beberapa langkah untuk memperbaiki penelitian yang terjadi pada siklus I. Salah satunya dengan memfasilitasi siswa

melakukan permainan secara bergantian tiap kelompok dan memberikan *reward* untuk menambah semangat siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil nilai observasi pada aktivitas pendidik siklus II menunjukkan bahwa aktivitas pendidik pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III di SDN Waru pada siklus II mengalami peningkatan yakni memperoleh nilai persentase 90% masuk kategori baik sekali. Berdasarkan 13 aspek yang digunakan pada aktivitas pendidik, 5 aspek dinyatakan baik, dan 8 aspek dinyatakan baik sekali. Adapun hasil dari lembar observasi siswa pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II mengalami kenaikan. Adapun aspek yang dinilai adalah: aspek pertama antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yakni memperoleh persentase 91% yang termasuk dalam kategori baik sekali, aspek kedua keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran memperoleh persentase 85% yang termasuk dalam kategori baik, aspek ketiga keberanian siswa dalam bertanya, menjawab, dan berpendapat memperoleh persentase 85% yang termasuk dalam kategori baik, dan aspek keempat partisipasi dan keaktifan siswa dalam bekerja secara kelompok memperoleh persentase 80% yang termasuk dalam kategori baik. Rata-rata keseluruhan dari aktivitas siswa adalah 3.39 yang berarti masuk dalam kategori baik, dengan jumlah persentase keseluruhan dari aktivitas siswa yakni 85% masuk dalam kategori baik.

Penelitian yang dilakukan dalam siklus I dan siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan nilai yang cukup baik. Selain itu, antusias siswa dalam proses pembelajaran juga sangat tinggi sehingga penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN Waru dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun peningkatan hasil belajar dari prasiklus, siklus I, dan siklus II yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Hasil belajar siswa pada siklus I pada mata pelajaran Bahasa Inggris belum mencapai nilai klasikal yang ditentukan. Sebanyak 28 siswa di kelas III SDN Waru, 18 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai mencapai KKM atau di atas KKM, dan sebanyak 10 siswa masih di bawah nilai KKM. Sehingga persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I yakni 65% masuk dalam kategori kurang, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 64. Sedangkan dari nilai tersebut belum memenuhi syarat keberhasilan dari penelitian yakni nilai KKM mata pelajaran Bahasa Inggris 80. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SDN Waru belum memuaskan karena pendidik belum menerapkan media *flashcard* dengan baik, dan dirasa anggota kelompok yang terlalu banyak sehingga menyebabkan konsentrasi pada siswa hilang. Adapun pelaksanaan *post test* siklus II

pada mata pelajaran Bahasa Inggris sudah berhasil dan telah berlangsung sesuai perencanaan. Sebanyak 24 siswa di kelas III SDN Waru dinyatakan tuntas dengan nilai mencapai KKM atau di atas KKM. Sehingga persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus II yakni 96% masuk dalam kategori baik sekali, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 92. Sedangkan dari nilai tersebut sudah memenuhi syarat keberhasilan dari penelitian yakni nilai KKM mata pelajaran Bahasa Inggris 80. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SDN Waru dari siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan sebanyak 31% pada ketuntasan klasikal. Perubahan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II yakni membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang hanya beranggotakan 2 siswa saja, yang dirasa dapat membuat perubahan dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih terampil dan fokus saat berdiskusi, serta akan membuatnya lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran *make a match* ini menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yakni dengan melakukan kegiatan diskusi kelompok, serta menyampaikan pendapatnya tentang materi yang sudah dipelajari. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris tema 6 energi dan perubahannya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. karena model pembelajaran ini, siswa diberikan kesempatan untuk aktif dalam berdiskusi dan diminta untuk konsentrasi dalam menemukan pasangan dari media yang didapatkan oleh masing-masing kelompok, siswa dituntut untuk memiliki rasa percaya diri saat maju di depan kelas. Oleh sebab itu, implementasi dari penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN Waru, sangat cocok digunakan karena siswa merasa lebih antusias dan semangat dalam proses pembelajaran di kelas. Penerapannya yakni pendidik menjelaskan sekilas materi, kemudian meminta siswa membaca materi secara bergantian, lalu membagi menjadi beberapa kelompok agar dapat berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku LKS bersama teman sekelompoknya, selanjutnya diberikan media *flashcard* dan diminta untuk mencari pasangan dari media yang didapatkan tersebut. Semua siswa akan terlatih aktif dan komunikatif dalam pencarian pasangan dari media yang didapatkan, siswa akan berani maju kedepan untuk menunjukkan hasil pasangan media *flashcard* (berisi pertanyaan dan jawaban) yang sudah dicocokkan.

PENUTUP

Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* yakni, pendidik menjelaskan sekilas materi, kemudian meminta siswa membaca materi secara bergantian, lalu membagi menjadi beberapa kelompok agar dapat berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku LKS bersama teman sekelompoknya, selanjutnya diberikan media *flashcard* dan diminta untuk mencari pasangan dari media yang didapatkan tersebut. Penggunaan model pembelajaran *make a match* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mengajak siswa agar terlatih aktif dan komunikatif dalam pencarian pasangan dari media yang didapatkan, dan siswa akan berani maju kedepan untuk menunjukkan hasil pasangan media *flashcard* (berisi pertanyaan dan jawaban) yang sudah dicocokkan. dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Penerapan model pembelajaran *make a match* bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris tema 6 materi energi dan perubahannya. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Perolehan nilai rata-rata pada prasiklus sebesar 57 (belum mencapai KKM 80) dan ketuntasan klasikal sebanyak 45,00% masuk dalam kategori kurang sekali. kemudian mengalami kenaikan pada siklus I dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 64 (belum mencapai KKM 80) dan ketuntasan klasikal sebanyak 65% masuk dalam kategori kurang. Kemudian mengalami kenaikan kembali pada siklus II dengan nilai rata-rata 92 (sudah mencapai KKM 72) dan ketuntasan klasikal sebanyak 96% masuk dalam kategori baik sekali.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN Waru, maka peneliti menyampaikan beberapa saran diantaranya: (1) Bagi semua siswa saat proses pembelajaran di kelas diharapkan selalu percaya diri dalam bertanya, menjawab, ataupun berpendapat. Siswa harus lebih aktif dan berpartisipasi dalam bekerja secara kelompok. Karena hal tersebut akan membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menjadikan suasana lebih efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Bagi semua pendidik atau guru diharapkan sering menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran saat proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dalam menerima pelajaran. Khususnya menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris, karena terbukti dengan penggunaan model dan media pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. (3) Bagi sekolah sebaiknya selalu memberikan dukungan dan pengarahan terhadap pendidik dalam penggunaan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. (4) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan model

pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* dilaksanakan pada materi lain yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliputri, Dhesta Hazilla. 2018. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantu Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” dalam Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, Vol 2, No. 1A.
- Khair, Ummul. 2018. “Pembelajaran Bahasa Inggris dan Sastra di SD/MI”. dalam Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 2 No. 1. Bengkulu: STAIN Curup.
- Najah, Asmaunn. 2018. “Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan Melalui Model *Make A Match* Berbantu Media *Flashcard* pada Siswa Kelas V MI Ma’arif Sragen Tuntang Semarang”. Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Mu’alimin. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: Ganding Pustaka.
- Rustinarsih, Lis. *Make a match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*. Karanganyar: Fajar Kencana.
- Suharsimi, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksar.
- Susilana, Rudi, dkk. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Undang-undang Republik Indonesia, No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam www.kopertis7.go.id diakses pada tanggal 05 Maret 2022.